



USGA®

DECISÕES NAS REGRAS DO GOLFE



2016

2017



DECISÕES NAS REGRAS DO GOLFE

2016
2017

Em conjunto, o R&A, estabelecido em St Andrews, Escócia e a USGA, estabelecida em Far Hills, Nova Jersey governam o jogo mundialmente, incluindo escrevendo e interpretando as Regras de Golfe e as Regras da Condição de Golfista Amador.

Ao colaborar para emitir este único conjunto de Regras, o R&A e a USGA operam em jurisdições distintas. A USGA é responsável pela Administração das Regras nos Estados Unidos, seus territórios e no México, enquanto que o R&A, operando com o consentimento de suas organizações de golfe afiliadas, tem as mesmas responsabilidades para todas as outras partes do mundo.

O R&A e a USGA se reservam o direito de alterar tanto as Regras como suas interpretações a qualquer momento.



DECISÕES
NAS REGRAS DO
GOLFE
2016 - 2017



GÊNERO

Nas **REGRAS DE GOLFE** e nas **DECISÕES NAS REGRAS DE GOLFE**, a forma usada com relação a qualquer pessoa inclui os dois gêneros.

ENTENDA AS PALAVRAS

O Livro de Regras foi escrito de maneira muito precisa e deliberada. Deve-se estar ciente e compreender as diferenças no uso das seguintes palavras:

- Pode (may/can) = opcional.
- Deveria (should) = recomendável, mas não obrigatório.
- Deve, obrigatoriamente (must) = instrução (e penalidade caso não seja cumprida)
- Uma bola (a ball) = pode ser substituída por outra bola (por ex., Regras 26, 27 e 28)
- A bola (the ball) = você não pode substituir por outra bola (por ex., Regras 24-2 e 25-1)

ORTOGRAFIA

A grafia utilizada incorpora as alterações da reforma ortográfica de 1º de janeiro de 2009.

HANDICAPS

As Regras de Golfe não legislam sobre atribuição e ajuste dos handicaps. Esses assuntos estão sob a jurisdição da autoridade apropriada de cada país e as dúvidas devem ser a ela dirigidas (no Brasil, a Confederação Brasileira de Golfe).

Primeira publicação na Grã-Bretanha em 1998

Edição revisada e publicada em 2015

Tradução - Carlos Gasparian

Revisão - Carlos Gasparian e John Byers

Diagramação - Carlos Gasparian

Text Copyright © 1998, 1999, 2001, 2003, 2005, 2007, 2009, 2011, 2013, 2015

R&A Rules Limited

Design Copyright© 1998, 1999, 2001, 2003, 2005, 2007, 2009, 2011, 2013, 2015

Octopus Publishing Group Limited

ISBN 978-0-600-63386-0

Todos direitos reservados. A reprodução, a guarda em sistema de arquivos e a transmissão parcial ou total desta obra, por qualquer

meio e sistema, quer por sistema mecânico, copiadora, gravadora ou qualquer outro meio sem o prévio consentimento dos detentores dos direitos autorais é proibida.

Publicado no Brasil - 2016

UM GUIA PARA AS DECISÕES SOBRE AS REGRAS DO GOLFE

A cada ano, a United States Golf Association (USGA) e o R&A recebem milhares de consultas sobre as Regras do Golfe. Para auxiliar milhões de golfistas em todo o mundo a compreender melhor como estas Regras são aplicadas e interpretadas, a USGA e o R&A desenvolveram esta compilação de Decisões sobre as Regras do Golfe. O formato é dirigido para perguntas e respostas e foi desenhado para ser utilizado como referência para administradores de golfe e àqueles com interesse nas Regras do jogo.

Desde 1951, a USGA e o R&A têm se reunido regularmente para estabelecer um código de Regras uniforme. Entretanto, cada novo ano traz novas questões que não são tratadas especificamente nas Regras do Golfe, exigindo que Comissões de ambas as organizações se reúnam para discutir essas novas questões e chegar a uma decisão de consenso entre a USGA e o R&A. Muitas destas posições de consenso são encaminhadas para Decisões sobre as Regras do Golfe, que é atualizado a cada dois anos de forma a se manter atualizado com o jogo de golfe que está em constante evolução.

A proposta do Decisões sobre as Regras do Golfe é aclarar pontos que podem não ser absolutamente claros através das Regras do Golfe. As Regras do Golfe devem ser consultadas em primeira instância, mas, se uma dúvida não puder ser resolvida referenciando as Regras, a solução pode ser encontrada no livro de Decisões.

O livro de Decisões também contém o texto completo das Regras do Golfe. As Regras do Golfe são revisadas a cada quatro anos e a versão mais recente vigora a partir de 1 de janeiro de 2016.

No livro de Decisões, as Decisões são listadas em seguida à Regra e subitem considerados como os mais relevantes aos fatos do caso. Por exemplo, se uma Decisão se relaciona à remoção de um impedimento solto em um azar, estará listada sob a Regra 13-4 (Bola em Azar; Ações proibidas) como 13-4/Número.

Decisões que se aplicam geralmente a toda uma Regra podem ser simplesmente listadas sob o número da Regra, seguida por um número. Por exemplo, se uma Decisão se relaciona a uma bola ser ou não considerada deslocada, será listada sob a Regra 18 (Bola em Repouso Deslocada) como 18/número.

Se uma Decisão foi inserida pela primeira vez na última edição do livro, a palavra “Nova” será inserida entre parêntesis ao final da Decisão. Caso uma Decisão existente seja alterada na última edição do livro, a palavra “Revisada” estará entre parêntesis ao final da Decisão. Além disto, Decisões às vezes são removidas por não serem mais necessárias, ou numeradas novamente para que possam ser mais facilmente acessadas pelo leitor.

Quando o número de uma Decisão está listado como “Reservada” isto significa que esta Decisão foi removida anteriormente, mas, em vez de numerar novamente a Decisão seguinte, o número será mantido em reserva até que uma nova Decisão seja introduzida usando o número disponível.

O melhor método para consistentemente e eficientemente localizar Decisões que sejam relevantes a uma questão que tenha sido levantada é através da utilização do Índice do livro de Decisões. Para uma instrução sobre como utilizar este Índice, favor consultar a “Introdução ao Índice”.

CONTEÚDO

SEÇÃO

Pág.

I ETIQUETA	10
II DEFINIÇÕES	13
III REGRAS DO JOGO	26

O JOGO

1. O Jogo	26
2. Jogo por Buracos (Match Play)	42
3. Jogo por Tacadas (Stroke Play)	59

TACOS E A BOLA

4. Tacos	68
5. A Bola	84

RESPONSABILIDADES DO JOGADOR

6. O Jogador	90
7. Treino	121
8. Conselho; Indicar a Linha de Jogo	128
9. Informar o Número de Tacadas Dadas	136

ORDEM DO JOGO

10. Ordem do Jogo	143
-------------------	-----

ÁREA DO TEE

11. Área do Tee	149
-----------------	-----

JOGANDO A BOLA

12. Procurar e Identificar a Bola	154
13. Bola Jogada tal como Está	158
14. Bater na Bola	186
15. Bola Substituta; Bola Errada	202

O GREEN

16. O Green	213
17. A Bandeira	228

BOLA DESLOCADA, DESVIADA OU PARADA

18. Bola em Repouso Deslocada	236
19. Bola em Movimento Desviada ou Parada.	260

SITUAÇÕES E PROCEDIMENTOS DE ALÍVIO

20. Levantar, Dropar e Colocar; Jogar de Local Errado	271
21. Limpar a Bola	304
22. Bola Favorecendo ou Interferindo com a Jogada	306
23. Impedimentos Soltos	309
24. Obstruções	317
25. Condições Anormais de Terreno, Bola Enterrada e <i>Green errado</i>	332
26. Azares de Água (Inclusive Azares Laterais de Água)	356
27. Bola Perdida ou Fora de Campo; Bola Provisória	371
28. Bola Injogável	389

OUTRAS MODALIDADES DE JOGO

29. Partidas de Três e de Quatro Jogadores	395
30. Partidas de Três Bolas, Melhor Bola e de Quatro Bolas, em Jogo por Buracos	401
31. Partidas de Quatro Bolas, em Jogo por Tacadas	416
32. Competições Contra Bogey, Contra Par e Stableford	422

ADMINISTRAÇÃO

33. A Comissão	427
34. Reinvidicações e Decisões	462

APÊNDICE I

Parte A Regras Locais	477
Parte B Condições da Competição	487

APÊNDICE II

Desenho dos Tacos	493
-------------------	-----

APÊNDICE III

A Bola	500
Dispositivos e Outros Equipamentos	501

ÍNDICE

Introdução ao Índice	503
Conteúdo do Índice	1
Índice	2

É com muita satisfação que a Confederação Brasileira de Golfe traz aos árbitros de golfe, dirigentes de clubes e associações de golfe e golfistas brasileiros o livro Decisões sobre as Regras do Golfe 2016 - 2017. A versão em português possibilita a melhor compreensão e interpretação das normas que regem o nosso esporte e que entram em vigor em 1º de janeiro de 2016.

O conhecimento e o estudo das Regras e de suas Decisões são fundamentais para o desenvolvimento do esporte, por isso ficamos muito honrados em poder auxiliar na disseminação dessa importante ferramenta.

Esta obra está sendo lançada em um ano memorável, em que o Brasil vai entrar para a história do esporte mundial ao sediar o retorno do golfe aos Jogos Olímpicos após 112 anos de ausência.

A equipe da CBG está à disposição dos golfistas para esclarecer possíveis dúvidas e ajudar na aplicação das Regras.

Paulo Cezar Pacheco

Presidente da Confederação Brasileira de Golfe

Presidente: Paulo Cezar Pacheco

Vice-Presidente Operacional: José Augusto Ferreira Cândido

Vice-Presidente Técnico: Norton Jochims Fernandes

Vice-Presidente de Desenvolvimento: Henrique José Fernandes Luz

Vice-Presidente de Marketing: Klaus Hermann Behrens

Vice-Presidente Institucional: Arata Hara

Diretor Jurídico: Antonio Carlos Aguirre Cruz Lima

Diretor Administrativo: Milton Marcos Borba

Diretor e Regras e Relações Internacionais: John Francis David Byers

Diretor Executivo: Marcio Vasconcelos Galvão

Diretor Técnico: Antonio Luiz Chaves Barcellos

Tradução: Carlos Gasparian

Edição e Diagramação: Gráfica e Editora Serrano

ETIQUETA; COMPORTAMENTO NO CAMPO

Introdução

Esta seção fornece diretrizes de como se deve jogar o golfe. Caso sejam seguidas, todos os jogadores tirarão maior proveito do jogo. O princípio que se sobrepõe é o de sempre demonstrar consideração aos outros no campo.

O Espírito do Jogo

O golfe é jogado, na maioria das vezes, sem a supervisão de um juiz ou árbitro. O jogo depende da integridade do indivíduo, mostrando consideração aos outros jogadores e obedecendo às Regras. Todo jogador deveria se conduzir de maneira disciplinada, demonstrando cortesia e esportividade a todo o momento, independentemente de quão competitivo possa ser. Esse é o espírito do jogo de golfe.

Segurança

Antes de fazer qualquer swing de treino com o taco ou dar uma tacada na bola, o jogador deveria se certificar de que não há ninguém próximo ou em um local onde possa ser atingido pelo taco, pela bola ou qualquer pedra, pedregulho, galhos ou algo semelhante passível de ser deslocado pela tacada ou pelo movimento do taco.

Nenhum jogador deveria jogar antes de todos os jogadores à sua frente estarem fora de alcance.

O jogador sempre deveria avisar ao pessoal de manutenção do campo próximo ou à sua frente quando for dar uma tacada que possa comprometer sua segurança.

Caso um jogador bata uma bola na direção onde há o risco de atingir alguém, ele deveria imediatamente gritar um aviso. A palavra tradicional para um aviso em tal situação é “fore”.

Consideração Devida aos Outros Jogadores

Nenhuma Perturbação ou Distração

O jogador sempre deveria mostrar consideração pelos outros jogadores no campo e não deveria perturbar seu jogo movimentando-se, falando ou fazendo barulho desnecessário.

O jogador deveria se certificar de que qualquer dispositivo eletrônico levado para o campo não distraia os outros jogadores.

Na área do tee, o jogador não deveria colocar sua bola sobre o tee até que seja sua vez de jogar.

Ninguém deveria permanecer perto ou diretamente atrás da bola ou do buraco quando um jogador estiver preparando uma tacada.

No Green

No green, ninguém deveria permanecer na linha de putt de outro jogador ou, quando ele estiver executando a tacada, projetar sua sombra na linha de putt.

Os jogadores deveriam permanecer no, ou próximos do green, até que todos os outros jogadores tenham terminado o buraco.

Escores

No jogo por tacadas, o jogador que for o marcador deveria, caso haja necessidade, no caminho para a próxima área do tee, confirmar o escore com o jogador em questão e registrá-lo.

Cadência do Jogo

Jogar a um Bom Ritmo e Não Demorar

Os jogadores deveriam jogar sem demora. A Comissão pode estabelecer as diretrizes da cadência do jogo que deveriam ser seguidas por todos os jogadores.

É responsabilidade do grupo acompanhar o ritmo do grupo à sua frente. Se deixar um buraco livre e estiver retardando o grupo seguinte, deveria convidar esse grupo para passar, independentemente do número de jogadores no grupo. Quando um grupo ainda não tiver deixado um buraco livre na sua frente, mas for evidente que o grupo seguinte pode jogar mais rapidamente, o grupo mais lento deveria dar passagem ao grupo mais rápido.

Estar Pronto para Jogar

O jogador deveria estar pronto para jogar quando for a sua vez. Ao jogar no ou próximo ao green, as bolsas ou carros de golfe deveriam permanecer em uma posição que permita sair rapidamente do green e encaminhar-se para a área do tee seguinte. Ao terminarem um buraco, os jogadores deveriam sair imediatamente do green.

Bola Perdida

Se um jogador achar que sua bola está perdida fora de um azar de água ou está fora de campo, ele deveria jogar uma bola provisória para ganhar tempo.

Os jogadores que procuram uma bola deveriam fazer sinal para os jogadores do grupo seguinte passar, quando percebam que a bola não vai ser encontrada rapidamente. Não deveriam esperar cinco minutos para fazê-lo. Tendo permitido que o grupo seguinte passe, não deveriam recomeçar a jogar até que esse grupo esteja fora de alcance.

Prioridade no Campo

Salvo se a Comissão estabelecer o contrário, a prioridade no campo é determinada pela cadência de jogo do grupo. Qualquer grupo que jogue uma volta inteira tem o direito de passar outro que só jogue parte da volta. A palavra “grupo” inclui um jogador jogando sozinho.

Cuidados com o Campo

Bunkers

Antes de sair de um bunker, os jogadores deveriam encher e alisar todas as irregularidades, causadas por seus pés ou taco e qualquer irregularidade próxima feita por outros. Caso haja um rastelo perto do bunker, ele deveria ser utilizado para esse fim.

Reparar Divots, Marcas de Impacto da Bola e Estragos Causados por Sapatos

Os jogadores deveriam reparar cuidadosamente qualquer pedaço de grama (divot) que levantem ao jogar e qualquer estrago feito no green ocasionado pelo impacto de uma bola (feito ou não pelo próprio jogador). Depois de todos os jogadores do grupo terem terminado o buraco, os estragos feitos no green pelos sapatos deveriam ser reparados.

Evitando Danos Desnecessários

Os jogadores deveriam evitar causar danos ao campo arrancando pedaços de grama (divots) ao fazer movimentos de treino ou ao bater a cabeça do taco no chão, por raiva ou qualquer outro motivo.

Os jogadores deveriam se assegurar de que não seja feito qualquer estrago no green ao colocarem a bandeira ou as bolsas no solo.

A fim de não estragarem o buraco, os jogadores e os caddies deveriam evitar pisar no gramado em volta do buraco e deveriam ter cuidado com a forma como seguram a bandeira e retiram a bola do buraco. Não se deveria utilizar a cabeça do taco para retirar a bola do buraco.

Os jogadores não deveriam se apoiar em seus tacos no green, especialmente ao retirar a bola do buraco.

A bandeira deveria ser apropriadamente repostada em seu lugar antes dos jogadores saírem do green.

Normas locais que regulam a movimentação dos carros de golfe deveriam ser rigorosamente obedecidas.

Conclusão; Penalidades por Infração

Se os jogadores seguirem as diretrizes contidas nesta seção, o jogo será bem mais agradável para todos.

Se um jogador desobedecer constantemente estas diretrizes durante uma volta ou um período de tempo, em detrimento dos outros, recomenda-se que a Comissão considere tomar as medidas disciplinares cabíveis contra o jogador infrator. Tal ação poderia, por exemplo, incluir a proibição de jogar por um determinado prazo nesse campo ou em certo número de competições. Isto é considerado justificável no que se refere a proteger os interesses da maioria dos golfistas que desejam jogar de acordo com estas diretrizes.

No caso de grave violação à Etiqueta, a Comissão pode desclassificar um jogador de acordo com a Regra 33-7.

As Definições estão listadas alfabeticamente e, nas próprias Regras, os termos definidos estão grafados em *itálico*. As Definições com fundo branco foram incluídas nesta versão em português para facilitar a compreensão, e não se encontram no livro original (Rules of Golf).

Adversário (Opponent)

O “*adversário*” é membro de um *lado* contra o qual compete o *lado* do jogador, em um jogo por buracos (match play).

Agente Externo (Outside Agency)

Em um jogo por buracos (match play), um “*agente externo*” é qualquer agente que não seja o jogador, seu adversário, seu caddie, nem qualquer bola jogada por um dos lados no buraco que está sendo jogado, nem qualquer *equipamento* de ambos os lados.

Em um jogo por tacadas (stroke play), um agente externo é qualquer agente que não faça parte do lado do competidor, seu caddie, qualquer bola sendo jogada pelo lado do competidor, ou qualquer *equipamento* do lado do competidor.

Os agentes externos incluem árbitro, marcador, observador e caddie avançado (forecaddie). Nem vento nem água são *agentes externos*.

Água Ocasional (Casual Water)

“*Água ocasional*” é qualquer acúmulo temporário de água no campo, que não esteja dentro de um azar de água e que seja visível antes ou depois do jogador tomar seu stance. Neve e gelo natural são água ocasional ou impedimentos soltos, à opção do jogador. Gelo fabricado é uma obstrução. Orvalho e geada não são considerados água ocasional.

Uma bola está em água ocasional quando toda a bola está dentro dela, ou parte da bola toca essa condição.

Animal Lurador (Burrowing Animal)

“*Animal lurador*” é um animal (que não é minhoca, inseto ou similar) que cava um buraco para habitação ou abrigo, tal como coelho, tatu, preá, coruja-buraqueira ou lagarto.

Nota: Um buraco feito por animal não lurador, tal como cachorro, não é uma condição anormal de terreno, a menos que esteja demarcado ou seja declarado como terreno em reparação.

Árbitro (Referee)

“*Árbitro*” é um indivíduo nomeado pela Comissão para decidir sobre questões a serem apuradas e aplicar as Regras, ele deve agir sempre que observar ou lhe for comunicado qualquer infração às Regras.

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

Exceção em Jogo por Buracos: A menos que se designe um árbitro para acompanhar os jogadores até a conclusão de um jogo, ele não tem autoridade de intervir no jogo, exceto com relação à Regra 1-3, 6-7 ou 33-7.

Área do Tee (Teeing Ground)

“Área do tee” é o lugar onde se inicia o jogo de um buraco. É uma área retangular com profundidade igual ao comprimento de dois tacos, frente e lado definidos pelos limites externos das suas duas marcas.

Uma bola está fora da área do tee quando toda ela está fora dela.

Através do Campo (Through the green)

“Através do campo” é toda área do campo de jogo, exceto:

- a. a *área do tee* e o *green* do buraco que está sendo jogado; e
- b. todos os *azares* do campo.

Azares (Hazards)

Um “azar” é qualquer *bunker* ou *azar de água*.

Azar de Água (Water Hazard)

“Azar de água” é qualquer mar, lago, lagoa, rio, vala, canal de drenagem de superfície ou outro curso aberto de água (quer contenha água ou não), e qualquer coisa de natureza semelhante existente no campo. Todo terreno ou água dentro das margens do azar é parte do *azar de água*.

Quando a margem de um azar de água for definida por estacas, essas estacas estão dentro dele e a margem do azar é definida pelo lado externo das estacas, ao nível do solo. Quando estacas e linhas indicarem um azar de água, as estacas identificam o azar e as linhas definem a sua margem. Se a margem do azar de água for definida por uma linha no chão, a própria linha está dentro do azar. As margens de um azar de água se estendem verticalmente para cima e para baixo. Uma bola está em um azar de água quando está dentro dele ou qualquer parte da bola o toca.

As estacas que definem e identificam um *azar de água* são *obstruções*.

Nota 1: As estacas ou linhas utilizadas para definir um *azar de água* devem ser amarelas.

Nota 2: A *Comissão* pode fazer uma *Regra Local* proibindo que se jogue a partir de uma área de proteção ambiental definida como *azar de água*.

Azar Lateral de Água (Lateral Water Hazard)

“Azar lateral de água” é um *azar de água* ou a parte de um *azar de água* situado em posição tal que não é possível, ou que a *Comissão* considera impraticável dropar uma bola atrás dele, de acordo com a Regra 26-1b. Todo terreno ou água dentro das margens de um *azar lateral de água* é parte dele.

Quando a margem de um *azar lateral de água* for definida por estacas, essas estacas estão

dentro dele; a margem é definida pelo lado externo das estacas, ao nível do solo. Quando estacas e linhas indicarem um *azar lateral de água*, as estacas identificam o azar e as linhas definem sua margem. Se a margem do *azar lateral de água* for definida por uma linha no chão, a própria linha está dentro do azar. As margens de um *azar lateral de água* se estendem verticalmente para cima e para baixo.

Uma bola está em um *azar lateral de água* quando está dentro dele ou qualquer parte da bola o toca.

As estacas que definem e identificam um azar lateral de água são *obstruções*.

Nota 1: A parte de um azar de água que deve ser tratada como azar lateral de água deve estar marcada com clareza. As estacas ou linhas utilizadas para definir a margem ou para identificar um azar lateral de água devem ser vermelhas.

Nota 2: A Comissão pode fazer uma Regra Local proibindo que se jogue a partir de uma área de proteção ambiental definida como azar lateral de água.

Nota 3: A Comissão pode definir um *azar lateral de água* como *azar de água*.

Bandeira (Flagstick)

“*Bandeira*” é uma haste indicadora, retilínea e móvel, com ou sem uma bandeirola ou outro material a ela preso, centrada no buraco para mostrar sua posição. Deve ser circular em seu corte transversal. É proibido o uso de acolchoamento ou de material amortecedor que possa influenciar de maneira indevida o movimento da bola.

Bola Considerada Deslocada (Ball Deemed to Move)

Ver “Bola Deslocada”.

Bola Deslocada (Move or Moved)

Considera-se que uma bola foi “*deslocada*” quando ela sai do local em que estava e fica em repouso em outro local.

Bola Embocada (Ball Holed)

Ver “Embocada”.

Bola em Jogo (Ball in Play)

Uma bola está “em jogo” no momento que o jogador lhe dá uma tacada na área do tee. A bola continua em jogo até ser embocada, a não ser que esteja perdida, fora de campo, levantada ou substituída por outra bola, quer essa substituição seja permitida ou não; a bola substituta passa a ser a bola em jogo.

Uma *bola em jogo* que foi marcada, mas não foi levantada, continua *em jogo*. Uma bola que foi marcada, levantada e recolocada está *em jogo* quer o marcador de bola tenha sido removido ou não.

Se a bola for jogada de fora da *área do tee* quando o jogador estiver iniciando o jogo de um buraco, ou tentando corrigir esse erro, a bola não está *em jogo* e aplica-se a Regra 11-4 ou 11-5. Caso contrário, *bola em jogo* inclui uma bola jogada de fora da *área do tee* quando o jogador

escolhe ou é obrigado a dar sua próxima *tacada* da *área do tee*. Uma bola em jogo que foi marcada, mas não foi levantada, continua em jogo. Uma bola que foi marcada, levantada e recolocada está em jogo quer o marcador tenha sido removido ou não.

Se a bola for jogada de fora da área do tee quando o jogador estiver iniciando o jogo de um buraco, ou tentando corrigir esse erro, a bola não está em jogo e aplica-se a Regra 11-4 ou 11-5. Caso contrário, bola em jogo inclui uma bola jogada de fora da área do tee quando o jogador escolhe ou é obrigado a dar sua próxima *tacada* da área do tee.

Exceção em Jogo por Buracos: *Bola em Jogo* inclui uma bola jogada de fora da *área do tee* ao iniciar o jogo de um buraco quando o *adversário* não exige que a *tacada* seja cancelada de acordo com a Regra 11-4a.

Bola Errada (Wrong Ball)

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

- em jogo;
- uma bola provisória; ou
- uma segunda bola, jogada conforme a Regra 3-3 ou a Regra 20-7c em jogo por *tacadas*,

Bola em jogo inclui uma bola *substituída* pela *bola em jogo*, seja essa substituição permitida ou não. Uma *bola substituída* se torna a *bola em jogo* quando foi dropada ou colocada (ver Regra 20-4).

Bola Movida (Moved)

Ver “Bola deslocada”.

Bola Perdida (Lost Ball)

Uma bola é considerada *perdida* se:

- a. Não for encontrada ou o jogador não a identificar como sua dentro de cinco minutos a partir do momento em que o *lado* do jogador (ou seu(s) *caddie(s)*) começa a procurá-la; ou,
- b. O jogador der uma *tacada* em uma *bola provisória* do local onde provavelmente se encontra a bola original, ou de um ponto mais perto do buraco do que esse local (ver Regra 27-2b); ou,
- c. O jogador colocar outra bola em jogo sob penalidade de *tacada* e distância de acordo com as Regras 26-1a, 27-1 ou 28a; ou,
- d. O jogador colocar outra bola em jogo porque é conhecido ou virtualmente assegurado que a bola, que não foi encontrada, foi deslocada por um *agente externo* (ver Regra 18-1), está em uma *obstrução* (ver Regra 24-3), em uma *condição anormal de terreno* (ver Regra 25-1c) ou em um *azar de água* (ver Regra 26-1b ou c); ou,
- e. O jogador der uma *tacada* em uma bola substituta.

O tempo gasto jogando uma *bola errada* não conta nos cinco minutos permitidos para a procura da bola.

Bola Provisória (Provisional Ball)

“*Bola provisória*” é uma bola que se joga conforme a Regra 27-2 no caso de uma bola estar perdida fora de um *azar de água*, ou estar *fora de campo*.

Bola Substituta (Substituted Ball)

“*Bola substituta*” é uma bola posta em jogo em substituição à bola original que estava em *jogo*, *perdida*, *fora de campo* ou levantada, quer a substituição seja ou não permitida. Uma *bola substituta* se torna a *bola em jogo* quando ela foi dropada ou colocada (ver Regra 20-4)

Bunker (Bunker)

“*Bunker*” é um *azar* que consiste de uma área de terreno preparado, muitas vezes uma cavidade de onde se retirou grama ou terra para substituí-los por areia ou outro material semelhante.

O terreno coberto de grama que circunda ou está dentro de um bunker, inclusive uma superfície de pilha de torrões (seja coberta de grama ou terra) não faz parte do *bunker*. Uma parede ou borda do *bunker*, não coberta de grama, faz parte do *bunker*. A margem de um *bunker* se estende verticalmente para baixo, mas não para cima.

Uma bola está em um *bunker* quando está dentro dele, ou qualquer parte da bola o toca.

Buraco (Hole)

O “*buraco*” deve ter (108 mm) 4¼ polegadas de diâmetro e pelo menos (101,6 mm) 4 polegadas de profundidade. No caso de se utilizar um revestimento no interior do buraco, ele deve ficar pelo menos (25,4 mm) 1 polegada abaixo da superfície do *green*, a não ser que a natureza do solo não o permita; seu diâmetro exterior não deve ser superior a (108 mm) 4¼ polegadas.

Caddie (Caddie)

O “*caddie*” é um indivíduo que auxilia o jogador, de acordo com as Regras, o que pode incluir carregar ou manusear os tacos do jogador durante o jogo.

Quando um *caddie* trabalha para mais de um jogador ele é sempre considerado *caddie* do jogador cuja bola (ou bola do *parceiro*) está em causa, e o *equipamento* que ele carrega é considerado como pertencente a esse jogador, exceto quando o *caddie* age segundo as instruções de outro jogador (ou do parceiro de outro jogador) que compartilha o *caddie*, quando é considerado *caddie* desse outro jogador.

Caddie Avançado (Forecaddie)

“*Caddie avançado*” é um indivíduo nomeado pela *Comissão* para indicar aos jogadores os locais das bolas durante o jogo. Ele é um *agente externo*.

Campo (Course)

“*Campo*” é toda a área dentro dos limites estabelecidos pela *Comissão* (ver Regra 33-2).

Comissão (Committee)

“*Comissão*” é a *comissão* responsável pela competição ou, se o assunto não surgir durante uma competição, é a *comissão* encarregada do campo.

Competidor (Competitor)

“*Competidor*” é um jogador em uma competição por tacadas (stroke play). Um *co-competidor* é qualquer pessoa com quem o competidor joga. Nenhum é parceiro do outro.

Em competições de *quatro jogadores* e de *quatro bolas*, por tacadas (foursomes e four-ball), sempre que se enquadre no contexto, as palavras *competidor* e *co-competidor* incluem seu parceiro.

Co-competidor (Fellow competitor)

Ver “*Competidor*”.

Condição Anormal de Terreno (Abnormal Ground Condition)

“*Condição Anormal de Terreno*” é qualquer *água ocasional*, *terreno em reparação* ou buraco, detrito ou trilha no campo feita por *animal lurador*, réptil ou pássaro.

Conselho (Advice)

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

Informações sobre as *Regras*, distância ou assuntos de conhecimento geral, tais como a posição de *azares* ou da *bandeira* no *green*, não são *conselhos*.

Divot

Ver “Terminologia Comum do Golfe Utilizada em Inglês”, (ver Página 35)

Embocada (Holed)

Uma bola está “*embocada*” quando está parada dentro da circunferência do buraco e toda ela se encontra abaixo do nível da borda do buraco.

Equipamento (Equipment)

“*Equipamento*” é qualquer coisa que seja utilizada, vestida, segurada ou carregada pelo jogador ou seu *caddie*, exceto:

- qualquer bola que ele tenha jogado no buraco que está sendo jogado, e
- qualquer objeto pequeno, tal como uma moeda ou um tee, quando utilizados para marcar a posição de uma bola ou a extensão de uma área na qual a bola deve ser dropada.

Nota 1: Uma bola jogada no buraco que está sendo jogado é considerada *equipamento* quando levantada e que não tenha sido posta novamente em jogo.

Nota 2: *Equipamento* inclui objetos colocados no campo para seu cuidado, como rastelos, quando são segurados ou movidos.

Nota 3: Quando *equipamento* é compartilhado por dois ou mais jogadores considera-se que o *equipamento* compartilhado, é *equipamento* de somente um dos jogadores que o compartilham.

Se um carro compartilhado estiver sendo conduzido por um dos jogadores que o compartilham (ou seu *parceiro* ou qualquer de seus *caddies*), considera-se que o carro, com

tudo o que está dentro dele, é *equipamento* desse jogador. Outrossim, considera-se que o carro, com tudo o que está dentro dele, é *equipamento* do jogador que compartilha o carro e cuja bola (ou bola do parceiro) está em causa.

Outro *equipamento* compartilhado é considerado *equipamento* do último jogador a utilizar, vestir, segurar ou o carregar. Continua a ser *equipamento* deste jogador até que seja usado, vestido, segurado ou carregado pelo outro jogador (ou seu parceiro ou qualquer de seus caddies).

Fora de Campo (Out of Bounds)

“*Fora de campo*” é o que está além dos limites do *campo* ou qualquer parte do *campo* assim definida pela *Comissão*.

Quando o *fora de campo* está demarcado por estacas ou por uma cerca, ou como local além das estacas ou da cerca, a linha de fora de campo é definida pelos lados internos das estacas ou dos mourões da cerca, ao nível do solo (excluídos os esquadros de sustentação dessas estacas ou mourões). Quando tanto estacas quanto linhas são usadas para indicar o *fora de campo*, as estacas identificam o *fora de campo* e as linhas o definem. Quando o *fora de campo* estiver demarcado por uma linha no chão, a própria linha está *fora de campo*. A linha de *fora de campo* se estende verticalmente para cima e para baixo.

Uma bola está *fora de campo* quando toda ela está fora do campo. Um jogador pode se posicionar *fora de campo* para jogar uma bola que está dentro do campo.

Objetos demarcando o *fora de campo*, tais como muros, cercas, estacas ou grades, não são *obstruções* e são considerados fixos. As estacas que identificam o fora de campo não são *obstruções* e são consideradas fixas.

Nota 1: Estacas ou linhas usadas para definir o *fora de campo* devem ser brancas.

Nota 2: A *Comissão* pode elaborar uma Regra Local declarando que as estacas que identificam o *fora de campo*, mas não o delimitam, sejam consideradas *obstruções*.

Green (Putting Green)

“*Green*” é toda área do buraco sendo jogado especialmente preparada para jogar com o “putter”, ou que tenha sido definida como tal pela *Comissão*. Uma bola está no *green* quando qualquer parte da bola o tocar.

Green errado (Wrong Putting Green)

“*Green errado*” é qualquer *green* que não seja o do buraco que está sendo jogado. A não ser que haja uma determinação em contrário da *Comissão*, esta definição inclui um *green* de treino de “putts” ou “pitches”, existente no *campo*.

Honra de Saída (Honour)

O jogador que tem o direito de jogar primeiro na área do tee tem a “*honra de saída*”.

Impedimentos Soltos (Loose Impediments)

“*Impedimentos soltos*” são objetos naturais, inclusive:

- pedras, folhas, gravetos, galhos e similares,
- estrume,
- minhocas, insetos e similares e os dejetos e montículos feitos por eles

desde que não estejam:

- fixos ou em crescimento,
- solidamente incrustados no solo, ou
- aderidos à bola.

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

Neve e gelo natural, mas não geada, podem ser considerados *água ocasional* ou *impedimentos soltos*, à opção do jogador.

Orvalho e geada não são *impedimentos soltos*.

Lado (Side)

Um *“lado”* é um jogador individual, ou uma equipe de dois ou mais jogadores que são *“parceiros”*. Em jogo por buracos, cada membro do *“lado”* oposto é um *“adversário”*. Em jogo por tacadas, membros de todos os *“lados”* são *competidores* e membros de *lados* diferentes jogando juntos são *co-competidores*.

Lie

Ver “Terminologia Comum do Golfe Utilizada em Inglês”, (ver Página 35)

Linha de Jogo (Line of Play)

“Linha de jogo” é a direção que um jogador quer que sua bola siga depois de uma *tacada*, e inclui uma distância razoável de cada lado da linha desejada. A *linha de jogo* se estende verticalmente para cima do chão, mas não se prolonga para além do *buraco*.

Linha de Putt (Line of Putt)

“Linha de putt” é a linha que um jogador quer que sua bola siga após dar uma *tacada* no *green*. Excetuando-se as disposições da Regra 16-1e, a *linha de putt* inclui uma distância razoável de cada lado da linha desejada. A *linha de putt* não se prolonga para além do *buraco*.

Loft

Ver “Terminologia Comum de Golfe Utilizada em Inglês” (ver Página 35)

Marcador (Marker)

“Marcador” é um indivíduo que a *Comissão* encarrega de registrar o escore de um *competidor* em jogos por tacadas. O marcador pode ser um *co-competidor*. Ele não é um *árbitro*.

Melhor Bola (Best-Ball)

Ver “Modalidades de Jogo por Buracos”.

Modalidades de Jogo por Buracos (Forms of Match Play)

Simples (Single): uma partida por buracos em que um jogador joga contra outro.

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

Quatro jogadores (Foursome): uma partida por buracos em que dois jogadores jogam contra outros dois, na qual cada *lado* joga uma bola.

Três bolas (Three-Ball): uma partida por buracos em que os três jogadores jogam uns contra os outros, cada qual jogando a sua bola. Cada jogador está jogando duas partidas por buracos distintas.

Melhor bola (Best-Ball): um jogo por buracos em que um jogador joga contra a melhor bola de dois outros jogadores ou contra a melhor bola de três outros jogadores.

Quatro bolas (Four-Ball): uma partida por buracos em que dois jogadores jogam sua melhor bola contra a melhor bola de outros dois jogadores.

Modalidades de Jogo por Tacadas (Forms of Stroke Play)

Individual (Individual): uma competição na qual cada *competidor* joga individualmente.

Quatro jogadores (Foursome): uma competição na qual dois *competidores* jogam como *parceiros* e jogam uma bola.

Quatro bolas (Four-Ball): uma competição na qual dois *competidores* jogam como *parceiros*, cada qual jogando sua própria bola. O escore mais baixo é o escore dos *parceiros* para o buraco. Se um dos parceiros não terminar o buraco, não há penalidade.

Nota: Para competições contra bogey, contra par e stableford, ver Regra 32-1.

Observador (Observer)

“*Observador*” é um indivíduo nomeado pela *Comissão* para auxiliar um *árbitro* nas decisões sobre questões a serem apuradas e para lhe apontar qualquer infração às *Regras*. Um observador não deve assistir a *bandeira* nem estar junto do *buraco* ou sinalizar a sua posição, nem levantar ou marcar a posição da bola.

Obstruções (Obstructions)

“*Obstrução*” é tudo que seja artificial, inclusive as superfícies, guias e sarjetas artificiais de ruas e caminhos, e gelo fabricado, exceto:

- objetos que definam o *fora de campo*, tais como muros, cercas, estacas e grades;
- qualquer parte de um objeto artificial fixo que esteja *fora de campo*; e
- qualquer construção que a *Comissão* classifique como parte integrante do *campo*.

Uma *obstrução* é móvel se puder ser deslocada sem muito esforço, sem atrasar indevidamente o andamento do jogo e sem causar estragos. Caso contrário, é uma *obstrução* fixa.

Nota: A *Comissão* pode criar uma Regra Local declarando uma obstrução móvel como fixa.

Ocorrência fortuita (Rub of the Green)

“*Ocorrência fortuita*” acontece quando uma bola em movimento é acidentalmente desviada ou parada por qualquer agente externo (ver Regra 19-1).

Parceiro (Partner)

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

Em partidas de *três jogadores* (threesome), *quatro jogadores* (foursome), *melhor bola* (best-ball), ou *quatro bolas* (four-ball), onde o contexto permitir, a palavra “jogador” inclui seu *parceiro* ou *parceiros*.

Perda da bola

Ver “Bola perdida”,

Ponto Mais Próximo de Alívio (Nearest Point of Relief)

“*Ponto mais próximo de alívio*” é o ponto de referência para se obter alívio sem penalidade da interferência de uma *obstrução fixa* (Regra 24- 2), de uma *condição anormal de terreno* (Regra 25-1) ou de um *green errado* (Regra 25-3).

É o ponto do campo mais próximo do local onde a bola se encontra:

- que não seja mais próximo do buraco, e
- no qual, se estivesse nessa posição, a bola não sofreria interferência pela condição da qual se busca alívio para a tacada que o jogador teria feito da posição original, se a condição não existisse.

Nota: Para determinar com precisão o *ponto mais próximo de alívio*, o jogador deve usar o taco que usaria para dar sua próxima tacada, se a condição não existisse, para simular a *preparação da tacada*, a direção de jogo e o swing que seriam usados na referida *tacada*.

Preparar a Tacada (Addressing the Ball)

O jogador “*prepara a tacada*” quando encosta o taco no solo, imediatamente na frente ou imediatamente atrás da bola, tenha ou não tomado “*stance*”.

Quatro bolas (Four-ball)

Ver “Modalidades de jogos por buracos” e “Modalidades de jogos por tacadas”.

R&A (R&A)

“R&A” significa R&A Rules Limited.

Regra ou Regras (Rule or Rules)

O termo “*Regra*” inclui:

- a. As Regras do Golfe e suas interpretações, contidas no livro “Decisões nas Regras do Golfe”.
- b. Qualquer Condição da Competição estabelecida pela *Comissão* segundo a Regra 33-1 e o Apêndice I;
- c. Qualquer Regra Local estabelecida pela *Comissão* segundo a Regra 33-8a e Apêndice I; e
- d. As especificações dos
 - tacos e da bola, contidas nos Apêndices II e III, e suas interpretações no Livroto “A Guide to the Rules on Clubs and Balls” e
 - dispositivos e outros equipamentos, contidos no Apêndice IV.

Simples (Single)

Ver “Modalidades de jogos por buracos”.

Stance (Stance)

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

Swing (Swing)

Ver “Terminologia Comum de Golfe Utilizada em Inglês”, (ver Página 35)

Tacada (Stroke)

“*Tacada*” é o movimento do taco para frente com a intenção de bater na bola e colocá-la em movimento, mas se um jogador voluntariamente interromper o movimento descendente antes da cabeça do taco atingir a bola, ele não deu uma *tacada*.

Tacada de penalidade (Penalty stroke)

A “*Tacada de penalidade*” é acrescentada ao escore do jogador ou de um lado por força da aplicação de certas *Regras*. Em partidas de *três jogadores* (threesome) ou de *quatro jogadores* (foursome).as *tacadas de penalidade* não alteram a ordem do jogo.

Terminologia Comum de Golfe utilizada em Inglês

Divot

Pedaco de grama arrancada ao bater a cabeça do taco no chão ao executar um swing.

Lie

Posição da bola em jogo quando em repouso.

Swing

Movimento do taco para trás (backswing), para frente (downswing) e a continuação do movimento do taco após bater na bola (follow through).

Observação: Esta terminologia foi incluída nesta versão em português para facilitar a compreensão, e não se encontra no livro original - Rules of Golf).

Terreno em reparação (Ground under Repair)

“*Terreno em reparação*” é qualquer parte do *campo* demarcada como tal por ordem da *Comissão* ou assim classificada por seu representante autorizado. Qualquer terreno, grama, arbusto, árvore ou qualquer coisa em crescimento que esteja dentro de um *terreno em reparação* faz parte do mesmo. *Terreno em reparação* inclui material acumulado para remoção e qualquer buraco feito por um mantenedor do campo (greenkeeper), mesmo que não esteja demarcado como tal. Grama cortada e qualquer material deixado no campo, sem que haja intenção de retirá-los, não são considerados *terreno em reparação* a não ser que estejam demarcados como tal.

Quando a margem de um *terreno em reparação* é definida por estacas, tais estacas estão dentro do terreno em reparação e as margens deste estão definidas pelos lados externos das estacas, ao nível do solo. Quando tanto estacas como linhas são usadas para indicar o *terreno em reparação*, as estacas o identificam e as linhas definem sua margem. Quando a margem de um *terreno em reparação* é definida por uma linha no chão, a própria linha está dentro dele. A

margem de um *terreno em reparação* se estende verticalmente para baixo, mas não para cima. Uma bola está em um *terreno em reparação* quando ela, ou qualquer parte dela o toca.

As estacas usadas para definir um *terreno em reparação* são obstruções.

Nota. A *Comissão* pode fazer uma Regra Local proibindo o jogo em um *terreno em reparação* ou em uma área de proteção ambiental definida como *terreno em reparação*.

Três bolas (Three-Ball)

Ver “Modalidades de jogos por buracos”.

Três jogadores (Threesome)

Ver “Modalidades de jogos por buracos”.

Volta estipulada (Stipulated round)

“*Volta estipulada*” consiste em jogar os buracos do *campo* na sua sequência correta, a não ser que a *Comissão* autorize algo em contrário. O número de buracos em uma *volta estipulada* é 18, a não ser que a *Comissão* autorize um número menor. Com referência ao prolongamento de uma *volta estipulada* em um jogo por buracos (match play), ver a Regra 2-3.

SEÇÃO III – AS REGRAS DO JOGO

Regra 1

O Jogo

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

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 o Movimento da Bola ou Alterar Condições Físicas

Nenhum jogador deve (i) exercer qualquer ação com a intenção de influenciar o movimento de uma *bola em jogo* ou (ii) alterar as condições físicas com a intenção de afetar o jogo de um *buraco*.

Exceções:

1. Uma ação expressamente permitida ou expressamente proibida por outra *Regra* está sujeita a essa outra *Regra*, não à *Regra 1-2*.
2. Uma ação exercida com o único propósito de proteger o campo não se constitui em violação à *Regra 1-2*.

*PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 1-2

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

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

Nota 1: A *Comissão* consideraria infração grave à *Regra 1-2* se a ação exercida em violação a essa *Regra* permitisse que ele, ou outro jogador, ganhasse vantagem significativa ou colocasse outro jogador, que não seu *parceiro*, em desvantagem significativa.

Nota 2: Em um jogo por *tacadas*, exceto quando se tratar de infração grave que resulte em desclassificação, um jogador que desrespeite a *Regra 1-2*, com relação ao movimento de sua própria bola, deverá jogá-la de onde ela foi parada ou, se a bola tiver sido desviada, de onde ela parou. Se o movimento da bola de um jogador for intencionalmente influenciado por um *co-competidor* ou outro *agente externo*, aplica-se a *Regra 1-4* ao jogador (ver *Nota da Regra 19-1*).

1-3. Acordo em Descumprir Regras

Os jogadores não podem, por acordo, excluir 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

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

O JOGO DE GOLFE - GERAL

1-1/1

Duas bolas jogadas simultaneamente em buracos diferentes

P. — Dois jogadores, jogando o buraco 8, executam suas tacadas de approach para o green desse buraco. Eles concordam em executar suas tacadas da *área do tee* do buraco 9 e depois terminar o buraco 8. Isto é para evitar subir uma colina para voltar ao tee do buraco 9 e economizar tempo. Qual a decisão?

R. — Em um jogo por buracos, ambos são desclassificados conforme a Regra 1-3, por excluírem a operação da Regra 2-1, deixando de jogar a *volta estipulada*, desde que os jogadores soubessem que era uma infração à Regra. Se ambos não soubessem que sua ação era uma infração à Regra, os dois buracos ficam como jogados.

Em um jogo por tacadas, os *competidores* são desclassificados conforme a Regra 3-2, por deixarem de completar o buraco 8 antes de executar uma tacada na *área do tee* do buraco 9.

1-1/2

Jogador não sabe que completou o buraco e coloca outra bola em jogo

P. - Não conseguindo encontrar sua bola, um jogador coloca outra *bola em jogo*. Então descobre que a bola original está no *buraco*. Qual a decisão?

R. - Vale o score com a bola original. O buraco foi completado quando o jogador embocou essa bola.

1-1/3

Jogador, depois de procurar bola original por cinco minutos, continua o jogo com bola provisória; então descobre bola original no buraco

P. - Em um buraco de par três, um jogador joga uma bola provisória acreditando que sua bola original poderia estar perdida. Ele procura a bola original por cinco minutos e então joga a bola provisória para o green. Nesse momento, a bola original é encontrada no *buraco*. Qual a decisão?

R. - O score do jogador é 1 (hole in one). O buraco foi completado quando o jogador embocou a bola original (Regra 1-1).

1-1/4

Jogador descobre que sua bola está no buraco depois de jogar bola errada

P. - Um jogador bateu sua bola para um green que não podia ver e executou um putt na bola que pensou ser a sua. Então descobriu que sua bola estava no *buraco* e que a bola que ele jogara era uma *bola errada*. Qual a decisão?

R. - Como o buraco foi completado quando a bola original foi *embocada* (Regra 1-1), o jogador não infringiu a Regra 15-3 por ter subsequentemente jogado uma *bola errada*.

Decisões relacionadas

- 2-4/9 - Jogador concede buraco e depois disso descobre-se que *adversário* jogou *bola errada*.
- 2-4/11 - Jogador com *bola perdida* concede buraco; bola então é encontrada no *buraco*.

1-2/0.5**Infração grave à Regra 1-2**

P. - A norma para determinar se ocorreu uma infração grave à Regra 1-2 deve ser a mesma em jogos por buracos e jogos por tacadas?

R. - Ao decidir se um jogador cometeu uma infração grave à Regra 1-2, a *Comissão* deve considerar todos os aspectos do incidente. Pelo impacto diferente sobre os jogadores em jogos por buracos e jogos por tacadas, é possível que o mesmo ato se constitua em uma infração grave à Regra 1-2 em um jogo por tacadas, mas não em um jogo por buracos. Em muitos casos, em jogos por buracos (por exemplo, um jogador que intencionalmente para sua bola para impedi-la de entrar em um *azar de água*), é suficiente uma penalidade de perda do buraco, enquanto que em jogos por tacadas o jogador deve ser desclassificado por infração grave. Em alguns casos, (por exemplo, o ato propositado referido no primeiro parágrafo da resposta na Decisão 1-2/1), uma penalidade de desclassificação é apropriada em jogos por buracos.

1-2/0.7**Significado de “único propósito de proteger o campo”**

P. - Qual o significado da frase “único propósito de proteger o campo” na Exceção 2 à Regra 1-2?

R. - A frase “único propósito de proteger o campo” na Exceção refere-se a executar atos que são encorajados na Seção de Etiqueta das Regras de Golfe, desde que executados na hora correta e na maneira permitida pelas Regras. As provisões da Regra 1-2 não impedem um jogador de agir de maneira a efetuar atos que conformem com a Seção de Etiqueta, desde que o jogador o faça somente para cuidar do campo, e, sem intencionalmente influenciar o movimento da bola, ou as condições físicas afetando a jogada, de um jogador no seu grupo ou partida. Por exemplo, embora um jogador não possa alisar a borda do *buraco* ou marcas de travas de sapatos que possam influenciar o movimento de uma bola de um *adversário*, *co-competidor* ou parceiro, o jogador pode geralmente alisar a borda do *buraco* ou marcas de travas de sapatos como cortesia para os jogadores nos grupos seguintes, ou para cuidar do campo. (Veja Decisão 1-2/3.5). Similarmente, embora um jogador não possa amassar um pedaço de grama na área onde uma bola em movimento possa repousar, ou na área onde uma bola será dropada ou colocada, com a intenção de influenciar o movimento da bola, o jogador geralmente pode melhorar o campo ao reparar buracos de *divot* e/ou repondo *divots* que não afetem o jogo do buraco por um jogador ou por alguém em seu grupo ou jogo. (Veja Decisão 1-2/8).

1-2/1**Linha de putt alterada de propósito por adversário ou co-competidor que pisa sobre ela**

P. - Um *adversário* ou um *co-competidor* pisa de propósito sobre a linha de putt do jogador, com a intenção de melhorá-la (por ex., pressionando para baixo um tufo levantando de grama) ou prejudicá-la (por ex., fazendo marcas com as travas do sapato). Qual a decisão?

R. - Em ambos os casos o *adversário*, ou o *co-competidor*, infringiu a Regra 1-2. Em um jogo por buracos, a penalidade é a perda do buraco, ou duas tacadas em um jogo por tacadas, a menos que a *Comissão* decida impor a penalidade de desclassificação - ver Nota sob a Regra 1-2.

Em um jogo por tacadas, se a linha de putt for danificada, por equidade (Regra 1-4), o jogador pode restaurá-la à sua condição prévia. Um jogador tem direito ao lie e à linha de putt que tinha quando sua bola ali parou. A linha de putt pode ser restaurada por qualquer pessoa.

Decisões relevantes:

- 13-2/36- *Competidor* permite reparo de marcas de sapatos em sua linha de putt, feitas por co-competidor.
- 16-1a/13- Linha de putt danificada acidentalmente por *adversário*, *co-competidor* ou seus *caddies*.
- 17-3/2- *Adversário* ou *co-competidor* assistindo *bandeira* para jogador deixa de removê-la; bola do jogador atinge a *bandeira*.
- 19-1/5- Bola deliberadamente desviada ou parada no green por co-competidor.
- Veja também “EQUIDADE: Jogador tem direito ao lie, *linha de jogo* e *stance* que tinha quando a bola para após a tacada” no Índice.

1-2/1.5

Competidor altera linha de jogo de co-competidor

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de A está sob um galho de árvore parcialmente quebrado, do qual acredita poder obter alívio sem penalidade. A solicita um parecer oficial. B, *co-competidor* de A, discute o caso de A com um membro da *Comissão* e, durante a conversação, levanta o galho e melhora ou piora a *linha de jogo* de A. Qual a decisão?

R. - Como as ações de B não foram feitas com a intenção de melhorar ou piorar a *linha de jogo* de A, ele não infringiu a Regra 1-2. A não é penalizado. A pode recolocar o ramo, mas A não é obrigado a fazê-lo.

1-2/2

Proteger a linha do putt do vento

P. - Um jogador pode deixar sua bolsa de golfe paralela à *linha de putt* para protegê-la do vento?

R. - Não. Uma ação tomada com a intenção de alterar o movimento da bola infringiria a Regra 1-2, mesmo se a bolsa de golfe fosse retirada antes da tacada.

1-2/3

Quebrando arbusto em área para a qual bola pode rolar ao ser dropada

P. - Um jogador escolhe ter alívio de um terreno em reparo *através do campo*. Ele determina corretamente o *ponto mais próximo de alívio* e a área de um taco aonde a bola deve ser dropada sob a Regra 25-1b(i). O jogador sabe que há um pequeno arbusto localizado fora da área de drop. Com medo que a bola role para perto do arbusto ao ser dropada, sem a necessidade de ser redropada sob a Regra 20-2c, o jogador intencionalmente quebra e remove parte do arbusto. Qual a decisão?

R. - Uma vez que o jogador não melhorou a área onde a bola deve ser dropada (i.e., a área onde a bola deve primeiramente tocar no campo ao ser dropada sob a Regra 25-5b(i)). A Regra 13-2 não se aplica. Porém, o jogador está infringindo a Regra 1-2 por uma ação com a intenção de afetar o jogo de um buraco ao alterar as condições físicas.

Os mesmos princípios se aplicam à uma situação onde a bola do jogador está em repouso, mas ele teme que ela se mova. Por exemplo, se a bola de um jogador está em repouso em um terreno com grande inclinação *através do campo*, e ele quebra um arbusto que poderia interferir com sua tacada no local onde a bola poderia parar se rolasse 3 jardas morro abaixo. O jogador está infringindo a Regra 1-2 por tomar uma atitude com a intenção de afetar o jogo do buraco ao alterar as condições físicas.

1-2/3.5

Jogador repara buraco depois de embocar, mas antes de adversário, co-competidor ou parceiro completarem o buraco

P. - Depois de completar o buraco, um jogador nota que a borda do *buraco* está danificada. Ele usa a mão para bater e alisar a borda danificada. De acordo com a Regra 1-2, o jogador incorre em penalidade

se seu *adversário*, *co-competidor* ou *parceiro* ainda não tiverem completado o buraco?

R. - Se o jogador reparar a borda do *buraco* somente com o objetivo de cuidar do campo, ele não incorreria em penalidade conforme a Regra 1-2. No entanto, se a reparação da borda do buraco foi, de alguma forma, com o intuito de influenciar o movimento da bola do *adversário*, *co-competidor* ou *parceiro* ele infringiu a Regra 1-2. É recomendado que o jogador somente repare a borda do *buraco* após todos os jogadores do grupo ou jogo completarem o jogo do buraco.

Como o jogador completou o buraco, ele não está sujeito à penalidade prevista pela Regra 16-1a ou Regra 13-2.

Em uma competição de quatro bolas, por tacadas (four-ball stroke play), se o *parceiro* do jogador ainda não tiver completado o buraco, o *parceiro* estará sujeito à penalidade prevista na Regra 16-1 a - ver Definição de "**Parceiro (Partner)**".

Decisões relevantes:

- 16-1a/6- *Buraco* danificado; procedimento para o jogador
- 33-2b/2- Reposicionar *buraco* depois de bola já estar nas proximidades do mesmo, no green

1-2/4

Jogador pula perto do buraco para fazer a bola cair no buraco

P. - Uma bola está parada na borda do *buraco*. O jogador pula perto do *buraco* na esperança de abalar o solo e fazer com que a bola caia no *buraco*. O jogador seria penalizado sob a Regra 1-2 por tentar exercer influência sobre o movimento da *bola em jogo*?

R. - Se a bola do jogador estava em repouso (ou considerada como estando em repouso segundo a Regra 16-2) e não se move, a Regra 1-2 não se aplica, pois o jogador estava tentando mover uma bola em repouso e isto é coberto especificamente pela Regra 18-2 (veja Exceção 1 à Regra 1-2). Como a bola não moveu, não há penalidade sob a Regra 18-2.

Se a bola do jogador estava em repouso (ou considerada como estando em repouso segundo a Regra 16-2) e se move, a Regra 1-2 não se aplica, pois a Regra 18-2 trata especificamente o caso de uma bola parada ser movida pelo jogador - veja exceção 1 à Regra 1-2. Considera-se que o jogador causou o movimento de sua bola e incorre penalidade de uma tacada tanto em jogo por buracos como por tacadas sob a Regra 18-2 e a bola deve ser recolocada.

Se a bola ainda estava em movimento quando o jogador pulou, ele tomou uma atitude para influenciar o movimento da bola, infringindo a Regra 1-2. Em um jogo por buracos, ele perde o buraco. Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de duas tacadas, e precisa jogar de onde sua bola parou; se a bola foi *embocada*, o jogador completou o buraco com a última tacada e deve aplicar a penalidade de duas tacadas sob a Regra 1-2.

Decisões relevantes:

- 2-4/2- Bola cai no *buraco* após concessão da próxima tacada
- 16-2/2- Bola na borda do *buraco* é batida para longe por *adversário*, antes de jogador determinar sua situação
- 18-2/23- Bola jogada para longe da borda do *buraco*, por raiva
- 18-2/24- Bola cai no *buraco* após preparação da tacada

1-2/5

Jogador bate putt usando uma das mãos e pega a bola no buraco com a outra

P. - Um jogador cuja bola está na borda do *buraco* bate o putt usando uma das mãos e pega a bola com a outra, depois da bola estar abaixo do nível da borda do *buraco*. Qual a decisão?

R. - O jogador parou de propósito a bola em movimento.

Em um jogo por buracos, ele perde o buraco - Regra 1-2.

Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de duas tacadas, é obrigado a recolocar a bola na borda do *buraco* e embocá-la - Regra 1-2. Se não o fizer, será desclassificado conforme a Regra 3-2, por não completar o buraco.

Para que a bola seja considerada *embocada* (ver Definição de “*Embocada*”) ela deve estar parada dentro do *buraco*.

Decisão relevante:

- 16/5.5- Jogador emboca putt curto e alega-se que ele retirou a bola do *buraco* antes desta estar parada

1-2/5.5

Jogador para ou desvia bola de propósito; de onde próxima tacada deve ser dada

P. - A bola de um jogador está *através do campo*. Depois de executar uma tacada de aproximação encosta acima, o jogador vê sua bola começar a rolar de volta em sua direção. Ele coloca o taco diante da bola e a para. A bola teria rolado apenas mais alguns metros e permanecido *através do campo*. Qual a decisão?

R. - Como o jogador parou a bola de propósito, ele infringiu a Regra 1-2. Como a infração não foi grave, ele perde o buraco em um jogo por buracos, ou incorre na penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas. Em um jogo por tacadas, ele deve jogar a bola do ponto em que ele a parou com seu taco – veja Nota 2 à Regra 1-2.

Se o jogador tivesse desviado a bola de propósito em vez de detê-la, em um jogo por buracos, ele perderia o buraco. Em um jogo por tacadas, se a infração cometida não fosse grave, ele incorre na penalidade de duas tacadas e deveria jogar a bola de sua nova posição - veja Nota 2 à Regra 1-2. Em um jogo por tacadas, se o jogador cometer uma infração grave, ele deve ser desclassificado.

A Regra 19-2 não se aplica, pois somente cobre situações em que o jogador acidentalmente desvia sua bola.

Decisão relevante:

- 20-2c/4- *Caddie* para bola dropada antes que ela fique parada; quando se incorre em penalidade

1-2/6 (Reservada)

1-2/7

Jogador intencionalmente desvia bola de *parceiro*, em movimento no *green*

P. - Em uma partida de quatro bolas por buracos, A e B jogam contra C e D. As quatro bolas estão no *green* em cinco tacadas. A bola de A se encontra a cerca de 4 pés do *buraco* e a de B a cerca de 30 pés do *buraco*. O jogador A está perto e atrás do *buraco* com relação à *linha de putt* de B, enquanto B bate seu putt. A bola de B ultrapassa o *buraco* e rola na direção em que A se encontra. Sem esperar que a bola de B fique em repouso, A bate na bola de B e a envia de volta para B. Qual a decisão?

R. - A Interferência intencional de A com o movimento da bola de B, é uma infração à Regra 1-2. Porém, a penalidade seria para B – o *parceiro* cuja bola estava em movimento – e resulta na desclassificação do jogador B para o buraco. A pode continuar a representar a equipe, sem penalidade uma vez que a infração da Regra 1-2 por B não o beneficiou.

1-2/8

Jogador pressiona tufo de grama enquanto bola rola em direção a essa área

P. - A bola de um jogador está através campo, na base de um declive. O jogador executa uma tacada e vê que sua bola está rolando de volta pelo declive, em direção ao local em que ele acabou de jogar. Antes da bola chegar a esse local, o jogador pressiona um tufo de grama, levantado nessa área, com a intenção de garantir que sua bola não pare contra o tufo de grama ou no buraco do *divot*. O jogador infringiu a Regra 1-2?

R. — Sim, pois ele agiu com a intenção de influenciar o movimento da *bola em jogo* e com a intenção de alterar as condições físicas afetando o jogo do buraco. Uma vez que a pressão sobre o pedaço de grama não foi com a única intenção de cuidar do campo, Exceção 2 à Regra 1-2 não se aplica.

Se o jogador não tivesse notado que sua bola estava voltando à área não haveria infração à Regra 1-2.

1-2/9

Jogador pressiona bola na superfície do green

P. - Ao recolocar sua bola, mas antes de a colocar em jogo, um jogador pressiona firmemente a bola na superfície do green para evitar que ela seja movida pelo vento ou pela gravidade. Qual a decisão?

R. - Ao alterar a superfície do green, o jogador infringiu a Regra 1-2 por, intencionalmente tomar uma atitude para influenciar o movimento da *bola em jogo* e para alterar as condições físicas que afetam o jogo do buraco.

Em jogo por buracos ele perde o buraco – Regra 1-2.

Em um jogo por tacadas, o jogador incorre na penalidade de duas tacadas e deve jogar a bola como ela estiver – Regra 1-2.

Decisões relevantes:

- 14-5/2- Dar tacada em uma bola que está oscilando
- 18/2- Bola oscila durante preparação da tacada
- 20-3d/2- Bola no *bunker* se desloca para mais perto do *buraco* quando *obstrução* é removida e não permanece em repouso quando recolocada; todas as outras partes do *bunker* estão mais perto do *buraco*

1-2/10

Jogador enrola toalha em si ou coloca toalha em cacto antes de tomar “stance”

P. - A bola de um jogador está perto de um cacto, e para jogar a bola, o jogador teria que ficar com as pernas tocando o cacto. Para se proteger das espinhas do cacto, o jogador envolve suas pernas com uma toalha antes de tomar o *stance*. Ele está dá a tacada. Qual a decisão?

R. - Desde que o jogador não infrinja a Regra 13-2 (i.e., tomar o *stance* apropriado), não há infração às Regras. Porém, se o jogador fosse colocar a toalha no cacto, para se proteger dos espinhos, ele estaria infringindo a Regra 1-2 ao alterar as condições físicas com a intenção de afetar o jogo do buraco; como resultado, ele perderia o buraco em jogo por buracos ou incorreria a penalidade de duas tacadas em jogo por tacadas.

Decisão relevante:

- 13-3/2- Executar tacada ajoelhado sobre uma toalha

Outras decisões relevantes à Regra 1-2: Veja “EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA” no Índice

1-3/0,5

Quando ocorre uma infração à Regra 1-3

P. – Ao caminhar para o green do primeiro buraco, A e B acertam que no caso de uma bola *fora de campo* (O.B.), eles dropariam uma bola no local onde a bola saiu de campo, sob penalidade de uma tacada, mesmo sabendo que a penalidade seria tacada e distância. Alguém escutou a conversa e avisou a A e B que eles não podem fazer estes acertos. Nenhum dos jogadores ainda deu uma tacada para fora do campo. Qual a decisão?

R. - A e B são desclassificados sob a Regra 1-3 por acerta desconsiderar a Regra 27-1b. Embora A e B ainda não tenham agido conforme o acerto, eles infringiram a Regra 1-3 assim que fizeram o acerto durante a *volta estipulada*.

Em jogo por buracos, se os jogadores acertam desconsiderar as Regras antes de uma *volta estipulada*, eles infringem a Regra 1-3 caso qualquer deles iniciar a rodada sem antes cancelar o acordo. Em jogo por tacadas, se os *competidores* acertam desconsiderar as Regras antes da *volta estipulada*, cada *competidor* está infringindo a Regra 1-3 se um *competidor* que fez parte do acordo inicia a *volta estipulada* sem antes cancelar o acordo.

1-3/1 (Reservada)

1-3/2

Acordo para conceder putts curtos

P. - Em um jogo, os dois jogadores concordam antecipadamente em conceder todos os putts dentro de uma determinada distância. Isso contraria a Regra 1-3?

R. – Para infringir a Regra 1-3 por acertar desconsiderar uma Regra, jogadores têm que estar conscientes de que o estão fazendo. Portanto a resposta depende dos jogadores saberem ou não que a Regra 2-4 somente permite que concedam a “próxima tacada”, e não permite que eles acertar antecipadamente a concessão de putts de uma certa distância.

Se os jogadores desconheciam que as Regras não permitem que eles façam o acordo de conceder putts desta forma, não há infração da Regra 1-3.

Se os jogadores sabiam que eles estavam excluindo a operação de uma Regra, então eles devem ser desclassificados conforme a Regra 1-3.

1-3/3 (Reservada)

1-3/4

Falha dos jogadores em aplicar penalidade conhecida

P. Em um jogo por buracos, um jogador descobre, no buraco 2, que tem quinze tacos em sua bolsa, contrariando a Regra 4-4a, mas seu *adversário* se recusa a aplicar a penalidade. O taco extra é declarado fora de jogo e o jogo continua. A *Comissão* desclassifica ambos os jogadores. Isso é correto?

R. - Sim. Como os jogadores concordaram em descumprir a penalidade, eles devem ser desclassificados conforme a Regra 1-3.

1-3/5

Jogadores não sabem que incorreram em penalidade

P. Em uma partida, A incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 12-2, por levantar uma bola para identificá-la sem anunciar sua intenção a B, seu *adversário*. A não aplica a penalidade a si mesmo e B não reclama porque nem A nem B notam que incorreram em penalidade. A *Comissão* deve desclassificar A e B conforme a Regra 1-3, por concordarem em descumprir a penalidade?

R. - Não. Como os jogadores não sabiam que haviam incorrido em penalidade, não poderia ter havido acordo entre eles para ignorar a penalidade.

Decisões relevantes:

- 2-1/1- Jogadores incapazes de resolver problema com as Regras concordam em considerar buraco empatado.
- 2-5/8.5- Jogador e *adversário* concordam com procedimento incorreto; se reivindicação válida pode ser feita depois do procedimento adotado

1-3/6

Marcador conscientemente atesta resultado errado e *competidor* sabe que o *escore* está errado

P. - Em um jogo por tacadas, B erra e não emboca a bola para completar o buraco. Alguns buracos depois, ele percebe que se enganou. A, marcador e *co-competidor* de B, sabe que B infringiu as Regras e que B tinha conhecimento do fato, mas apesar disso, assina o cartão de *escores* de B. B foi desclassificado conforme a Regra 3-2 (Não terminar o buraco). A, que conscientemente ignorou a infração, deve ser penalizado?

R. - O jogador A deve ser desclassificado por infringir a Regra 1-3.

Decisões relevantes:

- 6-6a/5- Marcador conscientemente atesta resultado errado, mas *competidor* não sabe que *escore* está errado.
- 33-7/9- *Competidor* que sabe que jogador infringiu as Regras não informa o jogador nem a *Comissão* em tempo oportuno.

1-3/7

Em jogo por buracos, em 36 buracos, jogadores fazem acordo para equipe perdedora conceder a partida após 18 buracos

P. - Antes do início de uma partida de 36 buracos, os jogadores concordam que jogarão apenas 18 buracos e quem estiver perdendo nesse ponto concederá a partida, apesar de saberem que isto viola as condições da competição. Isso é permitido?

R. - Não. Ambos os jogadores devem ser desclassificados conforme a Regra 1-3, por concordar em excluir a operação de uma condição da competição. (Regra 33-1). Caso os jogadores não soubessem que a sua ação era uma infração às condições da competição, a concessão seria válida.

Decisões relevantes:

- 2-4/21- Forma errada de jogo utilizada para decidir que equipe concederá a partida.
- 6-1/1- Forma errada de jogo usada em evento de jogo por buracos.
- 33-1/4- Partida por buracos decidida por forma errada de jogo, por acordo dos jogadores.

Outras Decisões relevantes à Regra 1-3: veja “ACORDO PARA DESCUMPRIR REGRAS” no Índice.

1-4/1

Jogador perturbado por bola derrubada por outro jogador erra sua tacada

P. - No momento em que A fazia seu *backswing*, B acidentalmente deixa cair uma bola que rola até ficar a 6 polegadas da bola de A. O surgimento da bola derrubada perturba A, que erra a tacada. Por equidade, A deve ter permissão para executar novamente sua tacada?

R. - Não. Distrações são ocorrências comuns que os jogadores devem aceitar.

1-4/2

Bola adere à face do taco depois da tacada

P. - Um jogador executa sua tacada em areia ou terra úmida e a bola adere à face do taco. Qual a decisão?

R. - Por equidade (Regra 1-4), a bola deve ser dropada, sem penalidade, tão perto quanto possível do ponto onde o taco se encontrava quando a bola aderiu a ele.

1-4/3

Bandeira fincada no green a certa distância do buraco, por brincadeira

P. - Um brincalhão retira a *bandeira* do *buraco* e a finca no *green*, a certa distância do *buraco*. Os jogadores que se aproximam do *green* não sabem desse fato e jogam na direção da *bandeira*, não do *buraco*. Os jogadores têm a opção de jogar novamente?

R. - Não. Por equidade (Regra 1-4), os jogadores devem aceitar as vantagens e desvantagens resultantes.

1-4/4

Com raiva, jogador bate bola jogada por jogador de grupo seguinte

P. - O jogador A quase é atingido por uma bola jogada por jogador do grupo de trás. Com raiva, A bate a bola na direção do grupo. O jogador A executou uma tacada de treino? Jogou uma *bola errada*?

R. - Não. Entretanto, por equidade (Regra 1-4), A deve incorrer na penalidade geral de perda do buraco em um jogo por buracos, ou de duas tacadas em um jogo por tacadas.

Decisão relevante:

- 7-2/5.5- Jogador encontra bola e dá uma tacada para enviá-la de volta ao jogador que a perdeu

1-4/5

Remoção de obstrução em azar moveria impedimento solto

P. - Em um *azar*, a bola está encostada em uma *obstrução* móvel. Há um impedimento solto sobre a *obstrução*, em posição tal que o jogador não pode remover a *obstrução* sem também mover o impedimento solto. O jogador tem direito de mover a *obstrução* móvel conforme a Regra 24-1, mas não tem direito de mover o impedimento solto conforme a Regra 23. Qual o procedimento?

R. - O jogador pode remover a *obstrução* como autorizado pela Regra 24-1. Se o impedimento for movido no processo, por equidade (Regra 1-4), o jogador não incorre em penalidade e deve colocar o impedimento solto o mais perto possível do ponto em que se encontrava originalmente. Se o jogador deixar de recolocar o impedimento solto, como requerido, por equidade (Regra 1-4) e tendo em vista o propósito da Regra 13-4, ele perde o buraco em um jogo por buracos, ou incorre na penalidade de duas

tacadas em um jogo por tacadas.

Decisões Relevantes:

- 13-4/16- Remoção de impedimento solto cobrindo *bola errada em azar de água*
- 13-4/35.7- Jogador declara bola injogável no bunker; levanta bola e então remove impedimento solto que está no bunker
- 23-1/6.5- Remoção de *impedimentos soltos* de local em que a bola deve ser colocada
- 23-1/7- Impedimento solto em *azar* é deslocado quando bola é levantada
- 23-1/7.5- Impedimento solto *através do campo* movido quando uma bola é movida ou no processo de levanta-la
- 23-1/8- Remoção de *impedimentos soltos* que provavelmente causariam o deslocamento da bola; *impedimentos soltos* removidos antes da bola ser reposta

1-4/6 (Reservada)

1-4/7

Bola perdida em azar de água ou em água ocasional que transbordou do azar de água

P. – É conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola está perdida em um *azar de água* ou em *água ocasional* decorrente do transbordamento de um *azar de água*, porém não se sabe em qual dos dois ela se encontra. Qual o procedimento correto?

R. - Por equidade (Regra 1-4), o jogador deve proceder de acordo com a Regra de *azar de água*. (Revisada)

Decisão relevante:

- 25/2- Transbordamento de *azar de água*

1-4/8

O ponto mais próximo de alívio de caminho pavimentado para carros de golfe é em água ocasional; o ponto mais próximo de alívio da água ocasional é no caminho pavimentado

P. - A bola de um jogador está sobre um caminho pavimentado do qual ele deseja obter alívio conforme a Regra 24-2b(i). Parece que o *ponto mais próximo de alívio* é em uma grande área de *água ocasional*, adjacente ao caminho para carros de golfe, e o *ponto mais próximo de alívio* da *água ocasional*, segundo a Regra 25-1b(i), seria voltar ao caminho pavimentado. Quais as opções do jogador?

R. - O jogador pode proceder de acordo com a Regra 24-2 e então, se aplicável, com a Regra 25-1. Ele não tem direito de obter alívio tanto da *obstrução* fixa quanto da *água ocasional* em um único procedimento, a menos que depois de proceder de acordo com essas Regras o jogador esteja essencialmente de volta ao ponto de partida e seja evidente que tal procedimento se faz necessário para obter alívio de ambas as condições.

Portanto, o jogador deveria proceder como se segue:

1. Levantar e dropar a bola na *água ocasional*, conforme a Regra 24-2b(i).
2. Jogar a bola como está ou obter alívio da *água ocasional*. Nesse caso, ele levantaria e droparia a bola de acordo com a Regra 25-1b(i).
3. Se a bola, quando dropada, ficar parada em posição tal que haja interferência do caminho pavimentado, ele pode jogar a bola tal como está ou proceder de acordo com Regra 24-2b(i). Se o *ponto mais próximo de alívio* for em local que sofra a interferência da *água ocasional*, como opção

adicional, por equidade (Regra 1-4), o jogador pode obter alívio sem penalidade da seguinte maneira: Usando a nova posição da bola na estrada, será determinado o *ponto mais próximo de alívio* tanto do caminho quanto da *água ocasional*, que não esteja em um *azar* ou em um *green*. O jogador deverá levantar a bola e dropá-la dentro da distância de um taco e não mais perto do *buraco* do que o *ponto mais próximo de alívio*, em uma parte do campo que evite a interferência do caminho e da *água ocasional*, que não esteja em um *azar* ou em um *green*.

Se a bola dropada rolar para uma posição onde haja interferência quer do caminho quer da *água ocasional*, a Regra 20-2c se aplica.

O mesmo princípio se aplicaria se houvesse interferência de quaisquer duas condições, isto é, *água ocasional*, um buraco cavado por *animal lurador*, uma *obstrução* fixa, das quais alívio sem penalidade fosse possível e, ao obter alívio de uma condição, isso resultasse em interferência da segunda condição. (Revisada)

Decisão relevante:

- 25-1b/11.5- Bola em *água ocasional* dentro de terreno em reparo; se jogador tem direito e obter alívio de ambas as condições em um único procedimento

1-4/8.5

Ponto mais próximo de alívio de caminho de carro de golfe é em *água ocasional*, ponto mais próximo de alívio de *água ocasional* é voltar ao caminho do carro de golfe; impraticável para o jogador dropar bola em área de *água ocasional*

P. - Nas circunstâncias descritas na Decisão 1-4/8, se a natureza da área de *água ocasional* fosse tal que tornasse impraticável ou impossível o jogador dropar a bola ao obter alívio do caminho do carro de golfe na área de *água ocasional*, como o jogador deveria proceder?

R. - Se for impraticável o jogador proceder conforme uma das duas Regras, ele pode, por equidade (Regra 1-4), obter alívio sem penalidade da seguinte maneira: Usando a posição da bola no caminho do carro de golfe, ele deve determinar o *ponto mais próximo de alívio*, tanto do caminho do carro de golfe quanto da *água ocasional*, que não seja em um *azar* nem no *green*. O jogador deve levantar a bola antes de dropá-la dentro da distância de um taco, não mais perto do *buraco* que o *ponto mais próximo de alívio*, em uma parte do campo que evite interferência do caminho do carro de golfe e da *água ocasional*, não em um *azar* nem no *green*.

Considera-se impraticável um jogador dropar a bola na área de *água ocasional* se esta for tão profunda que seria necessário despende um esforço pouco razoável para recuperar a bola - ver Decisão 25-1/1.

Outros exemplos de condições nas quais seria considerado impraticável o jogador dropar a bola:

- dentro ou sob uma *obstrução* fixa, de modo que seria extremamente difícil ou impossível dropar a bola (por ex., dentro de um edifício trancado ou sob um abrigo contra chuva, construído perto do campo).
- dentro de um buraco grande feito pela equipe de manutenção do campo ou de uma área semelhante de terreno em reparo, de onde não seria razoável esperar que o jogador jogasse uma bola.

1-4/9

Ninho de pássaro interferindo com tacada

P. - A bola de um jogador para em um ninho de pássaro, ou tão perto do ninho que ele não pode executar uma tacada sem danificá-lo. Em equidade (Regra 1-4) o jogador tem outra opção além de jogar a bola tal como está ou, se aplicável, proceder conforme a Regra 26 ou 28?

R. - Sim. É pouco razoável esperar que o jogador jogue nessa situação e injusto exigir que o jogador

incorra na penalidade de tacada prevista pela Regra 26 (Azares de Água) ou pela Regra 28 (Bola Injogável), embora estas Regras se mantenham como opções, caso aplicável.

Se a bola estiver *através do campo*, o jogador pode, sem penalidade, dropar uma bola a um taco do local mais próximo, não mais perto do *buraco*, que lhe permita executar sua tacada sem danificar o ninho, e que não seja em um *azar* ou no *green*. Ao ser dropada, a bola deve tocar primeiro o solo *através do campo*.

Se a bola estiver em um *azar*, o jogador pode dropar a bola, sem penalidade, a um taco do local mais próximo, não mais perto do *buraco*, que lhe permita executar sua tacada sem danificar o ninho. Se possível, ela deveria ser dropada no mesmo *azar* e, se não for possível, em um *azar* semelhante nas proximidades, porém, em qualquer dos casos, não mais perto do *buraco*. Se não for possível ao jogador dropar a bola em um *azar*, ele pode, com a penalidade de uma tacada, dropá-la fora do *azar*, mantendo o ponto da bola original entre o *buraco* e o local onde a bola será dropada.

Se a bola estiver no *green*, o jogador pode, sem penalidade, colocar a bola no local mais próximo não mais perto do *buraco*, nem em um *azar*, que o permita dar a tacada sem danificar o ninho.

Se for claramente pouco razoável o jogador executar uma tacada devido à interferência de outra coisa que não o ninho de pássaro, ou se a interferência do ninho de pássaro ocorrer apenas através de uma tacada não razoável ou usando um *stance*, *swing* ou direção de jogo fora do normal, ele não poderá obter alívio como prescrito acima, mas não estará impedido de proceder conforme a Regra 26 ou a Regra 28, se aplicáveis. (Revisada)

1-4/10

Situação perigosa; cobras ou abelhas interferem com o jogo

P. - A bola de um jogador para em uma situação perigosa, por ex., perto de uma cobra viva, um ninho de abelhas, etc. em equidade (Regra 1-4) o jogador teria outras opções além de jogar a bola tal como está ou, se aplicável, proceder conforme a Regra 26 ou 28?

R - Sim. É pouco razoável esperar que o jogador jogue nessa situação perigosa e injusto exigir que o jogador incorra na penalidade prevista pela Regra 26 (Azares de Água) ou pela Regra 28 (Bola Injogável), embora estas Regras continuem como uma opção, se aplicável.

Se a bola estiver *através do campo*, o jogador pode, sem penalidade, dropar uma bola a um taco do local mais próximo, não mais perto do *buraco*, que lhe permita executar sua tacada sem risco, e que não seja em um *azar* ou no *green*.

Se a bola estiver em um *azar*, o jogador pode dropar a bola, sem penalidade, a um taco do local mais próximo, não mais perto do *buraco*, que lhe permita executar sua tacada sem risco. Se possível, ela deveria ser dropada no mesmo *azar* e, se não for possível, em um *azar* semelhante das proximidades, porém, em qualquer dos casos, não mais perto do *buraco*. Se não for possível ao jogador dropar a bola em um *azar*, ele pode, com a penalidade de uma tacada, dropá-la fora do *azar*, mantendo o ponto da bola original entre o *buraco* e o local onde a bola será dropada.

Se a bola estiver no *green*, o jogador pode, sem penalidade, colocar a bola no local mais próximo não mais perto do *buraco*, nem em um *azar*, que o permita dar a tacada sem risco.

Se for claramente pouco razoável o jogador executar uma tacada devido à interferência de qualquer outra coisa além da situação perigosa, ele não poderá obter alívio como prescrito acima, mas não será impedido de proceder conforme a Regra 26 ou 28, se aplicáveis. (Revisada)

Decisão relevante:

- 33-8/22- Regra Local tratando formigueiros como terreno em reparo.

Significado de “situação perigosa”

P. - De acordo com a Decisão 1-4/10, uma bola parada perto de uma víbora viva ou de um ninho de abelhas é uma “situação perigosa” e o alívio deve ser garantido por equidade.

Se a bola de um jogador ficar parada dentro ou perto de uma área de plantas, tal como hera venenosa, cactos ou urtiga, deve-se aplicar as provisões da Decisão 1-4/10?

R. - Não. O jogador deve jogar a bola tal como está ou, se aplicável, proceder conforme a Regra 26 (Azares de Água), ou Regra 28 (Bola Injogável).

A Decisão 1-4/10 contempla uma situação não relacionada com as condições normalmente encontradas no campo. Lies desagradáveis são ocorrências comuns que os jogadores devem aceitar.

Jogador infringe Regras mais de uma vez antes de tacada; se múltiplas penalidades devem ser aplicadas

Antes de executar uma tacada, pode haver circunstâncias em que um jogador infringe uma única Regra mais de uma vez, ou infringe diferentes Regras, em ato único ou em vários atos de forma sequencial. Levanta-se, então, a questão de se seria apropriado aplicar uma penalidade para cada infração.

As Regras estabelecem expressamente que múltiplas penalidades não devem ser aplicadas em certas situações (i.e., Regras 15-2, 18, 20-7 e 21). Porém temos várias outras situações onde múltiplas infrações das Regras podem ocorrer e que não são contempladas nas Regras a aplicação de penalidades para cada infração individualmente. Em tais casos, equidade (Regra 1-4) se aplica, e os seguintes princípios deveriam ser usados:

1. Uma única ação resulta em mais de uma infração a uma Regra - Penalidade única aplicada

Exemplo: Em um jogo por tacadas, a bola de um competidor, que está no *green*, atinge a bola de um co-competidor, infringindo a Regra 19-5 e, a seguir, atinge a bola de outro co-competidor, também infringindo Regra 19-5. A decisão deve ser penalidade única de duas tacadas.

2. Uma única ação resulta em infração a duas Regras - Penalidade única aplicada

Exemplo: Em um jogo por tacadas, um competidor, pretendendo usar o *putter* para jogar sua bola de um *bunker*, rasteia uma pegada no *bunker* que está em sua *linha de jogo*. Tanto a Regra 13-2 quanto a Regra 13-4a foram infringidas. A decisão deve ser penalidade única de duas tacadas.

3. Ações relacionadas entre si resultam em uma Regra ser infringida mais de uma vez - Penalidade única aplicada

Exemplo 1: Em um jogo por tacadas, um *competidor* executa vários *swings* de treino em um *azar*, tocando o solo a cada vez. Os *swings* de treino são ações relacionadas entre si infringindo uma mesma Regra. A decisão deve ser penalidade única de duas tacadas pela infração à Regra 13-4b (ver Decisão 13-4/3, mas veja também o Princípio 6, Exemplo 3).

Exemplo 2: A e B são *co-competidores* jogando um buraco de par 3. B deveria jogar primeiro e A pergunta a B se é melhor jogar para o centro de *green* ou para a *bandeira* e B aconselha a jogar para o centro do *green*. A, então, pergunta qual taco B irá utilizar. B afirma que usará o ferro 6. Depois da tacada de B, que ficou curta, A pergunta a B se ele bateu bem na bola e B confirma que sim. A então dá sua tacada. A decisão deve ser penalidade única de duas tacadas a ambos os jogadores sob a Regra 8-1 por buscar ou dar *conselhos* sob três partes de informação relacionadas entre si sendo que todas elas podem auxiliar A na sua escolha de taco para sua próxima tacada e na forma de jogar. (Mas veja

também o Princípio 6, Exemplo 2)

4. Ações relacionadas entre si resultam em duas Regras serem infringidas - Penalidade única aplicada

Exemplo 1: Em jogo por tacadas, um *competidor* está considerando dar um putt para sair do *bunker* e alisa várias pegadas no *bunker* em sua *linha de jogo*. Tanto a Regra 13-2 quanto a 13-4a foram infringidas várias vezes por ações relacionadas entre si. A Decisão é de uma única penalidade de duas tacadas.

Exemplo 2: Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* se desloca antes da preparação da tacada e enquanto está em movimento é parada acidentalmente pelo taco do *competidor*, infringindo a Regra 19-2, ficando parada encostada ao taco. O *competidor* então move o taco causando o deslocamento de sua bola, infração normalmente punida com uma tacada, conforme a Regra 18-2. Estes atos relacionados entre si resultariam em penalidade única de uma tacada (ver Decisão 19-2/1.5).

5. Ações não relacionadas resultam em infração a duas Regras - Múltiplas penalidades aplicadas

Exemplo 1: Em um jogo por tacadas, um *competidor* (1) toca o solo de um *azar* com seu taco enquanto faz *swings* de treino no *azar* e (2) melhora sua *linha de jogo* dobrando um arbusto com as mãos. A decisão deve ser uma penalidade de duas tacadas conforme a Regra 13-4 (Tocar o solo de um *azar* com um taco) e outra penalidade de duas tacadas conforme a Regra 13-2 (Melhorar a *linha de jogo* por deslocar planta em crescimento), totalizando quatro tacadas de penalidade (ver Decisão 13-4/28).

Exemplo 2: No Exemplo 2 no Princípio 4 acima, se a bola não for recolocada antes do jogador dar sua próxima tacada, a falha em repor a bola seria uma ação não relacionada e o jogador receberia uma punição adicional de duas tacadas sob a Regra 18-2.

6. Ações não relacionadas resultam em mais de uma infração a uma Regra. Múltiplas penalidades aplicadas

Exemplo 1: Em um jogo por tacadas, um *competidor* (1) pisa de propósito na *linha de putt* de outro jogador com a intenção de melhorar a linha e então (2) detém de propósito sua própria bola em movimento depois desta começar a se mover sem causa aparente, antes da preparação da tacada. A decisão deve ser a aplicação de duas penalidades separadas, cada qual de duas tacadas, por infrações à Regra 1-2, totalizando quatro tacadas de penalidade.

Exemplo 2: A e B são *co-competidores* aguardando a liberação de um *green* em um buraco de par 3. A, que tem batido todas suas tacadas com ferro à direita do alvo, pergunta a B se o seu (A) alinhamento está errado. B confirma que o alinhamento de A estava incorreto. Depois que o *green* fica livre, A pergunta a B qual taco B irá usar, e B não responde. A Decisão seria de que A e B devem ser penalizados em duas tacadas por solicitar e dar *conselho* sobre o alinhamento de A (*conselho* sobre método de dar uma tacada). A recebe uma punição adicional de 2 tacadas por pedir informação de B que poderia ajudar A a escolher seu taco. Embora ambas as solicitações de A sejam infrações à mesma Regra (Regra 8-1) as suas características são de carácter suficientemente diferente para demandar duas punições separadas.

Exemplo 3: No Exemplo 1 no Princípio 3 acima, o *competidor* então dá uma tacada e não consegue tirar a bola do *azar*. Ele faz mais dois *swings* de prática, novamente tocando o solo a cada vez. A Decisão seria de duas penalidades de duas tacadas sob a Regra 13-4b. A ligação entre os dois atos foi quebrada pela tacada que os intercorreu (veja também Decisão 1-4/14).

Para esta Decisão:

- ao fazer um julgamento de se dois atos são relacionados ou não, a *Comissão* deve levar em

consideração, entre outras coisas, a similaridade dos atos, quão perto um ato foi do outro em termos de tempo e localização e se houve evento intercorrente entre eles;

- cada subseção principal de uma Regra é considerada uma Regra a parte (i.e., Regras 1-2, 1-3 e 1-4 são consideradas Regras distintas; e
- as seguintes subseções (mas não somente estas) são também consideradas Regras distintas: 4-3a, 4-3b, 13-4a, 13-4b, 13-4c, 14-1a, 14-1b, 14-2a, 14-2b, 16-1a, 16-1b, 16-1c, 16-1d, 16-1e, 16-1f, 17-3a, 17-3b e 17-3c. (Revisada)

1-4/13

Jogador é alertado sobre infração à Regra; jogador infringe a mesma Regra antes da tacada

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* cuja bola está em um *bunker* executa um *swing* de treino e toca o solo do *bunker* com seu taco. Seu *co-competidor* o avisa de que essa ação pode ser uma infração às Regras. O *competidor* discorda e executa vários outros *swings* de treino antes de executar sua tacada, tocando a areia a cada vez. Qual é a penalidade?

R. - Como o *competidor* foi corretamente alertado de que tocar o solo do *bunker* com seu taco durante um *swing* de treino infringe as Regras (Regra 13-4b), o terceiro princípio da Decisão 1-4/12 não se aplica. Portanto, o *competidor* é penalizado com quatro tacadas - duas tacadas pela infração inicial e mais duas tacadas por todas as infrações subsequentes, quando foram executados *swings* de treino adicionais.

Decisões Relevantes:

- 13-4/3- Tocar solo em *azar* com várias tacadas de treino
- 13-4/28- Apoiar taco, mover *impedimentos soltos* e melhorar área pretendida para *swing* em *azar*

1-4/14

Jogador infringe a mesma Regra antes e depois da tacada

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* cuja bola está parada no *bunker* executa um *swing* de treino, tocando o solo do *bunker* com seu taco, infringindo a Regra 13-4. Ele executa a tacada, mas a bola permanece no *bunker*. Antes de executar sua próxima tacada, ele faz outro *swing* de treino, novamente tocando o solo do *bunker*. Qual a penalidade?

R. - O *competidor* incorre em duas penalidades separadas, cada qual de duas tacadas, por infrações à Regra 13-4, totalizando quatro tacadas de penalidade. O terceiro princípio da Decisão 1-4/12 não se aplica porque o jogador executou uma tacada entre as duas infrações.

1-4/15

Jogador infringe duas Regras com penalidades diferentes; penalidade mais severa é aplicada

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* está procurando sua bola embaixo de uma árvore. Ele a desloca acidentalmente com o pé, infringindo a Regra 18-2 e ao mesmo tempo quebra um galho, melhorando a área do *swing* que pretende executar, infringindo a Regra 13-2. Qual a decisão?

R. - O *competidor* infringiu duas Regras como resultado de um único ato. De acordo com o segundo princípio da Decisão 1-4/12, o *competidor* incorre apenas em uma única penalidade. Entretanto, nesse caso, as Regras que foram infringidas pelo *competidor* preveem penalidades diferentes (isto é, a Regra 18-2 determina uma tacada de penalidade e a Regra 13-2 prevê a penalidade de duas tacadas). Nessas circunstâncias, por equidade (Regra 1-4), a penalidade mais severa deve ser aplicada e, portanto, o *competidor* é penalizado com duas tacadas conforme a Regra 13-2.

Se as mesmas circunstâncias surgissem em um jogo por buracos, o jogador perderia o buraco por

infringir a Regra 13-2.

Decisões relativas às Decisões 1-4/12 a 1-4/15, se múltiplas penalidades são aplicáveis: Veja “SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS” no Índice.

Outras Decisões Relevantes à Regra 1-4; Veja EQUIDADE no Índice.

Regra 2

Jogo por Buracos ("Match-Play")

Definições

Todos os termos definidos estão em *italico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

2-1. Geral

Uma partida consiste em um *lado* jogar contra outro em uma *volta estipulada*, a menos que a *Comissão* estabeleça o contrário.

Em jogo por buracos as partidas são disputadas buraco a buraco.

A menos que algo diferente esteja estabelecido nas *Regras*, o *lado* que *embocar* a bola em menos tacadas ganha esse *buraco*. Em partidas com handicap, o *escore líquido (net)* mais baixo ganha o buraco.

A situação da partida é expressa através das seguintes expressões: tantos "buracos acima" ou "empatado" e tantos "para jogar".

Diz-se que uma equipe está "dormie" quando está um número de "buracos acima" correspondente ao número de buracos ainda a jogar.

2-2. Buraco Empatado

Um buraco fica empatado quando os dois *lados embocam* com o mesmo número de *tacadas*.

Se um jogador terminar um *buraco* e seu *adversário* ainda tiver uma tacada para empatar, e o jogador subsequentemente incorrer em penalidade o buraco é considerado empatado.

2-3. Vencedor da Partida

Uma partida é ganha quando um *lado* está à frente por um número de buracos superior ao número de buracos ainda a jogar.

Em caso de empate, a *Comissão* pode prolongar a *volta estipulada* por tantos *buracos* quanto forem necessários para que haja um vencedor.

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

Um jogador pode conceder uma partida ao *adversário*, a qualquer momento, antes de iniciar ou terminar essa partida.

Um jogador pode conceder um buraco ao *adversário*, a qualquer momento, antes de iniciar ou terminar esse buraco.

Um jogador pode conceder a próxima tacada de seu *adversário*, a qualquer momento, desde que a bola de seu *adversário* esteja em *repouso*. Nesse caso, considera-se que o *adversário* embocou com sua próxima tacada e a bola pode ser retirada por qualquer *lado*. Uma concessão não pode ser rejeitada nem retirada.

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

2-5. Dúvida quanto à forma de proceder: Controvérsias e Reinvidicações

Em jogos por buracos, se surgir qualquer dúvida ou controvérsia entre os jogadores, um jogador pode fazer uma reivindicação. Se um representante devidamente autorizado pela *Comissão* não estiver disponível dentro de um tempo razoável, os jogadores devem continuar o jogo sem demora. A *Comissão* só pode considerar uma reivindicação se esta for feita em tempo hábil e se, naquele momento, o jogador reivindicante notificar seu *adversário* (i) que vai apresentar uma reivindicação ou que deseja um parecer, e (ii) a respeito dos fatos sobre os quais se baseia a reivindicação ou nos quais será fundamentado o parecer.

Considera-se reivindicação apresentada em tempo hábil quando, depois de descobertas as circunstâncias que deram origem a ela, o jogador apresentar sua queixa (i) antes de qualquer jogador participante da partida jogar da *área do tee* seguinte, ou (ii) no caso de estarem no último buraco da partida, antes que todos os jogadores participantes saiam do *green*, ou (iii) quando as circunstâncias que deram origem à reivindicação forem descobertas após todos os jogadores participantes terem saído do *green* do último buraco, antes que o resultado da partida seja oficialmente anunciado.

Uma reivindicação relacionada com um buraco anterior somente poderá ser considerada pela *Comissão* se estiver fundamentada em fatos previamente desconhecidos pelo jogador que faz a reivindicação e esse jogador tenha recebido informação errada de um *adversário*. Essa reivindicação deve ser apresentada em tempo hábil.

Uma vez anunciado oficialmente o resultado da partida, a *Comissão* não poderá considerar uma reivindicação, a menos que constate que (i) ela se baseie em fatos previamente desconhecidos do jogador reivindicante no momento em que o resultado da competição estava sendo oficialmente anunciado, (ii) o jogador reivindicante tenha recebido a informação errada por parte do *adversário* e (iii) o *adversário* sabia que estava dando informação errada. Não há limite de tempo para que se considere tal reivindicação.

Nota 1: Um jogador pode desconsiderar uma violação às *Regras*, cometida por um *adversário*, desde que não tenha havido acordo entre as equipes para desrespeitar uma *Regra* (*Regra* 1-3).

Nota 2: Em jogos por buracos, o jogador que tiver dúvida quanto aos seus direitos ou quanto ao procedimento correto não poderá terminar o jogo de um buraco com duas bolas.

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.

JOGOS POR BURACO: GERAL

2/1

Jogadores em partida individual são acompanhados por terceiro jogador

P. - Antes de um jogo por buracos entre A e B, A declara a B que um terceiro jogador, C, irá jogar com eles. B joga a partida sob protesto e perde. Qual a decisão?

R. - Em um jogo individual por buracos, um jogador joga contra outro. Como B fez uma reivindicação em tempo hábil, a *Comissão* deve dar a vitória para B. Se B não tivesse protestado, isto é, tivesse concordado que C acompanhasse o jogo, o resultado permaneceria como jogado.

Volta estipulada em jogos por buracos

Em todas as formas de jogos por buracos, exceto de três jogadores ou de quatro jogadores (threesomes ou foursomes), um jogador começa sua *volta estipulada* quando executa sua primeira tacada nessa volta. Em jogos de três jogadores ou quatro jogadores, por buracos, a equipe começa sua *volta estipulada* quando executa sua primeira tacada nessa volta.

A *volta estipulada* termina quando todos os jogadores em uma partida completaram o buraco final (apesar de um jogador poder apresentar uma reivindicação subsequente conforme a Regra 2-5, ou corrigir uma informação errada conforme a Regra 9-2b(iii)). Com a primeira volta de uma partida de 36 buracos, a *volta estipulada* termina quando todos os jogadores em uma partida terminaram o último buraco da *volta estipulada*.

Recusa em Cumprir Regra em Jogo por Buracos

P. – Em uma partida por buracos, A solicita a B que levante sua (B) bola que está na *linha de jogo* de A. B se recusa a fazê-lo. Qual a decisão?

R. – Por equidade (Regra 1-4), B perde o buraco por não atender ao pedido de A de levantar sua bola sob a Regra 22-2.

Decisões Relevantes: Veja “RECUSA EM OBSERVAR REGRA” no Índice.

JOGO POR BURACOS (MATCH PLAY): GERAL

Jogadores incapazes de resolver problema com as Regras concordam em considerar buraco empatado

P. - Em uma partida, A bate um putt e a bola fica a cerca de 3 polegadas do buraco e ele manda sua bola para longe. B, seu *adversário*, reclama. Ele declara que queria que a bola de A fosse deixada perto do *buraco*. A e B não têm certeza sobre como resolver o assunto e concordam em considerar o buraco empatado. A e B devem ser desqualificados conforme a Regra 1-3?

R. - Não. Não houve acordo para descumprir as Regras. Em vez disso, os jogadores as ignoravam.

Decisões Relevantes:

- 1-3/5- Jogadores não sabem que incorreram em penalidade
- 2-5/8.5- Jogador e *adversário* concordam com procedimento incorreto; se reivindicação válida pode ser feita depois do procedimento adotado

Jogadores concordam em considerar buraco empatado durante jogo desse buraco

P. Em uma partida, um jogador e seu *adversário* batem suas segundas tacadas em um buraco de par 5. Inesperadamente, nenhuma das duas bolas pode ser encontrada. Em vez de proceder conforme a Regra 27-1, os dois jogadores concordam com um empate. Isso é permitido?

R. Sim. Um acordo para empatar um buraco que está sendo jogado é permitido.

Entretanto, se os jogadores concordarem em considerar um buraco empatado sem qualquer dos jogadores bater uma tacada, devem ser desclassificados conforme a Regra 1-3, por concordarem em

excluir a operação da Regra 2-1, deixando de jogar a *volta estipulada*, desde que os jogadores soubessem que isto era uma infração às Regras.

2-1/2

Resultado líquido igual zero ou menos que zero

P. - Em partida com handicap, um jogador com direito a dois handicap strokes em um buraco de par 3 tem o escore de 2 ou emboca em uma tacada. Qual seu escore líquido em cada caso?

R. - O escore líquido do jogador seria zero (0) se ele tivesse conseguido um escore de 2, ou menos um (-1), se tivesse embocado em uma tacada.

O mesmo seria verdadeiro em um jogo de quatro bolas por tacadas (four-ball stroke play) ou uma competição stableford, pois os escores são calculados buraco a buraco.

2-1/3

Buraco omitido inadvertidamente em partida; erro descoberto após conclusão do jogo

P. - Inadvertidamente, os jogadores em uma partida deixam de jogar um buraco. O erro foi descoberto após a conclusão do jogo. Qual a decisão?

R. - O resultado se mantém.

2-1/4

Dois buracos propositadamente omitidos em uma partida

P. - Os jogadores em uma partida concordam em omitir dois buracos, isto é, concordam em jogar a partida em 16 buracos. Isso é permitido?

R. - Não. Os jogadores estão desclassificados conforme a Regra 1-3, por excluir a operação da Regra 2-1 deixando de jogar a *volta estipulada*, desde que os jogadores soubessem que isto seria uma infração às Regras. Caso os jogadores não soubessem que sua ação infringiria as Regras, o jogo valeria como jogado.

2-1/5

Três buracos jogados fora de ordem em uma partida

P. - Em um jogo de 18 buracos, por engano, os jogadores jogam três buracos fora de sequência. O erro é descoberto antes da conclusão da partida. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade e os resultados dos buracos valem como jogados. Se os jogadores fossem jogar os buracos na sequência correta, não haveria penalidade e os novos resultados dos três buracos valeriam como jogados novamente.

2-1/6

Jogar novamente partida interrompida em vez de recomeçá-la de onde parou

P. - Uma partida que estava empatada depois de 16 buracos foi interrompida por acordo, devido à escuridão. A partida deveria ser reiniciada no buraco 17. No entanto, os jogadores, acreditando agir conforme as Regras, jogaram novamente toda a partida, começando no buraco 1. O resultado foi anunciado. Nesse momento, a *Comissão* percebe que houve um procedimento impróprio. Qual a decisão?

R. - O resultado da partida jogada novamente deve ser mantido. Os jogadores não estão sujeitos a desclassificação conforme a Regra 1-3 porque não sabiam que seu procedimento era contrário às Regras

2-2/1

Jogador batendo putt para empatar recebe *conselho de adversário*

A seguir, exemplo da aplicação do segundo parágrafo da Regra 2-2: Em uma partida, A completa o buraco. Enquanto B, *adversário* de A, está se preparando para bater seu putt para empatar, A aconselha B quanto à *linha de putt*. A normalmente perderia o buraco por infringir a Regra 8-1, mas a Regra 2-2 entra em operação e, nessas circunstâncias, o buraco é considerado empatado.

Decisão Relevante:

- 30-3/3- Aplicação da Regra 2-2 em partida por buracos de Quatro Bolas (four ball match play)

Outras Decisões relevantes à Regra 2-2: veja “BURACO EMPATADO” no Índice

VENCEDOR DO JOGO POR BURACOS

2-3/1

Jogadores, tendo a impressão de que o jogo terminara, mais tarde descobrem que estava empatado

P. - Em uma partida, A e B deixam o *green* do buraco 18 com a impressão de que A vencera a partida. Mais tarde, percebem que, na realidade, a partida estava empatada. O assunto é referido à Comissão. Qual a decisão?

R. - Como não há indicação de que foi dada informação errada, o jogo fica como está, com A como vencedor.

2-3/2

Resultado de partida quando jogador está *dormie* e *adversário* concede

P. - Em uma partida entre A e B, A está um à frente, jogando o último buraco. Nas seguintes situações e considerando-se as ações de B, A vence por um ou por dois buracos?

- (i) B está no *green* em três tacadas, mas muito distante do *buraco*. A joga sua terceira tacada a partir da borda do *green* e a bola fica parada a cerca de 1 pé do *buraco*. B se aproxima e cumprimenta A.
- (ii) B está no *green* em duas tacadas. A emboca sua terceira tacada e B cumprimenta A.
- (iii) A joga sua segunda tacada a partir do *fairway* e chega ao *green*. B erra sua segunda tacada, não chega ao *green* e cai em um bunker. B imediatamente se aproxima de A e o cumprimenta.
- (iv) B está no *green* em seis tacadas, porém muito distante do *buraco*. A joga sua terceira tacada a partir da borda do *green* e a bola fica parada a cerca de 1 pé do *buraco*. B se aproxima e cumprimenta A.
- (v) A está no *green* em duas tacadas. B joga sua terceira tacada a partir do *fairway*, chega ao *green* e a bola fica parada a cerca de 1 pé do *buraco*. B se aproxima e cumprimenta A.

R. - Considera-se que o cumprimento entre os jogadores representa com um acordo para conceder a tacada seguinte de cada jogador. De acordo com isso, nas situações (i) a (iii), A vence a partida por um buraco. Nas situações (iv) e (v), A vence o buraco final e a partida por dois buracos.

2-4/1

Jogador concede próxima tacada de *adversário* e então bate a bola do *adversário* para dentro do buraco

P. - Um jogador concede a próxima tacada de seu *adversário* e então, ao tentar lhe devolver a bola, inadvertidamente a emboca. O *adversário*, que tinha batido três tacadas antes da concessão, reivindica três para o buraco. Sua reivindicação é válida?

R. - Não. O jogador concedeu ao *adversário* um 4 para o buraco e, nesse ponto, o *adversário* já completara o buraco. É irrelevante que o jogador subsequentemente tenha embocado a bola do *adversário*, por inadvertência ou não.

2-4/2

Bola cai no buraco após concessão da próxima tacada

P. - A bola de um jogador está na borda do buraco. Depois de aguardar o tempo permitido pela Regra 16-2, o *adversário* concede a próxima tacada do jogador para um 5 e, depois disso, a bola cai no buraco. Qual o escore do jogador para o buraco?

R. - O escore do jogador é cinco. É irrelevante que a bola do jogador tenha caído no buraco depois do *adversário* ter concedido a próxima tacada. Se o *adversário* não tivesse concedido a próxima tacada, o escore do jogador também seria 5 porque, nessas circunstâncias, considerar-se-ia que o jogador embocara com sua última tacada e ele incorreria na penalidade de uma tacada - Regra 16-2.

Decisões Relevantes:

- 1-2/4- Jogador pula perto do buraco para fazer a bola cair no buraco
- 16-2/2- Bola na borda do buraco é batida para longe por *adversário*, antes de jogador determinar sua situação
- 18-2/24- Bola cai no buraco após preparação da tacada

2-4/3

Jogador levanta bola acreditando erroneamente que tacada fora concedida

P. - Em partida entre A e B, o jogador B fez uma declaração que A interpretou como concessão de sua próxima tacada (de A). Assim, A levantou sua bola. B então disse que não concedera a próxima tacada de A. Qual a decisão?

R. - Se a declaração de B pôde razoavelmente levar A a pensar que sua próxima tacada fora concedida, por equidade (Regra 1-4), A deve recolocar sua bola o mais perto possível de onde ela estava, sem penalidade.

Caso contrário, A incorre na penalidade de uma tacada por levantar a bola sem marcar sua posição - Regra 20-1. Ele deve recolocar sua bola o mais perto possível de onde ela se encontrava.

2-4/3.5

Tacada concedida por *caddie*

P. - Em uma partida por buracos entre A e B, o *caddie* de B afirma que a tacada de A deveria ser concedida, e, conseqüentemente A levantou sua bola. Qual a decisão?

R. – Uma vez que o *caddie* de um jogador não tem autoridade para fazer uma concessão, a suposta concessão é inválida. Uma vez que A acreditou, razoavelmente, que sua próxima tacada havia sido concedida, por equidade (Regra 1-4), não incorre em penalidade e deveria recolocar sua bola tão próximo quanto possível do local original. B não incorre em penalidade; porém, se o *caddie* de A houvesse levantado a bola de A, B teria incorrido uma penalidade de uma tacada sob a Regra 18-3b.

Decisões Relevantes a 2-4/3 e 2-4/3.5:

- 9-2/5- Informação incorreta leva *adversário* a levantar seu marcador da bola
- 20-1/8- Marcador da bola é levantado por jogador que erroneamente acredita ter vencido o buraco
- 26-1/9- *Caddie* levanta bola em *azar de água*, sem autorização do jogador

2-4/4

Quando ato de levantar a bola do *adversário* é concessão da próxima tacada

P. - Em um jogo por buracos, A emboca um putt e, acreditando ter vencido a partida, levanta a bola de B. B então avisa A que ele (B) tinha direito a um putt para vencer o buraco. A concedeu a próxima tacada de B quando levantou sua bola?

R. - Não. A incorreu na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-3b; B deve recolocar sua bola e agora tem dois putts para vencer o buraco.

2-4/5

Quando o ato de levantar o marcador de bola do *adversário* é concessão da próxima tacada

P. - Em uma partida, A, acreditando ter vencido o buraco, levanta a moeda que marcava a posição da bola de B, seu *adversário*. B tinha um putt para empatar o buraco. O ato de levantar o marcador da bola de B deve ser considerado como concessão da próxima tacada de B?

R. - Não. Por equidade (Regra 1-4), A deve ser penalizado com uma tacada. Assim, de acordo com o segundo parágrafo da Regra 2-2, o buraco está automaticamente empatado.

Decisões Relevantes a 2-4/4 e 2-4/4.5:

- 2-4/17- Jogador crê erroneamente que partida terminou, cumprimenta e levanta a bola de seu *adversário*
- 30/5- Em jogo de quatro bolas, por buracos, jogador com putt para empatar erroneamente levanta sua bola por sugestão de *adversário*, com base em mal-entendido

2-4/6

Bater putt para completar o buraco após concessão da próxima tacada

A Regra 2-4 não cobre a seguinte questão: o jogador pode bater um putt para completar o buraco depois de sua próxima tacada ter sido concedida? Um jogador não incorre em penalidade por embocar a bola em tal circunstância. Entretanto, se essa atitude auxiliar um *parceiro* em um jogo de quatro bolas ou em uma partida de melhor bola, por equidade (Regra 1-4), o *parceiro* será desclassificado no buraco em questão.

2-4/7

Concessão de tacada recusada por jogador é retirada por *adversário*; jogador então bate putt e erra

P. - Em uma partida entre A e B, A bate o putt e sua bola fica parada perto do buraco. B concede a próxima tacada de A. A diz: "Não, ainda não completei o buraco". B diz: "OK, vá em frente e bata seu

putt". A bate o putt e erra. Em tais circunstâncias, a concessão é inválida?

R. - Não. Quando B concedeu a próxima tacada da A, A completou o buraco. A concessão de uma tacada não pode ser recusada, nem retirada - ver Regra 2-4.

2-4/8

Jogador concede próxima tacada de adversário e joga antes de adversário ter oportunidade de levantar a bola

P. - Em uma partida entre A e B, A bate uma tacada de fora do *green* e sua bola fica parada a um pé do *buraco*. B concede a próxima tacada de A. A declara que deseja levantar sua bola. Porém, B bate sua próxima tacada antes de A ter oportunidade de levantar sua bola, e a bola de B bate na bola de A. Qual a decisão?

R. - B privou A do direito de levantar sua bola depois de sua tacada ser concedida. Por equidade (Regra 1-4), B perde o buraco, sua bola atingindo ou não a bola de A.

Decisões Relevantes:

- 2/3- Recusa em Cumprir Regra em Jogo por Buracos
- 3-4/1- *Competidor* não tem oportunidade de levantar bola que auxilia co-competidor
- 16-2/4- Bola suspensa na borda do *buraco* se desloca quando *bandeira* é removida
- 17-4/2- Bola parada contra a *bandeira*; putt é concedido e bola é removida antes de jogador poder retirar a *bandeira*
- 22/6- *Competidor* pede que bola em posição que o favorece não seja levantada
- 30-3f/11- Pedido para levantar bola que pode favorecer *parceiro* não é atendido

2-4/9

Jogador concede buraco e depois disso descobre-se que adversário jogou bola errada

P. - Em uma partida entre A e B, A joga duas tacadas e a bola batida com sua segunda tacada sai do *rough* e fica parada no *green*. B, tendo jogado 5 tacadas, concede o buraco para A. A então descobre que jogou uma *bola errada* para o *green*. Qual a decisão?

R. - A perdeu o buraco (Regra 15-3a) antes de B concedê-lo. Portanto, a concessão de B foi irrelevante.

2-4/10 (Reservada).

2-4/11

Jogador com bola perdida concede buraco; bola então é encontrada no buraco

P. - Em uma partida, A bate sua segunda tacada para o *green*, mas não consegue encontrar sua bola. Ele concede o buraco para B, cuja segunda tacada está no *green*. Os jogadores seguintes então encontram a bola de A no buraco. Qual a decisão?

R. - Como um jogador não pode conceder o buraco depois de sua conclusão (Regra 2-4), A embocou sua bola em duas tacadas e vence o buraco se fizer uma reivindicação antes de B jogar da próxima *área do tee* (Regra 2-5). Se A não fizer a reivindicação, ele perde o buraco.

Decisões Relevantes:

- 1-1/4- Jogador descobre que sua bola está no *buraco* depois de jogar *bola errada*
- 2-5/5- Reivindicação inválida não contestada
- 9-2/11- Engano de *adversário* ao ler número da bola de jogador leva a um acordo para que jogador

2-4/12

Jogador concede buraco com base em reivindicação inválida

P. - Em uma partida entre A e B, A bate seu putt fora da vez. B reclama erroneamente que A perdeu o buraco por executar seu putt fora da ordem. A protesta, mas concede o buraco. Mais tarde, depois de consultar o Livro de Regras, A faz um protesto oficial diante da Comissão. Qual a decisão?

R. - Apesar da reivindicação de B ser inválida - ver Regra 10-1c, o jogador A perdeu o buraco quando o concedeu. (Regra 2-4).

2-4/13

Concessão implícita de buraco é retirada

P. - A, incapaz de encontrar sua bola depois de procurá-la por dois minutos, sugere a B, seu *adversário*, que eles se dirijam para o próximo buraco. A bola de A então é encontrada. A retira sua sugestão para se dirigirem ao próximo buraco e o jogo recomeça. Antes de A jogar sua bola, B bate uma tacada em uma *bola errada*. Qual a decisão?

R. - A sugestão de A corresponde à concessão do buraco e B vence o buraco. A concessão de um buraco não pode ser retirada (Regra 2-4). As ações de B depois da concessão de A não o privam de um buraco já ganho.

2-4/14

Jogador concede partida por ajuizar erroneamente o escore do adversário no último buraco do jogo

P. - Em uma partida, A e B estão empatados jogando o último buraco. A tinha um putt curto para um 4. A, acreditando erroneamente que B completara o buraco em três tacadas, cumprimenta B, concede a partida e levanta sua bola. Nesse ponto, B conta a A que ele (B) tinha um escore de 4. Qual a decisão?

R. - A concedeu a partida. Mesmo que A não tivesse concedido a partida, ele a perdeu quando levantou sua bola sem marcar sua posição, incorrendo, portanto, na penalidade de uma tacada conforme a Regra 20-1.

2-4/15

Jogador concede partida depois de vencê-la quando adversário faz reivindicação inválida quanto ao número de tacadas

P. - Em uma partida, A e B estão empatados jogando o último buraco. A incorreu em uma penalidade sem saber e, por isso, não avisou B da penalidade. B sabia o que acontecera, mas também não tinha notado que se tratava de uma infração às Regras.

A venceu o buraco e a partida e o resultado foi anunciado.

Subsequentemente, um espectador informou a B que A incorrera em uma penalidade no buraco 18. B então reivindicou o buraco e a partida, e A concedeu a partida para B. Quem foi o legítimo vencedor?

R. - A venceu porque uma partida somente pode ser concedida antes de sua conclusão (Regra 2-4).

A deu informação errada quando não avisou B que incorrera em uma penalidade e teria perdido o buraco se a reivindicação tivesse sido feita a tempo (Regra 9-2b(i)). A reivindicação atrasada de B não foi válida por duas razões:

- (1) não foi baseada em fatos previamente desconhecidos de B, e
- (2) a reivindicação foi feita depois do resultado da partida ter sido anunciado - ver Regra 2-5.

2-4/16

Reivindicação válida feita a tempo, depois de partida ser concedida

P. - Em uma partida, A e B estão jogando o último buraco. B está ganhando por um buraco. A emboca fazendo 4. B bate o putt de um local errado e emboca para 4. A cumprimenta B e concede a partida. Antes de deixar o *green*, A pergunta para B se ele (B) bateu o putt de um lugar errado. B reconhece que o fez. A reclama que B perde o buraco conforme a Regra 20-7b. A reivindicação é válida?

R. - Sim. A concessão de uma partida não é irreversível se, subsequentemente, uma reivindicação válida for colocada a tempo. A reivindicação válida de A foi feita dentro do limite de tempo estabelecido na Regra 2-5.

Decisão Relevante:

- 9-2/10- Jogador omite penalidade de tacada quando informa resultado do buraco ao *adversário*; erro descoberto após partida ser concedida pelo *adversário*

2-4/17

Jogador crê erroneamente que partida terminou, cumprimenta e levanta a bola de seu *adversário*

P. - Em um jogo por buracos, A bate um putt e, pensando que venceu a partida, cumprimenta e levanta a bola de B. O *árbitro* avisa B que ele tinha um putt para vencer o buraco e manter a partida viva. B concedeu a partida por sua aquiescência com a ação de A ao cumprimentá-lo e levantar sua bola (de B)?

R. - Não. B tem o direito de recolocar sua bola e completar o buraco. Como A incorreu na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-3b, B tem agora dois putts para vencer o buraco.

Decisões Relevantes:

- 2-4/4- Quando ato de levantar a bola do *adversário* é concessão da próxima tacada
- 2-4/5- Quando o ato de levantar o marcador de bola do *adversário* é concessão da próxima tacada
- 30/5- Em jogo de quatro bolas, por buracos, jogador com putt para empatar erroneamente levanta sua bola por sugestão de *adversário*, com base em mal-entendido

2-4/18 (Reservada)

2-4/19

Vencedor de partida deseja dar vitória a *adversário* derrotado por não poder comparecer ao próximo jogo

P. - Em um jogo por buracos, A vence B e então concede o jogo para B porque ele (A) não poderá continuar na competição. Isso é permitido?

R. - Não. A venceu a partida. Um jogador derrotado não pode voltar à competição nessas circunstâncias. A deve ser declarado vencedor e, como A não pode continuar, o *adversário* de A na rodada seguinte vencerá por não comparecimento.

Conforme a Regra 2-4, uma equipe pode conceder a partida a qualquer momento antes da conclusão do jogo, mas não depois disso.

2-4/20

Jogador, impossibilitado de comparecer a um jogo por buracos na data marcada, perde por não comparecimento; data é então alterada e jogador pede reintegração

P. - Os jogos finais de uma competição deveriam ser disputados em um sábado. A devia jogar contra B. Na quinta-feira, A avisa B que não comparecerá pois estará fora da cidade naquele dia. No sábado, o campo estava injogável e as partidas foram adiadas para o sábado seguinte.

Na segunda-feira, A pediu sua reintegração. A Comissão deve reintegrar A?

R. - Não. A concedeu a partida segundo as provisões da Regra 2-4. Nessas circunstâncias, a concessão é irrevogável.

Decisão Relevante:

- 6-8b/4- Jogador impossibilitado de reiniciar jogo suspenso na hora marcada

2-4/21

Forma errada de jogo utilizada para decidir que equipe concederá a partida

P. - Em uma partida de quatro jogadores (foursome match play), os jogadores não conseguem arranjar uma data para disputar o jogo dentro do limite de tempo prescrito. Assim, concordam em jogar uma partida de simples entre um jogador de cada equipe para decidir que equipe concederá a partida conforme a Regra 2-4. Isso é permitido?

R. - Não há nada nas Regras do Golfe que proíba jogadores de entrarem em acordo quanto a um método para determinar que equipe concederá a partida. Porém, considerando a intenção da Regra 1-3 (Acordo em Descumprir Regras), se os jogadores concordarem em disputar uma partida de maneira não prescrita nas condições da competição para decidir que equipe concederá a partida, ambas as equipes devem ser desclassificadas conforme a Regra 1-3 por concordar em excluir a operação de uma condição da competição (Regra 33-1).

Se os jogadores concordarem em utilizar outro método que não envolva jogar uma partida para determinar a equipe que concederá a partida, tal como uma competição por putts, jogar uma moeda, etc., não serão considerados infratores da Regra 1-3.

Decisões Relevantes:

- 1-3/7- Em jogo por buracos, em 36 buracos, jogadores fazem acordo para equipe perdedora conceder a partida após 18 buracos
- 6-1/1- Forma errada de jogo usada em evento de jogo por buracos
- 33-1/4- Partida por buracos decidida por forma errada de jogo, por acordo dos jogadores

2-4/22

Jogadores concordam em conceder buracos um ao outro

P. - Antes ou durante uma partida, A e B concordam em conceder um ou mais buracos, um ao outro, o que lhes permite jogar uma partida mais curta. Se A e B souberem que tal acordo não é permitido, eles devem ser desclassificados conforme a Regra 1-3?

R. - Sim. Apesar da Regra 2-4 permitir que um jogador conceda um buraco antes de jogá-lo, um acordo entre os jogadores para conceder buracos um ao outro ultrapassa essa autorização pois abala o princípio da Regra 2-1, de jogar uma *volta estipulada*. Portanto, tal acordo se constitui em um pacto para descumprir as Regras.

2-5/1 (Reservada)

2-5/2

Procedimento para uma reivindicação válida

Para que uma reivindicação seja válida, o reivindicante deve notificar seu *adversário* (i) de que está fazendo a reivindicação, ou que quer uma decisão oficial e (ii) dos fatos da situação. Ele deverá fazer isso no tempo estipulado pela Regra 2-5. Por exemplo, a Regra 16-1 proíbe bater o putt com stance em que os pés estejam colocados um de cada lado da extensão da linha do putt, atrás da bola. Em uma partida entre A e B, se A bater o putt com o stance acima descrito, e B declarar: “isso não é permitido, você está penalizado” ou “estou fazendo uma reivindicação por causa dessa tacada”, a *Comissão* deve acatar a reivindicação.

Declarações de B, como “não tenho certeza de que isso seja permitido” ou “não creio que você possa fazer isso”, não se constituem em reivindicação válida porque essas declarações não indicam que ele deseja uma decisão oficial, nem informam sobre os fatos da situação.

2-5/3

Jogador levanta bola antes de completar buraco; adversário então pega sua bola alegando que jogador perde buraco

P. - Em jogo por buracos, a bola de A estava parada contra a *bandeira*, mas não *embocada*. A, acreditando que embocara, levantou sua bola sem primeiro marcar sua posição. Ao fazer isso, A incorreu na penalidade de uma tacada conforme a Regra 20-1. Como A não sabia que incorrera em penalidade, não informou B. B, que não presenciara as ações de A, executou sua próxima tacada. As ações de A então foram relatadas a B e ele pegou sua bola, alegando que o fato de A ter levantado a bola lhe acarretava uma penalidade de perda do buraco. A e B concordaram em continuar a partida e mais tarde levar a reivindicação de B à *Comissão*. Como a *Comissão* deve decidir?

R. - A *Comissão* deve decidir que B venceu o buraco. A reivindicação de B foi válida, pois ele notificou seu *adversário* de que faria uma reivindicação ou queria uma decisão (A e B concordaram em levar a reivindicação de B à *Comissão*) e sobre os fatos que levaram à reivindicação (A levantar a bola). Apesar da penalidade de A por levantar a bola sem marcar sua posição seja de uma tacada, ele perdeu o buraco por dar informação errada (Regra 9-2b) quando deixou de informar a B, antes que este batesse sua próxima tacada, de que ele (A) incorrera na penalidade de uma tacada.

Decisões Relevantes:

- 9-2/6- Jogador informa resultado errado e *adversário* com chance de empatar levanta a bola
- 30/5- Em jogo de quatro bolas, por buracos, jogador com putt para empatar erroneamente levanta sua bola por sugestão de *adversário*, com base em mal-entendido
- 30-3f/3- Bola de jogador, parada contra a *bandeira*, é levantada antes de ser *embocada*; outros jogadores na partida levantam suas bolas acreditando erroneamente que jogador venceu o buraco

2-5/4

Jogador vence buraco com sua própria bola depois de jogar bola errada; adversário faz reivindicação atrasada

P. - Em uma partida, A e B estão empatados jogando o último buraco. A bate uma *bola errada* no rough e

descobre seu erro antes de sua próxima tacada. A e B voltam para procurar a bola de A sem levantar qualquer questão sobre A ter incorrido em penalidade. A bola de A é encontrada. A completa o buraco com sua bola original e vence o buraco e a partida.

Vários dias mais tarde, B reivindica o último buraco e o jogo, em virtude de A ter jogado uma *bola errada*. A reivindicação é válida?

R. - Não. A deu informação errada quando não avisou B que ele (A) incorrera em uma penalidade - Regra 9-2b(i). No entanto, a reivindicação atrasada de B não é válida por duas razões:

- (1) Não foi baseada em fatos previamente desconhecidos de B, e
- (2) A reivindicação foi feita após o anúncio do resultado - ver Regra 2-5.

Decisões Relevantes:

- 9-2/8- Jogador vence buraco com *bola errada*; erro é descoberto no buraco seguinte; *adversário* reivindica buraco anterior
- 30-3c/2- Jogador vence buraco com *bola errada* e *parceiro* levanta sua bola; erro é descoberto no buraco seguinte
- 30-3c/3- Jogadores em equipes opostas trocam de bola durante jogo por buracos e seus *parceiros* levantam suas bolas; erro é descoberto no buraco seguinte
- 30-3c/4- Jogador joga bola de *parceiro*; erro é descoberto depois de *adversários* executarem suas próximas tacadas

2-5/5

Reivindicação inválida não contestada

P. — Em uma partida, A jogou uma *bola errada* para o *green* e então encontrou sua própria bola no buraco. Sua bola fora *embocada* em três tacadas, menos que as tacadas feitas por B, mas B reivindicou o buraco alegando que A jogara uma *bola errada*. A não contestou a reivindicação e perdeu a partida.

Mais tarde, A soube que, por ter completado o buraco quando embocou sua própria bola antes de jogar uma *bola errada*, o fato de ter jogado a *bola errada* era irrelevante e ele era o legítimo vencedor do buraco em questão. A então apresentou uma reivindicação à Comissão. A reivindicação foi válida?

R. - Não. Como A não contestou a reivindicação inválida de B antes deste jogar da próxima *área do tee*, a reivindicação de B prevalece e ele vence o buraco em questão. (Regra 2-5).

Decisões Relevantes:

- 2-4/11- Jogador com *bola perdida* concede buraco; bola então é encontrada no buraco
- 9-2/11- Engano de *adversário* ao ler número da bola de jogador leva a um acordo para que jogador perca o buraco

2-5/5.5

Infração à Regra de 14 tacos é descoberta depois de partida concluída, mas antes de resultado ser oficialmente anunciado

P. - Na conclusão do buraco 14 de uma partida entre A e B, A vence por 5 a 4. Os jogadores continuam a volta. Depois do buraco 16, os jogadores descobrem que A tinha 15 tacos em sua bolsa.

Antes do resultado da partida ser oficialmente anunciado, B relata os fatos à Comissão e pede uma decisão. A reivindicação é válida?

R. - Sim. Apesar dos jogadores terem deixado o *green* do último buraco do jogo, a reivindicação de B é baseada em fatos previamente desconhecidos e, por isso, considera-se que ele recebeu informação errada de A (Regra 9-2b(i)). Os jogadores devem voltar ao buraco 15 e reiniciar a partida. A é penalizado conforme a Regra 4-4a e está três à frente, com quatro buracos para jogar.

2-5/6

Jogadores acreditando erroneamente que partida está empatada após 18 buracos jogam buraco extra sem apresentar reivindicação

P. - Em uma partida entre A e B, A está um à frente após os 18 buracos prescritos. Porém, tanto A quanto B acreditam que a partida está empatada. Assim, jogam buracos extras e B vence no buraco 20. O erro é então descoberto. Qual a decisão?

R. - Como A não fez uma reivindicação antes de qualquer dos jogadores jogar da *área do tee* do buraco 19, a partida deve ser considerada empatada nesse ponto. Portanto, B foi o vencedor.

2-5/7

Legítimo vencedor de partida não reclama e concorda em jogar buraco extra

P. - Em uma partida, A e B estão empatados ao se dirigirem para o buraco 18. Ao completarem o buraco 18, B declara que seu score foi 7; A declara que o seu (de A) score foi 6. A e B vão para a sede do clube acreditando que A venceu a partida. Nesse ponto, B diz a A que, depois de refletir, ele (B) crê que o score de A foi 7 no buraco 18. Ao recontar, A concorda que realmente seu score foi 7.

Por acordo, A e B reiniciam o jogo. A vence no buraco 20 e o resultado é anunciado.

Nessa noite, B descobre que, como A deu a informação errada depois de completado o buraco 18, conforme a Regra 9-2b(iii) ele (B) era o legítimo vencedor do buraco 18 e, portanto, do jogo. B então relata o assunto à *Comissão* e reivindica a partida. Qual a decisão?

R. - A partida permanece como jogada, com A como vencedor.

A reivindicação de B não foi feita dentro do tempo limite estabelecido pela Regra 2-5. Sua reivindicação seria válida se ele tivesse se recusado a jogar os buracos extras ou se tivesse jogado sob protesto.

2-5/8

Condição de reivindicação válida quando jogadores aceitam decisão de alguém que não faz parte da Comissão e continuam o jogo

P. - Em uma partida de 18 buracos entre A e B, a bola de A atinge a *bandeira* que estava sendo atendida por B. A e B acreditam que exista uma penalidade de perda do buraco, mas estão em dúvida sobre qual deles incorre na penalidade. Desse modo, antes de executarem suas tacadas na *área do tee* seguinte, eles concordam em, mais tarde, levar o assunto à *Comissão*.

Na conclusão do buraco 18, A e B concordam que se B incorreu na perda do buraco em questão, a partida fica empatada; se foi A quem incorreu em penalidade, B vence a partida por dois buracos. A e B procuram uma decisão com X, que não faz parte da *Comissão*. X erroneamente declara que B incorreu em penalidade e que, portanto, o jogo está empatado.

A e B aceitam a decisão de X, jogam buracos extras e A vence.

Subsequentemente, o incidente é levado ao conhecimento da *Comissão*. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - Quando A e B aceitaram a decisão incorreta de X, eles, de fato, resolveram a dúvida entre eles e, depois de A e B começarem a jogar buracos extras, a *Comissão* já não poderia considerar a reivindicação. O jogo permanece como jogado, com A como o vencedor.

2-5/8.5

Jogador e *adversário* concordam com procedimento incorreto; se reivindicação válida pode ser feita depois do procedimento adotado

P. - Em uma partida, a bola de um jogador fica parada em um caminho pavimentado. Ele não sabe ao certo se o caminho deve ser tratado como uma *obstrução* fixa ou como uma parte integrante do campo. Ele pergunta ao seu *adversário* e eles concordam que o jogador deve tratar o caminho como *obstrução* fixa. O jogador dropa a bola conforme a Regra 24-2b e joga. Antes de jogar do tee seguinte, o *adversário* descobre que ele e o jogador estavam errados pois a *Comissão* criara uma Regra Local declarando o caminho parte integrante do campo e, portanto, o jogador não tinha o direito de obter alívio conforme a Regra 24-2b. O jogador deve incorrer na penalidade de perda do buraco segundo a Regra 18, por levantar sua bola sem autoridade e deixar de recolocá-la. O *adversário* pode reivindicar o buraco?

R. - Não. A reivindicação não pode ser considerada pela *Comissão* porque o *adversário* e o jogador concordaram que o jogador tinha direito ao alívio conforme a Regra 24-2b. Quando chegaram a esse acordo, não havia mais dúvida ou ponto em discussão e, segundo a Regra 2-5, não há base para reivindicação.

Os jogadores não infringiram a Regra 1-3 porque, naquele momento, acreditavam proceder de maneira correta.

Decisões Relevantes:

- 1-3/5- Jogadores não sabem que incorreram em penalidade
- 2-1/1- Jogadores incapazes de resolver problema com as Regras concordam em considerar buraco empatado

2-5/9

Jogador concorda com *adversário* que buraco foi empatado e mais tarde determina que venceu o buraco; jogador então faz reivindicação

P. - Em uma partida entre A e B, no buraco 16, A faz 6 e B faz 5. Ao deixarem o *green*, B comenta com A: "Empatou?" e A responde: "Sim". A vence partida no buraco 20 e o resultado é anunciado. Mais tarde, B se dá conta de que vencera o buraco 16 e, se não tivesse se enganado, teria vencido o jogo por um buraco.

A admite que cometeu um engano. B relata o assunto à *Comissão* e reivindica o jogo. A reivindicação é válida?

R. - Não. O resultado permanece como está, com A como vencedor. Depois do resultado do jogo ser anunciado, a reivindicação de B só poderia ser considerada se A tivesse conscientemente dado uma informação errada sobre o número de tacadas por ele (A) executadas no buraco - ver Regra 2-5.

Decisão Relevante:

- 9-2/12- Jogador conscientemente não corrige mal-entendido de *adversário* sobre situação da partida; o que se constitui em informação errada

2-5/10

Jogador aceita afirmação errônea e reclama depois de resultado ser anunciado

P. - Em uma partida, A infringe uma Regra. Embora a penalidade pela infração à Regra em questão seja de apenas uma tacada, B, seu *adversário*, afirma que A perdeu o buraco. A não discute a afirmação. B vence a partida e o resultado é anunciado.

Três dias depois, A reclama à *Comissão* que B o informara erroneamente sobre as Regras. Qual a

decisão?

R. - O resultado permanece como jogado. Conforme a Regra 2-5, nenhuma reivindicação pode ser considerada depois do resultado de uma partida ser anunciado, a menos que o *adversário* conscientemente tenha dado uma informação errada. Informação incorreta sobre uma Regra não é informação errada. É obrigação de cada jogador conhecer as Regras.

Decisão Relevante:

• 9/1- Informação incorreta sobre as Regras

2-5/11

Informação errada dada depois do jogo do último buraco; reivindicação feita após anúncio do resultado.

P. - Em uma partida, A e B chegam empatados ao último buraco. Depois de completar o buraco, A declara que tem um score de 9 e B declara que seu score é 8, o que torna B o vencedor por um acima. O resultado é registrado pela Comissão.

Depois de alguns minutos, um espectador informa A que o score de B também foi 9 no último buraco. B revisa o buraco e admite ter cometido um engano e que seu verdadeiro resultado foi 9. Qual a decisão?

R. - O resultado permanece como jogado, com B como vencedor. Segundo a Regra 2-5, nenhuma reivindicação pode ser considerada depois de anunciado o resultado de uma partida, a menos que a informação errada tenha sido dada conscientemente.

2-5/12

Árbitro impõe penalidade depois de um jogador do grupo executar tacada da área do tee seguinte

P. - Em um jogo por buracos, um *árbitro* pode penalizar um jogador por infringir uma Regra em um buraco, se ele não souber da infração até alguém da partida jogar do tee seguinte?

R. - Sim, a menos que os fatos que deram origem à penalidade fossem conhecidos pelo *adversário*.

2-5/13

Handicap stroke considerado por engano em jogo com handicap; reivindicação feita com atraso

P. Antes do início de um jogo por buracos, com handicap, os dois jogadores corretamente avisaram um ao outro sobre o handicap ao qual eles tinham direito. No entanto, durante a partida,

A, por engano, considerou um handicap stroke ao qual ele não teria direito em um determinado buraco. O erro foi descoberto depois de vários buracos. B, seu *adversário*, pode reclamar o buraco em questão nesse momento?

R. - Não. Uma reivindicação tardia não é válida, a menos que seja baseada em fatos previamente desconhecidos por B e B tenha recebido uma informação errada de A. Neste caso, A não deu informação errada quanto ao número de tacadas às quais ele tinha direito durante a volta e era responsabilidade de B saber os buracos nos quais o handicap stroke deveria ser considerado (ver Nota sob a Regra 6-2). O buraco em questão permanece como jogado.

Decisão Relevante:

• 6-2a/3- Handicap stroke reivindicado erroneamente em um buraco; erro descoberto antes do término do buraco

Quando resultado de partida é “oficialmente anunciado”

P. - A Regra 2-5 proíbe que a *Comissão* considere uma reivindicação depois do resultado ser “oficialmente anunciado”, exceto em casos nos quais o jogador conscientemente tenha dado informação errada. Quando o resultado de uma partida é “oficialmente anunciado?”

R. - É assunto para a *Comissão* decidir quando o resultado de uma competição é “oficialmente anunciado” e isso pode variar, dependendo da natureza da competição. Quando existe um placar oficial, a Regra 2-5 deve ser interpretada de modo que o registro do vencedor da partida no placar oficial seja o “anúncio oficial” do resultado. Nos casos em que a *Comissão* designa um *árbitro* para acompanhar uma partida, qualquer anúncio do *árbitro* no último *green*, quanto ao resultado da partida, é o anúncio oficial. No entanto, pode haver casos em que não é utilizado um placar oficial e, nesse caso, a *Comissão* deve esclarecer quando ela considera os resultados “oficialmente anunciados”.

Em alguns casos, o placar oficial é uma estrutura proeminente e, em outros casos, pode ser uma simples folha de papel colocada na loja de golfe ou no vestiário. A *Comissão* geralmente é responsável pelo registro do nome do vencedor no placar, mas em certas ocasiões a *Comissão* pode encarregar os jogadores dessa responsabilidade.

Outras Decisões Relevantes à Regra 2-5: Veja “REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS” no Índice

Regra 3

Jogo por Tacadas ("Stroke Play")

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

3-1. Geral; Vencedor

Em uma competição por tacadas, os *competidores* completam cada buraco de uma *volta estipulada*, ou *voltas estipuladas* e, para cada volta, entregam um cartão de escores no qual consta o número bruto (gross) de tacadas efetuadas em cada buraco. Cada *competidor* joga contra cada um dos outros *competidores* na competição.

O vencedor é o *competidor* que jogar a *volta estipulada* (ou voltas) no menor número de *tacadas*.

Em uma partida com handicap, o vencedor é o *competidor* com o menor escore líquido (net) referente à(s) volta(s) estipulada(s).

3-2. Falha em Embocar (Não Terminar o Buraco)

Se um *competidor* não *embocar* a bola em qualquer dos *buracos* e não corrigir 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*, **será desclassificado**.

3-3. Dúvida quanto à Forma de Proceder

a. Procedimento para o competidor

Em jogos por tacadas somente, se um *competidor* tiver dúvida quanto aos seus direitos ou forma de proceder, ele pode, sem penalidade, completar o buraco com duas bolas. Para proceder conforme esta Regra, ele precisa decidir jogar duas bolas após surgir a dúvida e antes de tomar qualquer atitude (por ex., dar uma tacada com a bola original).

O *competidor* deve comunicar ao seu *marcador* ou a um *co-competidor*:

- sua intenção de jogar com duas bolas; e
- qual das bolas pretende considerar, se as *Regras* permitirem o procedimento usado para aquela bola.

Antes de entregar o seu cartão de escores, o *competidor* deve, obrigatoriamente, relatar os fatos à *Comissão*. Se não o fizer, **será desclassificado**.

Se o *competidor* adotou outro procedimento antes de decidir jogar duas bolas, ele não procedeu conforme preconiza a Regra 3-3 e o escore com a bola original será válido. O *competidor* não incorre qualquer penalidade por ter jogado uma segunda bola.

b. Comissão Determina o Escore do Buraco

Quando o *competidor* procedeu de acordo com esta Regra, a *Comissão* irá determinar seu escore como segue:

- (i) Se, antes de adotar outro procedimento, o *competidor* anunciou qual bola ele gostaria que contasse e desde que as *Regras* permitam o procedimento usado para a bola escolhida, o escore com esta bola vale. Se as *Regras* não permitirem o procedimento usado para a bola

escolhida, o escore com a outra bola vale desde que as *Regras* permitam o procedimento adotado para essa bola.

- (ii) Se, antes de adotar outro procedimento, o *competidor* não declarar qual delas ele quer que seja considerada, contará o escore obtido com a bola original desde que as *Regras* permitam o procedimento adotado para essa bola. Outrossim, o resultado com a outra bola vale, desde que as *Regras* permitam o procedimento adotado para esta bola.
- (iii) Se as *Regras* não permitirem o procedimento usado para ambas as bolas, o escore com a bola original vale a não ser que o *competidor* tenha cometido uma falta grave com esta bola ao jogar de um lugar errado. Se o *competidor* houver cometido uma falta grave com o jogo de uma bola, o resultado com a outra bola vale, apesar do fato de que as *Regras* não permitirem o procedimento adotado para essa bola. Se o *competidor* cometer uma falta grave com ambas as bolas, ele **será desclassificado**.

Nota 1: “As *Regras* permitirem o procedimento adotado para a bola” significa que, após invocar a Regra 3-3, ou (a) a bola original foi jogada de onde ela estava em repouso e o jogo é permitido deste local, ou (b) as *Regras* permitem o procedimento adotado para a bola e a bola foi colocada em jogo da maneira apropriada e no local correto conforme as *Regras*.

Nota 2: Se o escore com a bola original for para valer, mas a bola original não é uma das bolas sendo jogada, a primeira bola a ser posta em jogo é considerada a bola original.

Nota 3: Após esta Regra ser invocada, tacadas dadas com a bola definida como não escolhida e as *tacadas de penalidade* que incorreu unicamente por jogar essa bola, serão descartadas. Uma segunda bola jogada segundo a Regra 3-3 não é uma *bola provisória* segundo a Regra 27-2.

(Bola jogada de lugar errado – veja Regra 20-7c)

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 **será desclassificado**.

3-5. Penalidade Geral

Em jogos por tacadas, a penalidade por infração a uma *Regra* é de duas tacadas, exceto se for estabelecido algo diferente.

JOGO POR TACADAS (STROKE PLAY): GERAL

3/1

Desclassificação em play-off

P. - Um *competidor* disputando o play-off de um jogo por tacadas incorre em uma penalidade de desclassificação. A desclassificação se aplica apenas ao play-off ou à competição inteira?

R. - A desclassificação se aplica somente ao play-off.

3/2

Competidores jogam dois buracos não incluídos na volta estipulada

P. - Em um jogo por tacadas, a *volta estipulada* era de 16 buracos, isto é, os buracos 13 e 14 tinham sido omitidos. Depois do jogo do buraco 12, um grupo resolveu jogar os buracos 13 e 14 sem contar seus

escores para esses buracos. Eles então completaram a volta. Qual a decisão?

R. - A *volta estipulada* consiste no jogo dos buracos do campo na sequência determinada pela Comissão - ver Definição de “*Volta estipulada*”. Esses *competidores* infringiram as condições da competição e a Comissão deve impor a penalidade de desclassificação conforme a Regra 33-7.

3/3

Volta estipulada em jogos por tacadas

Em todas as formas de jogos por tacadas, exceto de quatro jogadores (*foursomes*), um *competidor* começa sua *volta estipulada* quando executa sua primeira tacada nessa volta. Em um jogo de quatro jogadores, por tacadas (*foursomes stroke play*), a equipe começa sua *volta estipulada* quando executa a primeira tacada nessa volta.

Em um jogo individual por tacadas, a *volta estipulada* de um *competidor* termina quando ele completa o jogo do buraco final dessa volta (inclusive a correção de um erro conforme a Regra 15-3b ou Regra 20-7c). Em jogos de quatro jogadores ou de quatro bolas, por tacadas (*four-ball*), a *volta estipulada* termina quando a equipe completa o jogo do buraco final dessa volta (inclusive a correção de um erro conforme alguma Regra).

JOGO POR TACADAS: NÃO TERMINAR O BURACO

3-2/1

Bola de *co-competidor* tirada da borda do *buraco* por *competidor* não é recolocada

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* concede a seu *co-competidor* um putt curto e afasta a bola. O *co-competidor* levanta sua bola, não a recoloca como requerido pela Regra 18-4 e joga da próxima *área do tee*. Qual a decisão?

R. - O *co-competidor* é desclassificado (Regra 3-2).

3-2/2

Bola soprada por *competidor* para dentro do *buraco* não é recolocada e *buraco* não é completado

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* para na borda do *buraco* e, impulsivamente, ele sopra a bola para dentro do *buraco*. Ele não recoloca a bola, como requer a Regra 18-2, não termina o *buraco* e joga do *tee* seguinte. O *competidor* é desclassificado conforme a Regra 3-2, por deixar de completar o *buraco*?

R. - Sim.

Outras Decisões relacionadas à Regra 3-2: Veja “DEIXAR DE EMBOCAR A BOLA” e “EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO” no Índice.

PARTIDA POR TACADAS: DÚVIDA QUANTO AO PROCEDIMENTO

3-3/1

Bola provisória usada como segunda bola quando é impossível determinar se bola original está *fora de campo*

P. - Em um jogo por tacadas, um jogador não sabe com certeza se seu *drive* foi para *fora de campo*. Ele joga uma bola provisória conforme a Regra 27-2. Ele encontra a bola original e não consegue determinar se ela está ou não *fora de campo*. O jogador deseja considerar a bola provisória como sua segunda bola

conforme Regra 3-3 e completa o jogo do buraco com ambas as bolas. Isso é permitido?

R. - Sim. Ao invocar Regra 3-3 depois de jogar uma bola provisória, o jogador deve tratar a bola provisória como uma segunda bola. Apesar da Nota 3 da Regra 3-3 determinar que:

“Uma segunda bola jogada conforme a Regra 3-3 não é uma bola provisória segundo a Regra 27-2”, o oposto não é verdadeiro neste caso. (Revisada)

3-3/2

Segunda bola é jogada apesar de decisão contrária

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* acredita ter direito a alívio conforme uma Regra, mas um *árbitro* discorda. Apesar da decisão do *árbitro*, o *competidor* invoca a Regra 3-3 e opta por fazer valer seu escore com a segunda bola. Ele bate sua bola original tal como está e a segunda bola de acordo com a Regra que ele acredita ser aplicável.

O *competidor* pode invocar a Regra 3-3 em tais circunstâncias?

R. - A resposta depende de saber se a *Comissão* autorizou que decisões finais fossem efetuadas por seus *árbitros*.

Se esse *árbitro* não tiver sido autorizado a tomar decisões finais, o *competidor* tem direito de invocar a Regra 3-3.

Se, por outro lado, o *árbitro* tiver autoridade para tomar decisões finais, ele pode, apesar de considerar que, segundo seu próprio ponto de vista, o *competidor* não tem direito de obter alívio, permitir que o *competidor* invoque a Regra 3-3. No entanto, se o membro da *Comissão* exercer sua autoridade e der ao *competidor* uma decisão final declarando que ele não tem direito ao alívio que reivindica, não há justificativa para o *competidor* invocar a Regra 3-3. Ele incorrerá em uma penalidade de duas tacadas por atraso indevido (Regra 6-7) se, apesar de tudo, invocar a Regra 3-3. O resultado com sua bola original, incluindo essa penalidade de duas tacadas, deve contar.

3-3/3

Bola dropada em lugar errado e jogada; Regra 3-3 é então invocada e segunda bola é dropada em lugar certo; as duas bolas completam o buraco

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* para *através do campo*, em uma estrada pavimentada. Ele levanta a bola e a dropa fora dessa estrada, em um ponto localizado à distância de quase dois tacos do *ponto mais próximo de alívio* (isto é, em lugar errado) e joga a bola. O marcador avisa o *competidor* que ele (marcador) acredita que a bola deve ser dropada dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio*. Em dúvida, o *competidor* invoca a Regra 3-3, dropa uma segunda bola dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio*, portanto de acordo com a Regra 24-2b(i), e opta por considerar o escore com a segunda bola. O *competidor* completa o buraco com ambas as bolas. Qual a decisão?

R. - Em parte, a Regra 20-7c declara: “Se um *competidor* executar uma tacada de um lugar errado, ele incorre em uma penalidade de duas tacadas conforme a Regra aplicável. Ele deve completar o buraco com a bola jogada do lugar errado...”. Portanto, deve contar o escore do *competidor* com a bola original, incluída a penalidade de duas tacadas.

A Regra 20-7c não permite que a segunda bola seja contada. No entanto, o *competidor* não incorre em penalidade por ter jogado a segunda bola.

3-3/4

Bola dropada em lugar errado, mas não jogada; Regra 3-3 é então invocada e segunda bola é dropada em lugar certo; as duas bolas são jogadas até o fim

P. - Com referência à Decisão 3-3/3, qual deveria ser a decisão se o marcador tivesse avisado o *competidor* de seu possível erro antes da bola dropada em lugar errado ser jogada, e o *competidor* tivesse invocado a Regra 3-3 naquele momento?

R. - A Regra 20-7 não se aplicaria porque a Regra 3-3 tinha sido invocada antes da bola dropada em lugar errado ser jogada.

O *escore* com a segunda bola teria contado e nenhuma penalidade seria aplicada.

Se o *competidor* não tivesse ficado em dúvida, poderia ter levantado a bola dropada em lugar errado, sem penalidade (Regra 20-6).

3-3/5

Se *escore* com segunda bola conta se bola dropada em local errado for jogada

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* para em uma estrada pavimentada que não foi declarada parte integrante do campo. O *competidor*, sem saber ao certo se a estrada é uma *obstrução* ou parte integrante do campo, invoca a Regra 3-3 e anuncia que deseja considerar seu *escore* com a segunda bola. Ele joga sua bola original tal como está, e dropa e bate uma segunda bola de acordo com Regra 24-b(i). Ele cumpre todas as exigências dessa Regra, exceto por ter dropado a segunda bola à distância de quase dois tacos do *ponto mais próximo de alívio* e não dentro da distância de um taco. O *escore* da segunda bola conta?

R. - Não. A Regra 3-3b(i), em parte declara: “Se, antes de adotar outro procedimento, o *competidor* anunciou qual bola ele gostaria que contasse e desde que as *Regras* permitam o procedimento usado para a bola escolhida, o *escore* com esta bola vale.” Nesse caso, as *Regras* não permitem o procedimento usado para a bola escolhida antecipadamente para contar (isto é, a segunda bola) como foi dropada à distância de quase dois tacos do *ponto mais próximo de alívio*. Assim sendo, conta o *escore* com a bola original. (Revisada)

3-3/6

***Competidor* joga bola original depois de situação duvidosa surgir, então invoca Regra 3-3**

P. - Em um jogo por tacadas, a bola do *competidor* está em um *azar de água*. Uma estaca móvel que define a margem do *azar* interfere com a área onde ele pretende executar seu *swing*. Ele executa sua tacada evitando a estaca. Então, ocorre-lhe que teria o direito de retirar a estaca. O *competidor* informa seu marcador que está invocando a Regra 3-3 e que pretende considerar o *escore* obtido com a segunda bola. Ele retira a estaca, dropa uma segunda bola no local de onde sua bola original tinha sido jogada e completa o buraco com as duas bolas. Qual a decisão?

R. - A situação que causou a dúvida surgiu quando a bola do *competidor* estava no *azar de água* e a estaca interferia com seu *swing*. Como o *competidor* tomou uma ação posterior, isto é, bateu a bola original depois da situação que causou a dúvida ter surgido, o *escore* com a bola original deve contar - ver o último parágrafo da Regra 3-3a.

No entanto, o *competidor* não incorre em penalidade por ter jogado a segunda bola. (Revisada)

Decisão Relevante:

- 26-1/5- Bola é dropada e jogada conforme Regra de *azar de água*; bola original é então encontrada em *azar* e *embocada* como segunda bola

3-3/6.5

Competidor bate segunda bola sem anunciar intenção de invocar Regra 3-3 e deixa de relatar os fatos à Comissão

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* fica parada em uma estrada pavimentada que não foi declarado parte integrante do campo. Sem anunciar sua decisão de invocar a Regra 3-3 ou indicar a bola que deseja que conte em seu *escore*, se as Regras permitirem, o *competidor* dropa e joga uma segunda bola conforme a Regra 24-2b. O *competidor* então joga a bola original como ela está e completa o jogo do buraco com as duas bolas, conseguindo o *escore* de 4 com a bola original e 5 com a bola dropada.

O *competidor* entrega seu cartão à *Comissão* com o *escore* de 4 para o buraco em questão e deixa de relatar os fatos à *Comissão*. Qual a decisão?

R. - Apesar do *competidor* não ter anunciado sua decisão de invocar a Regra 3-3, pelos fatos, está claro que ele pretendia invocar essa Regra. Como o *competidor* não relatou os fatos à *Comissão* antes de devolver seu cartão de *escores*, ele deve ser desclassificado conforme a Regra 3-3a.

3-3/7

Bola original atinge segunda bola ou vice-versa

P. — Um *competidor* invoca a Regra 3-3 e joga uma segunda bola. Subsequentemente, o *competidor* executa uma tacada na primeira bola e ela atinge e desloca a outra bola. Qual a decisão?

R. - Se as duas bolas se encontravam no *green* antes da tacada, o *competidor* incorre em uma penalidade de duas tacadas no caso do *escore* com a bola que atingiu a outra se tornar o *escore* do *competidor* para o buraco - Regra 19-5. Caso contrário, não há penalidade. A bola que atingiu a outra deve ser jogada tal como está - Regra 19-5. A bola *deslocada* deve ser recolocada - Regra 18-5.

Decisões Relevantes:

- 18-5/2- Bola original é atingida por bola provisória
- 19-5/5- Bola provisória é atingida por bola original

3-3/7.5

Competidor anuncia intenção de jogar duas bolas; joga bola original antes de dropar segunda bola; decide não jogar segunda bola

P. - A bola de um *competidor* fica parada em um sulco feito por um veículo de manutenção. Acreditando que a *Comissão* talvez declare que o sulco é um terreno em reparo, ele anuncia que vai invocar a Regra 3-3 e jogar uma segunda bola de acordo com Regra 25-1b, e que deseja considerar seu *escore* com a segunda bola, se a Regra permitir. Ele bate sua bola original a partir do sulco e a bola para a cerca de 1 pé do buraco. Ele então declara que não jogará uma segunda bola e completa o buraco com sua bola original. Ao término da volta, os fatos são relatados à *Comissão*. Qual a decisão?

R. - A resposta depende de saber se a *Comissão* declarou que o sulco é terreno em reparo. Se a *Comissão* tiver declarado que o sulco é terreno em reparo, o *competidor* está desclassificado por não terminar o buraco (Regra 3-2) pois o *escore* com a segunda bola teria contado - ver Regra 3-3 e Decisão 3-3/8. Caso contrário, conta *escore* com a bola original.

Quando um jogador declara sua intenção de invocar a Regra 3-3, ele pode mudar de ideia a qualquer momento antes de efetuar nova ação, como por exemplo executar outra tacada com sua bola original ou colocar outra *bola em jogo*. No momento em que ele invoca a Regra e efetua uma nova ação, é obrigado

a proceder de acordo com a Regra 3-3.

Decisões Relevantes:

- 18-2/12.5- Jogador que tem direito a alívio sem penalidade levanta a bola; então escolhe não tomar alívio e deseja proceder sob Regra de bola in jogável
- 18-2/30 - Jogador que declara que procederá conforme Regra de bola in jogável subsequentemente avalia possibilidade de jogar a bola tal como está
- 28/13- Após considerar bola in jogável e levanta-la, jogador descobre que bola estava em terreno em reparo

3-3/8

Competidor levanta segunda bola

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* invoca a Regra 3-3 não sabendo ao certo se a estrada em que sua bola se encontra é ou não uma *obstrução*. Ele joga sua bola original tal como está sobre o caminho, e uma segunda bola conforme a Regra 24-2b(i), avisando seu marcador que deseja considerar seu score com a segunda bola, se as Regras permitirem. Tendo batido a bola original para o *green* e a segunda bola para dentro de um bunker, o *competidor* levanta a segunda bola, completa o buraco com a bola original e joga da *área do tee* seguinte. Nesse ponto, o assunto é referido à Comissão, que estabelece que a estrada em que a bola se encontrava é uma *obstrução*. Qual a decisão?

R. - Como a estrada onde a bola se encontrava era uma *obstrução* e, portanto, a Regra 24-2b(i) permitia o procedimento escolhido pelo *competidor*, o *score* com a segunda bola (ou bola escolhida) deveria contar se ele tivesse terminado o buraco. No entanto, como o *competidor* não completou o buraco com essa bola, ele deve ser desclassificado (Regra 3-2).

Por outro lado, se o caminho não fosse uma *obstrução*, não haveria penalidade. Nesse caso, como as Regras não teriam permitido o procedimento escolhido, o *score* com a segunda bola não seria considerado e o *score* feito com a bola original seria o *score* do *competidor* para o buraco. Não há penalidade por levantar uma bola jogada conforme a Regra 3-3 se essa bola não puder ser considerada.

3-3/9

Segunda bola jogada em jogo por buracos

P. - Em um jogo por buracos entre A e B, A não estava certo sobre seus direitos em um buraco. Nem A nem B sabiam que a Regra 3-3 se aplica apenas a jogos por tacadas. A jogou uma segunda bola e terminou o buraco com as duas bolas. No final da volta, o assunto foi relatado à Comissão. Qual a decisão?

R. - Uma segunda bola jogada em um jogo por buracos é uma *bola errada* - ver Nota 2 na Regra 2-5 e a Definição de “*Bola errada*”. De acordo com isso, A perderia o buraco se B o tivesse reivindicado conforme a Regra 2-5, antes de ambos os jogadores jogarem da próxima *área do tee*. No entanto, B não reclamou. Portanto, conta o *score* com a bola original de A.

3-3/10

Competidor joga três bolas quando em dúvida sobre direitos

P. - Há alguma circunstância sob a qual, em um jogo por tacadas, onde um *competidor* em dúvida sobre seus direitos ou procedimentos possa jogar uma terceira bola conforme a Regra 3-3?

R. - Não. Se um *competidor* proceder desse modo será considerado o *score* com a bola original. Se as Regras não permitirem o procedimento adotado para a bola original, o *competidor* incorrerá na penalidade prescrita para o procedimento inadequado. (Revisada)

3-3/11

Competidor dropa uma bola conforme duas Regras diferentes em vez de jogar segunda bola

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* fica parada *através do campo*, em um sulco profundo que a *Comissão* não definiu como terreno em reparo. A bola é injogável devido ao sulco. O *competidor* acredita que a *Comissão* pode declarar a área do sulco como terreno em reparo. Ele anuncia a seu marcador ou *co-competidor* que dropará a bola em um ponto em conformidade com os procedimentos prescritos tanto pela Regra 25-1 b(i) (Terreno em Reparo) quanto pela Regra 28c (Bola Injogável) e procura uma decisão da *Comissão* antes de entregar seu cartão de escores. Ele aceita a penalidade de uma tacada prevista pela Regra 28 se a *Comissão* não declarar o sulco como terreno em reparo. Esse procedimento é permitido?

R. - Sim. Embora fosse mais aconselhável o *competidor* proceder conforme a Regra 3-3 nessa situação, as Regras não proíbem tal procedimento - ver também Decisão 3-3/12.

Decisão relevante:

- 25/16- Sulco feito por trator

3-3/12

Competidor dropa uma bola conforme duas Regras diferentes em vez de jogar segunda bola; bola dropada rola de volta à mesma condição da qual ele obteve alívio

P. - Nas circunstâncias descritas na Decisão 3-3/11, qual a decisão se o *competidor* dropar a bola e ela rolar e parar em local onde ainda exista interferência da mesma área sulcada?

R. - Se isso ocorrer, é aconselhável o *competidor* obter uma decisão da *Comissão* antes de continuar o jogo, ou invocar Regra 3-3.

Se a *Comissão* determinar que a área é terreno em reparo, a bola deve ser redropada (Regra 20-2c(v)). Caso contrário, a bola dropada está em jogo e o *competidor* deve jogar a bola tal como está ou, pela segunda vez, proceder conforme a Regra de bola injogável (Regra 28), incorrendo na penalidade adicional de uma tacada.

Decisão relevante:

- 20-2c/0.5- Bola dropada de área de terreno em reparo rola para posição onde área interfere com stance; quando se deve re-dropar

3-3/13

Competidor invoca Regra 3-3; levanta e dropa bola original

P. - A bola de um *competidor* para em uma área que, segundo ele, deveria ser marcada como terreno em reparo. Acreditando que a *Comissão* pode declarar essa área como terreno em reparo, ele anuncia que vai invocar a Regra 3-3, jogar uma segunda bola de acordo com a Regra 25-1b e que deseja que valha seu escore com a bola jogada conforme a Regra 25-1b, se esta permitir. Ele marca a posição e levanta a bola original, dropa essa bola de acordo com Regra 25-1b e a joga. Ele então coloca uma segunda bola no lugar onde a original estava e joga essa bola. O procedimento do *competidor* é correto?

R. - Sim. A Regra 3-3 não requer que a bola original seja jogada tal como está e, portanto, o procedimento é aceitável. Entretanto, também teria sido correto o *competidor* bater sua bola original tal como estava e jogar uma segunda bola de acordo com a Regra 25-1b.

3-3/14

Competidor invoca Regra 3-3; segunda bola jogada primeiro

P. - Um *competidor* provoca acidentalmente o movimento de sua bola, infringindo a Regra 18-2. Ele não sabe ao certo se a bola deve ser recolocada ou jogada de sua nova posição. Ele anuncia que vai invocar a Regra 3-3, coloca uma segunda bola no local onde a bola original foi *deslocada* e declara que deseja que a segunda bola conte, se as Regras permitirem. Ele joga a segunda bola primeiro e então joga a bola original. O procedimento do *competidor* é correto com relação à ordem em que as bolas foram jogadas?

R. - Sim. A Regra 3-3 não requer que a bola original seja jogada primeiro e, portanto, o procedimento do *competidor* foi aceitável. (Revisada)

Outras Decisões Relevantes à Regra 3-3 “DÚVIDA QUANTO AO PROCEDIMENTO” no Índice

PARTIDA POR TACADAS: RECUSA EM CUMPRIR AS REGRAS

3-4/1

Competidor não tem oportunidade de levantar bola que auxilia co-competidor

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de A se encontra perto do *buraco*, em posição que auxilia B, cuja bola está fora do *green*. A declara sua intenção de levantar sua bola conforme a Regra 22-1. B erroneamente acredita que A não tem o direito de levantar sua bola e joga antes de A ter oportunidade de levantar sua bola. B deve ser penalizado?

R. - Sim. B deve ser desclassificado conforme a Regra 3-4 uma vez que ele, intencionalmente, recusou o direito de A de levantar sua bola. É irrelevante que B fez isso por desconhecimento das Regras.

Decisões Relevantes:

- 2/3- Recusa em Cumprir Regra em Jogo por Buracos
- 2-4/8- Jogador concede próxima tacada de *adversário* e joga antes de *adversário* ter oportunidade de levantar a bola
- 16-2/4- Bola suspensa na borda do *buraco* se desloca quando *bandeira* é removida
- 17-4/2- Bola parada contra a *bandeira*; putt é concedido e bola é removida antes de jogador poder retirar a *bandeira*
- 22/6- *Competidor* pede que bola em posição que o favorece não seja levantada

Outras Decisões relevantes à Regra 3-4: Veja “RECUSA EM OBSERVAR REGRA” no Índice

TACOS E A BOLA

O R&A se reserva o direito de, a qualquer momento, alterar as *Regras* relativas a tacos e bolas (ver Apêndices II e III) e estabelecer ou alterar as interpretações relativas a estas *Regras*.

Regra 4

Tacos

Para especificações e interpretações detalhadas da conformidade de tacos sob a Regra 4 e o processo de consulta e apresentação relativo a tacos, veja o Apêndice II.

Definições

Todos os termos definidos estão em *italico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

4-1. Formato e Fabricação dos Tacos

a. Geral

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

Nota: Nas condições de uma competição (Regra 33-1), a *Comissão* pode determinar que qualquer driver levado na bolsa de um jogador deve, obrigatoriamente, ser identificado por modelo e grau de loft e estar incluído na Lista de Drivers (Driver Heads) em Conformidade, emitida pelo R&A.

b. Desgaste e Modificações

Se um taco novo satisfizer as *Regras*, ele continuará a fazê-lo mesmo que apresente desgaste resultante da sua utilização normal. Qualquer parte de um taco, propositadamente modificada, fará com que esse taco seja considerado como novo, devendo satisfazer às *Regras* depois de modificado.

4-2. Características de Jogo Alteradas e Material Estranho

a. Características de Jogo Alteradas

Durante o jogo de uma *volta estipulada*, as características de jogo de um taco não podem ser alteradas propositadamente, por ajuste ou qualquer outro processo.

b. Material Estranho

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

***PENALIDADE POR CARREGAR, PORÉM SEM DAR UMA TACADA, UM TACO OU TACOS INFRINGINDO AS REGRAS 4-1 OU 4-2:**

Jogo por buracos - Na conclusão de um buraco durante o qual foi descoberta a infração, a situação da partida é ajustada subtraindo-se um buraco para cada buraco em que ocorreu a infração; dedução máxima por volta - Dois buracos.

Jogo por tacadas - Duas tacadas para cada buraco em que se verificou a infração: penalidade máxima por volta - Quatro tacadas (duas tacadas para cada um dos dois primeiros buracos em que ocorreu a infração).

Jogos por buracos ou por tacadas - Caso a infração seja descoberta entre o jogo de dois buracos, considera-se que esta foi descoberta durante o jogo do buraco seguinte, e a penalidade deve ser aplicada de acordo.

Competições contra bogey e contra par - ver Nota I da Regra 32-1a. Competições stableford - ver Nota I da Regra 32-1 b.

*Quaisquer tacos (ou taco) carregados em infração à Regra 4-1 ou Regra 4-2 devem ser declarados fora de jogo pelo jogador ao seu *adversário* no jogo por buracos, ou ao seu *marcador* ou a um *co-competidor* no jogo por tacadas, imediatamente após ser detectada a infração. O jogador que não o fizer será desclassificado.

***PENALIDADE POR DAR UMA TACADA COM TACO QUE INFRINGE AS 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 for 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 indevidamente o jogo (Regra 6-7) e não pode ser feita por empréstimo de taco selecionado para o jogo por qualquer outro jogador no campo ou pela montagem de componentes carregados por ou para o jogador durante uma *volta estipulada*.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-3c:

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

Nota: Um taco não tem condições de jogo se estiver seriamente danificado, por ex., a vara está torta, substancialmente arqueada ou foi quebrada em pedaços; a cabeça do taco solta, separada ou substancialmente deformada, ou grip ficou solto. Um taco não deixa de ter condições de jogo simplesmente porque a inclinação da cabeça (loft) mudou, ou se a cabeça está 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 for danificado de outra maneira que não

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-3b:

Desclassificação

c. Dano Antes do Início da Volta

Um jogador poderá usar um taco danificado antes do início de uma volta, contanto que o mesmo continue em conformidade com as Regras. Estragos que tenham ocorrido em um taco 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 POR INFRAÇÃO À REGRA 4-3c:

Ver Penalidade para a Regra 4-1 ou 4-2.

(Atraso indevido - ver Regra 6-7)

4-4. Máximo de Quatorze Tacos

a. Escolha e Acréscimo de Tacos

O jogador não pode começar uma *volta estipulada* com mais de quatorze tacos. Nessa volta, ele só pode utilizar os tacos que escolheu, exceto se tiver começado com menos de quatorze 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 selecionado para o jogo por outro indivíduo jogando no campo ou pela montagem de componentes carregados pelo jogador, ou para ele, durante a *volta estipulada*.

b. Parceiros Podem Compartilhar Tacos

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-4a ou b, INDEPENDENTEMENTE DO NÚMERO DE TACOS CARREGADOS EM EXCESSO.

Jogos por buracos – Na conclusão do buraco durante o qual foi descoberta a infração, a situação da partida é ajustada subtraindo-se um buraco para cada buraco em que ocorreu a infração: dedução máxima por volta - Dois buracos.

Jogos por tacadas - Duas tacadas para cada buraco em que se verificou a infração; dedução máxima por volta - Quatro tacadas (duas tacadas para cada um dos primeiros dois buracos em que foi cometida a infração).

Jogo por buracos ou por tacadas - Se a infração for descoberta entre o jogo de dois buracos considera-se que esta tenha sido descoberta durante o jogo do buraco que acabou de ser completado, e a penalidade pela violação da Regra 4-4a ou b não se aplica ao buraco seguinte.

Competições contra bogey e contra par - ver Nota I da Regra 32-1a. Competições stableford - ver Nota I da Regra 32-1 b.

c. Tacos em Excesso Declarados Fora de Jogo

Quaisquer tacos (ou taco) transportados ou utilizados em infração à Regra 4-3a(iii) ou Regra

4-4 deverão, obrigatoriamente, ser declarados fora de jogo pelo jogador ao seu *adversário* no jogo por buracos, ou ao seu marcador ou a um *co-competidor* no jogo por tacadas, imediatamente depois ser detectada a infração. O jogador não pode utilizar esse taco (ou tacos) durante o restante da *volta estipulada*.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-4c:

Desclassificação.

FORMATO E FABRICAÇÃO DOS TACOS

4-1/1

Condição exigindo que tacos conformem com especificações de ranhuras e marcas de punção a partir de 1 de janeiro de 2010

Todos os novos modelos de tacos fabricados em ou após 1 de janeiro de 2010 têm que atender às especificações de ranhuras e marcas de punção descritas no Apêndice II 5c.

Uma *Comissão* que queira limitar jogadores de jogar com tacos fabricados com ranhuras e marcas de punção que estejam em total conformidade com as Regras de Golfe, incluindo aquelas em efeito a partir de 1 de janeiro de 2010, pode adotar a condição de competição detalhada abaixo. Embora esta condição de competição possa ser adotada para qualquer competição, ela é recomendada somente para competições envolvendo jogadores experts (i.e., profissionais de golfe ou os níveis mais avançados de golfe amador).

“Os tacos dos jogadores têm que estar em conformidade com as especificações de ranhuras e marcas de punção nas Regras de Golfe em vigor a partir de 1 de janeiro de 2010.

***PENALIDADE POR CARREGAR, MAS NÃO DAR TACADA COM TACO OU TACOS EM INFRAÇÃO À CONDIÇÃO:**

Jogo por buracos – Na conclusão do buraco no qual a infração é descoberta, o resultado do jogo é ajustado ao reduzir um buraco para cada buraco na qual a infração ocorreu; dedução máxima por volta – Dois buracos.

Jogo por tacadas – Duas tacadas para cada buraco na qual a infração ocorreu; dedução máxima por volta – Quatro tacadas.

Jogo por buracos ou por tacadas – Se a descoberta se der entre dois buracos, é tido como se a descoberta durante o jogo do próximo buraco, e a penalidade aplicada como tal.

Competições Contra Bogey e Contra Par – Veja Nota I à Regra 32-1a.

Competições Stableford – Veja Nota I à Regra 32-1b.

*Quaisquer tacos (ou taco) carregados em infração a esta Regra devem ser declarados fora de jogo pelo jogador ao seu *adversário* no jogo por buracos, ou seu marcador ou a um *co-competidor* em jogo por tacadas, imediatamente após ser detectada a infração. O jogador que não o fizer será desclassificado.

***PENALIDADE POR DAR UMA TACADA COM UM TACO EM INFRAÇÃO À CONDIÇÃO:**

Desclassificação.“

4 I/2

Material da cabeça de taco tipo metal-wood quebra e se solta

P. - Um pedaço do material de dentro da cabeça de um taco metal-wood, em conformidade com a Regra quando foi fabricado, se quebra devido ao uso e fica solto, fazendo barulho dentro da cabeça do taco. Em parte, o Apêndice II declara: “Todas as partes do taco devem ser fixas de modo que o taco seja uma unidade”. Esse taco metal-wood agora não está em conformidade devido ao pedaço solto?

R. - Não. A Regra 4-I b, em parte, declara: “Se um taco novo satisfizer às Regras, continua a satisfazê-las mesmo que apresente desgaste resultante da sua utilização normal”. O pedaço de material no taco tipo metal-wood em questão se soltou devido ao desgaste resultante de sua utilização normal.

4-I/3

Condição de um chipper

P. - Que Regras se aplicam aos chippers?

R. - Um chipper é um taco de ferro projetado sobretudo para uso fora do *green*, geralmente com uma inclinação de mais de 10 graus. Como a maioria dos jogadores adota uma “tacada de putt” ao usar o chipper, pode haver uma tendência para projetar o taco como se fosse um putter. Para eliminar confusão, as Regras que se aplicam aos chippers incluem:

1. A vara deve ser ligada à cabeça do taco em seu calcanhar (Apêndice II, 2c);
2. O grip deve ser circular em sua seção transversal (Apêndice II, 3(i)) e apenas um grip é permitido (Apêndice II, 3(v));
3. A cabeça do taco deve ser geralmente de formato simples (Apêndice II, 4a) e possuir apenas uma face para golpear (Apêndice II, 4d); e
4. A face do taco deve estar em conformidade com as especificações quanto à dureza, aspereza da superfície, material e marcações na área de impacto (Apêndice II, 5).

4-I/4

Fita de chumbo aplicada à cabeça ou à vara do taco antes do início da volta

P. - Antes do início de uma volta, o jogador pode aplicar uma fita de chumbo à cabeça ou à vara de um taco, com a finalidade de ajustar o peso?

R. - Sim. O uso da fita de chumbo é uma exceção ao Apêndice II, 1b(ii).

4-I/5

Material aplicado à cabeça do taco para reduzir reflexo ou para proteção

P. - Um jogador pode colocar esparadrapo ou fita adesiva na cabeça do taco para reduzir o reflexo ou como proteção para evitar danos ao taco?

R. - Um esparadrapo ou fita adesiva aplicada à cabeça do taco é considerada material externo que tornará o taco não conforme às especificações (ver Apêndice II, Regra I a, mas ver também Decisão 4-I/4). Porém, material aplicado à cabeça do taco que não afete a performance do taco e seja semipermanente, durável, não facilmente removível e que se conforme ao formato da cabeça do taco pode ser permitido por exceção, mas um esparadrapo ou fita adesiva não se enquadram nesta exceção, pois estes itens são de natureza temporária e são facilmente removíveis. Veja “Um guia para as Regras de Tacos e Bolas”, Seção 1a, para um detalhamento dos critérios relativos a materiais externos aplicáveis, tais como marcação de alinhamento, cobertura protetiva e decalques decorativos.

Além disso, a aplicação de tal acessório durante a volta mudaria as características de jogo do taco, infringindo a Regra 4-2.

Decisões Relevantes:

- 14-2/2.5- Jogador posiciona taqueira para obter sombra para a bola
- 14-2/3- *Caddie* protege jogador do sol durante tacada.

Outra Decisão Relevante à Regra 4-1: Veja “TACO(S): Tacos em não conformidade” no Índice

TACOS: CARACTERÍSTICAS DE JOGO

4-2/0.5

Fita de chumbo aplicada à cabeça ou vara de um taco durante a volta

P. - Quanto à Decisão 4-1/4, um jogador pode remover, adicionar ou alterar a fita de chumbo durante uma volta?

R. - Não. No entanto, uma fita de chumbo que se solte do taco durante o transcorrer normal da partida pode ser recolocada no taco, na mesma posição em que estava quando se soltou. Se a fita de chumbo não aderir ao taco no mesmo local, uma nova fita pode ser utilizada. Deve ser feito todo o possível para restaurar o taco à sua condição prévia. Alternativamente, o taco pode ser usado em seu estado danificado (sem a fita de chumbo) durante o resto da volta (Regra 4-3a).

Se a fita for alterada ou danificada de qualquer outro modo que não seja durante o transcorrer normal do jogo, o taco não pode ser usado no restante da volta, sob pena de desclassificação (ver Regra 4-2a e Regra 4-3).

4-2/1 (Reservada)

4-2/2

Características do taco alteradas enquanto partida está suspensa; erro descoberto antes da partida ser reiniciada

P. - Enquanto a partida está interrompida, um jogador altera o formato da cabeça de quatro de seus tacos. Antes da partida ser reiniciada, ele fica ciente de que a Regra 4-2a proíbe alterar as características de jogo de um taco durante uma volta. Se o formato original dos quatro tacos for restaurado, ou se o jogador os descartar antes da partida ser reiniciada, ele evita a penalidade de desclassificação prescrita pela Regra 4-2?

R. - A Regra 4-2a pretende garantir que, excetuando-se os danos sofridos no transcorrer normal do jogo, as características de jogo dos tacos com os quais o jogador iniciou a *volta estipulada* não sejam alteradas até ele terminá-la. Seria impossível restaurar exatamente o formato original de um taco alterado. Portanto, apesar da *volta estipulada* ter sido suspensa e, tecnicamente, o jogador não ter alterado as características de jogo do taco durante a volta, por equidade (Regra 1-4):

- (1) o jogador não incorre em penalidade se, antes do reinício da partida, descartar os tacos em questão ou declará-los fora de jogo a seu *adversário* em um jogo por buracos, ou a seu *marcador* ou *co-competidor* em um jogo por tacadas, desde que, tendo iniciado a volta com 14 tacos, ele a termine com os dez tacos remanescentes, ou
- (2) se o jogador reiniciar a partida carregando um ou mais desses quatro tacos sem tê-los declarado fora de jogo, tendo em vista a finalidade da Regra 4-2a, considera-se que ele infringiu a Regra 4-2a, tendo ou não tentado restaurar as características dos tacos originais. A penalidade dependerá do

jogador ter utilizado qualquer dos tacos alterados - ver enunciado sobre penalidade da Regra 4-2.

Outras Decisões relacionadas à Regra 4-2: Veja “TACO(S): Características de jogo do taco alteradas” no Índice

TACOS: MATERIAIS ESTRANHOS

4-2/3

Aplicar giz à face do taco

P. - Durante uma volta, um jogador pode aplicar giz à face de um ferro para obter mais “backspin”?

R. - Não.

4-2/4

Aplicar saliva à face do taco

P. - Um jogador cuspe na face do taco e não limpa a saliva antes de executar sua próxima tacada. Isso é permitido?

R. - Se o propósito dessa atitude for influenciar o movimento da bola, o jogador infringiu a Regra 4-2b, pois saliva é um “material estranho”.

TACOS DANIFICADOS: REPARO E SUBSTITUIÇÃO

4-3/1

Significado de dano sofrido “durante o transcorrer normal do jogo”

P. - Na Regra 4-3a, o que significa a expressão “durante o transcorrer normal do jogo”?

R. - A expressão “durante o transcorrer normal do jogo” tem a finalidade de cobrir todas as ações razoáveis, mas, especificamente, exclui casos de abuso.

Além de executar uma tacada, treinar um *swing* ou uma tacada, exemplos de ações que ocorrem durante o “transcorrer normal do jogo” incluem o seguinte:

- retirar ou recolocar um taco na bolsa;
- usar um taco para procurar ou recuperar uma bola (exceto ao jogar o taco);
- apoiar-se em um taco enquanto espera para jogar, para colocar uma bola sobre o tee ou retirar uma bola do *buraco*; ou
- derrubar um taco acidentalmente.

Exemplos de ações que não devem ocorrer “durante o transcorrer normal do jogo” incluem o seguinte:

- atirar um taco em acesso de raiva, ao recuperar uma bola ou por outra razão qualquer;
- enfiar violentamente o taco na bolsa; ou
- intencionalmente, bater com o taco em qualquer coisa (por exemplo, no solo ou em uma árvore) de outro modo que não seja durante uma tacada, um *swing* de treino ou uma tacada de treino.

4-3/2

Significado de “reparo”

P. - Durante uma volta, um jogador pode reparar um taco danificado no transcorrer normal do jogo, ou pode pedir para outra pessoa repará-lo. O que significa o termo “reparo” no contexto da Regra 4-3a(ii)?

R. - O termo “reparo”, na Regra 4-3a(ii), significa restaurar o taco, tanto quanto possível, às condições que possuía antes do incidente que causou o dano. Ao fazer isto o jogador está limitado ao grip, vara e à

cabeça do taco que compunham o taco no início da *volta estipulada* ou, no caso de um taco adicionado após o início, quando o taco foi escolhido para o jogo.

Quando um taco foi danificado a ponto de o grip, vara ou cabeça do taco terem que ser trocados, esta troca excede o que se quer dizer com o termo “reparo”. Tal ação constituiria troca e somente é permitido quando o taco estava “fora de condições de uso” – veja Regra 4-3a(iii).

4-3/3

Taco danificado no decorrer normal do jogo quebra em pedaços quando reparado

P. - A vara do taco de um jogador entorta durante o decorrer normal do jogo. Na tentativa de reparar o taco danificado como permitido na Regra 4-3a(ii), o jogador quebra a vara em pedaços. Qual a decisão?

R. - Como o jogador tinha o direito de reparar o taco danificado, o novo dano que o tornou inadequado para o jogo também é considerado como ocorrido durante o transcorrer normal do jogo. Portanto, a Regra 4-3a permite que jogador use o taco em seu estado danificado, que o repare ou peça para alguém repará-lo, ou que o substitua por outro taco qualquer.

4-3/4

Modificar penalidade por embocar putt curto com taco cujas características de jogo foram alteradas por outra causa, não no transcorrer normal do jogo

P. - Um jogador bate um putt curto e deixa bola a cerca de 1 polegada do *buraco*. Aborrecido, ele golpeia o sapato com a cabeça de seu putter. O impacto entorta o pescoço do putter, alterando suas características de jogo. O jogador então emboca a bola com o putter.

Em parte, a Regra 4-3b declara: “Se, durante uma *volta estipulada*, o taco de um jogador for danificado de outra maneira que não seja pelo uso normal... mudando suas características, o taco não poderá ser usado subsequentemente, nem substituído durante a volta”. A penalidade por infringir a Regra 4-3b é desclassificação. A *Comissão* teria justificativa para descumprir ou modificar a penalidade de desclassificação nessas circunstâncias, desde que, subsequentemente, o jogador não usasse o putter alterado durante a volta?

R. - Não.

4-3/5

Substituir tacos devido a grips molhados

P. - O jogador pode substituir os tacos durante uma volta se os grips ficarem molhados?

R. - Não. Um taco é “impróprio para jogar” se estiver substancialmente danificado, mas não se seu grip se tornar escorregadio - ver Nota da Regra 4-3a.

4-3/6 (Reservada)

4-3/7

Taco quebrado ao ser usado como bengala

P. - Jogador usa um de seus tacos como bengala enquanto sobe um morro e a vara se quebra. Ele pode substituir o taco durante a volta?

R. - Sim. Considera-se que um taco quebrado nessas circunstâncias foi “danificado durante o transcorrer normal do jogo” pois seu uso como bengala é considerado um ato razoável - ver Decisão 4-3/1.

4-3/8

Jogador que inicia com 13 tacos quebra putter em gesto de raiva e o substitui

P. - Um jogador que iniciou a volta com 13 tacos quebra seu putter em um gesto de raiva, isto é, não durante o transcorrer normal do jogo, durante os nove primeiros buracos. Ele compra outro putter na loja do clube depois do buraco 9 e o utiliza no restante da volta. A Regra 4-3a(iii) apenas permite substituir um taco se ele ficar sem condições de uso durante o transcorrer normal do jogo. O jogador deve ser penalizado?

R. - Não. Como ele iniciou a partida com 13 tacos, ele tinha o direito de adicionar outro taco conforme a Regra 4-4a.

4-3/9

Taco quebrado devido ao hábito de bater a cabeça do taco no chão

P. - A Regra 4-3a declara que um taco pode ser substituído se ele se tornar “danificado durante o transcorrer normal do jogo”. Um jogador tem o hábito de bater a cabeça de seu putter no chão enquanto caminha para a próxima *área do tee*, sobretudo quando erra um putt. Em uma ocasião, depois de perder um putt curto, o jogador bateu com tanta força a cabeça de seu putter no chão que o putter quebrou. O jogador alegou que costuma tocar o chão com o putter com frequência e que não o fez por raiva ou com a intenção de quebrar o taco. Ele deve ser autorizado a substituir o taco?

R. - Não. Um taco quebrado por ter sido batido com força ou tocado de leve no chão não é considerado “danificado durante o transcorrer normal do jogo” e essas ações não são consideradas razoáveis - ver Decisão 4-3/1.

4-3/9.5

Taco tornado impróprio para jogo por agente externo ou equipe do adversário

P. - Depois de chegar ao *green*, um jogador coloca seus tacos perto da próxima *área do tee*. Um veículo de manutenção do clube, ou o carro de golfe de um *adversário*, acidentalmente atinge os tacos, quebrando vários deles. Qual a decisão?

R. - A Regra 4-3 não contempla uma situação em que os tacos de um jogador são danificados por um *agente externo* ou *adversário*. Portanto, por equidade (Regra 1-4), o jogador pode usar os tacos em seu estado danificado, repará-los ou pedir para alguém repará-los, ou substituí-los conforme a Regra 4-3a(iii).

4-3/10

Substituição de taco perdido durante volta

P. - Um jogador que iniciou uma volta com 14 tacos perde seu putter. Ele pode substituí-lo durante a volta?

R. - Não. Um taco perdido não é um taco que se tornou impróprio para o jogo durante o transcorrer normal do jogo - ver Regra 4-3.

4-3/11

Substituição de taco quebrado no local de treino enquanto jogo está suspenso

P. - Um jogo foi suspenso pela Comissão. Antes de seu reinício, um jogador está treinando no local apropriado. Ao bater uma bola, a vara de seu sand wedge se quebra. Nessas circunstâncias, o taco é

considerado danificado durante o transcorrer normal do jogo e o jogador pode substituí-lo conforme a Regra 4-3a(iii)?

R. - Sim.

4-3/12

Substituir taco para play-off em jogo por tacadas

P.- Em um jogo por tacadas, um *competidor* quebra um taco em um gesto de raiva, termina volta com 13 tacos e então é avisado que precisará jogar um play-off. O *competidor* pode substituir seu taco quebrado para o play-off?

R. - O play-off se constitui em uma nova volta - ver Definição de “*Volta estipulada*”. Portanto, o *competidor* tem o direito de substituir o taco quebrado.

Outras Decisões Relevantes à Regra 4-3:

- 4-4a/2- Trocar de taco entre voltas em jogo de 36 buracos
- 4-4c/2- Se jogador pode usar taco em excesso para substituir taco danificado durante o transcorrer normal do jogo.

MÁXIMO DE 14 TACOS: ESCOLHA E ADIÇÃO

4-4a/1

Quando um taco é considerado acrescentado

P. – Um jogador que iniciou uma *volta estipulada* com 14 tacos está mal nos putts. Entre dois buracos, e sem atrasar o jogo, o jogador retira o putter de sua bolsa e o substitui por outro que estava em seu armário. Antes de dar uma tacada com qualquer taco, o jogador é aconselhado de que ele não pode adicionar ou trocar um taco. O jogador então repõe o putter original e devolve o novo taco ao seu armário e continua o jogo. Ele incorre em penalidade?

R. – Não. Embora o jogador não pudesse adicionar ou trocar um taco, não se considera que ele tenha infringido a Regra 4-4a até que ele dê uma tacada com qualquer taco, enquanto o putter adicionado estiver em seu poder.

A resposta seria a mesma para um jogador que começa a volta com menos de 14 tacos e quer adicionar tacos para elevar o total a 14. Este jogador pode selecionar entre vários tacos que lhe sejam apresentados, desde que (1) ele não dê nenhuma tacada com qualquer taco antes de escolher um taco a ser adicionado, (2) este processo não atrase o jogo desnecessariamente (Regra 6-7), e (3) que nenhum taco que ele adicione tenha sido escolhido para o jogo por qualquer outra pessoa jogando no campo.

4-4a/2

Trocar de taco entre voltas em jogo de 36 buracos

P. - Em uma partida de 36 buracos, um jogador que iniciou a volta com 14 tacos pode trocar de putter depois de jogar os primeiros 18 buracos, mas antes do início dos últimos 18 buracos?

R.- Sim. A Regra 4-4a, proíbe tal procedimento apenas durante uma *volta estipulada*. Uma partida de 36 buracos compreende duas voltas estipuladas de 18 buracos cada - ver Definição de “*Volta estipulada*”.

4-4a/3 (Reservada)

4-4a/4

Tacos de *parceiro* são carregados em uma bolsa

P. - Em uma competição de quatro jogadores (*foursome*), é permitido que os *parceiros* coloquem os dois jogos de tacos em uma única bolsa de golfe, se cada jogador usar seus próprios tacos?

R. - Sim, desde que os tacos de cada jogador estejam claramente identificados.

4-4a/5

Taco de *co-competidor* colocado por engano na bolsa de *competidor* durante volta é usado involuntariamente por *competidor*

P. - Em um jogo por tacadas, tanto A quanto B iniciaram com 14 tacos. Eles usavam ferros do mesmo modelo. No buraco 4, o *caddie* de B inadvertidamente retirou um taco de A da bolsa de A e o deu a B que deu uma tacada com ele. O *caddie* de B colocou o taco na bolsa de B em seguida. No buraco 6 o *caddie* descobriu o engano. Qual a decisão?

R. - A Regra 4-4a declara: "O jogador não pode começar uma *volta estipulada* com mais de quatorze tacos. Nessa volta, ele só pode utilizar os tacos que escolheu...". B observou a primeira sentença da Regra 4-4a. Porém, quando B deu uma tacada com o taco de A, ele não observou a segunda sentença e ficou sujeito à penalidade da Regra 4-4a ao utilizar um taco escolhido por outro jogador jogando no campo. Ao descobrir a infração, B teria que imediatamente declará-lo fora de jogo sob a Regra 4-4c. Ele incorre na penalidade de duas tacadas por ter dado uma tacada com o taco no buraco 4. Como B não teve a intenção de adicionar o taco aos tacos que ele havia selecionado para o jogo, ele não recebe penalidade adicional por tê-lo carregado até descobrir a infração no buraco 6. A pode recuperar o taco para usá-lo no restante da volta.

4-4a/5.5

Taco de jogador colocado por engano na bolsa de outro jogador durante a suspensão do jogo

P. - Tanto A quanto B iniciaram a *volta estipulada* com 14 tacos. Durante a suspensão do jogo, um dos tacos de B foi colocado acidentalmente na bolsa de A. Depois do reinício do jogo, A notou o taco de B em sua bolsa (de A) mas não executou qualquer tacada com o taco de B. Qual a decisão?

R. - Os dois jogadores observaram a Regra 4-4 pois iniciaram a *volta estipulada* com não mais de 14 tacos. Como A não executou qualquer tacada com o taco de B, não há penalidade para nenhum dos dois jogadores e B pode receber seu taco de volta - porém, ver também a Decisão 4-4a/5.

4-4a/6

Taco em excesso colocado na bolsa de jogador

P. - A chega à área do primeiro tee. Após a hora de início do seu grupo ou partida, e enquanto A está se preparando para dar sua tacada do tee, B, seu *adversário* ou *co-competidor* coloca por engano seu driver na bolsa de A, o que leva A a ter 15 tacos em sua bolsa. A então dá seu drive do tee do 1. A descobre que o taco de B está em sua (A) bolsa. A incorre em penalidade por iniciar a volta com mais de 14 tacos?

R. - Não. Embora A tenha iniciado a volta com mais de 14 tacos, A não selecionou o taco de B para uso pelas seguintes razões:

- o taco adicional foi adicionado à sua bolsa por B no primeiro tee,
- o taco foi adicionado depois da hora de saída do grupo ou partida, e

- o taco já havia sido selecionado para uso por B

Portanto, A não incorre em penalidade, desde que ele não dê uma tacada com o taco de B. O taco pode ser devolvido a B, que pode usá-lo.

A decisão seria diferente, e A seria penalizado sob a Regra 4-4a, se:

- o taco adicional fosse de um jogador em outro grupo ou partida,
- o taco tenha sido incluído na bolsa antes do grupo ter chegado ao tee, ou
- o taco tenha sido adicionado antes da hora de saída do grupo ou partida

4-4a/7

Carregar taco mais pesado para treino

P. - Um jogador pode levar um taco mais pesado para treino, além dos 14 tacos selecionados para a volta?

R. - Não, mas um taco mais pesado para treino pode ser selecionado como um dos 14 tacos carregados pelo jogador, desde que esteja em conformidade com a Regra 4-1 (por exemplo, a cabeça de um driver, excessivamente pesada, pode infringir o limite no momento de inércia - ver Apêndice II).

Decisão Relevante:

- 14-3/10- Uso de dispositivos para treino ou para auxiliar *swing* durante partida

4-4a/8

Carregar taco perdido, de outro jogador

P. - Um jogador carregando 14 tacos encontra um taco de outro jogador, no campo. Ele pega o taco perdido, o coloca em sua bolsa, mas não o utiliza e o entrega no "pro shop" quando termina sua volta. O jogador infringe a Regra 4-4a por levar 15 tacos?

R. - Não.

4-4a/9

Esclarecimento sobre penalidades, em jogo por buracos

Favor confirmar se as afirmações seguintes interpretam corretamente a Regra 4-4a em um jogo entre A e B:

- Depois do buraco 1, descobre-se que B tem mais de 14 tacos:
 - Se B vencer o buraco - o jogo ficará empatado.
 - Se o jogo estiver empatado - A ficará 1 acima.
 - Se A vencer o buraco - A ficará 2 acima.
- Depois do buraco 2, descobre-se que B tem mais de 14 tacos:
 - Se B vencer ambos os buracos - O jogo ficará empatado.
 - Se B estiver 1 acima - A ficará 1 acima.
 - Se o jogo estiver empatado - A ficará 2 acima.
 - Se A estiver 1 acima - A ficará 3 acima.
 - Se A estiver 2 acima - A ficará 4 acima.
- Mais adiante na partida, mas antes dos jogadores deixarem o último green, descobre-se que B tem mais de 14 tacos:
 - Se B estiver mais de 2 acima - Sua vantagem será reduzida de 2.
 - Se B estiver 2 acima - O jogo ficará empatado.
 - Se B estiver 1 acima - A ficará 1 acima.
 - Se o jogo estiver empatado - A ficará 2 acima.
 - Se A estiver 1 acima - A ficará 3 acima.
 - Se A estiver 2 acima - A ficará 4 acima.

g. Se A estiver mais de 2 acima - Sua vantagem será aumentada de 2.

R. - Como a penalidade de perda de um buraco por infringir a Regra 4-4a não é aplicada a um buraco específico, mas ao estado da partida na conclusão do buraco no qual a infração é descoberta, sua interpretação é correta.

Decisão relevante:

• 2-5/5.5- Infração à Regra de 14 tacos é descoberta depois de partida concluída, mas antes de resultado ser oficialmente anunciado.

4-4a/10

Infração à Regra de 14 tacos é descoberta no buraco 8, em jogo por tacadas; onde aplicar penalidade de tacadas

P. - Em um jogo por tacadas, durante o jogo do buraco 8, A descobre que tem 15 tacos em sua bolsa e, portanto, incorre em uma penalidade de 4 tacadas conforme a Regra 4-4a. Como deve ser aplicada essa penalidade de quatro tacadas?

R. - A deve adicionar penalidades de duas tacadas ao seu escore para os buracos 1 e 2.

Em uma partida de quatro bolas, por tacadas (four-ball stroke play), tanto A quanto seu *parceiro* devem acrescentar penalidades de duas tacadas aos seus escores para os buracos 1 e 2 - ver Regra 31-6.

4-4a/11

Taco em excesso é descoberto antes de jogador jogar do tee do buraco 2, mas após adversário ou co-competidor ter jogado

P. - Um jogador inicia uma volta com 15 tacos. Ele descobre seu erro na *área do tee* do buraco 2, depois de seu *adversário* ou um *co-competidor* ter jogado, mas antes dele mesmo jogar. O jogador incorre na penalidade máxima de (a) dedução de dois buracos em um jogo por buracos, ou (b) quatro tacadas em um jogo por tacadas?

R. - Não. Como o jogador não começou o jogo do buraco 2, ele incorre na penalidade de (a) dedução de um buraco em um jogo por buracos ou (b) duas tacadas em um jogo por tacadas.

4-4a/12

Competidor que esquece putter pede emprestado putter de co-competidor

P. - Em um jogo por tacadas, A, que por distração deixou seu putter no *green* anterior, pede emprestado e usa o putter de B, um co-competidor. Na *área do tee* seguinte, a *Comissão* é avisada da situação. Qual a decisão?

R. - A não tinha o direito de pedir emprestado um taco selecionado para o jogo por outra pessoa no campo - Regra 4-4a. A incorre na penalidade de duas tacadas por infração à Regra 4-4a e deve imediatamente declarar fora do jogo o putter de B, como prescrito pela Regra 4-4c. A pode usar seu próprio putter, se recuperá-lo.

B pode receber seu taco de volta e usá-lo durante o resto da volta.

4-4a/13

Jogador treina com taco de outro jogador

P. - Um jogador inicia a partida com 14 tacos. Entre o jogo de dois buracos, ele pede emprestado o putter de outro jogador e executa vários putts de treino no *green* do último buraco jogado. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. Esses putts de treino são permitidos pela Regra 7-2. O empréstimo do putter não infringe a Regra 4-4a pois ele não foi utilizado para executar uma tacada válida para o escore do jogador.

Decisão Relevante:

- 4-4b/1 - Empréstimo de putter de *parceiro*

4-4a/14

Jogador carrega pedaços de taco quebrado

P. - Um jogador começa uma volta com 14 tacos, além de outro taco que se quebrou em pedaços antes do início da volta, mas que ainda não foi retirado de sua bolsa. Qual é a decisão?

R. - As Regras não contemplam tal situação. Nessas circunstâncias, por equidade (Regra 1-4), não há penalidade desde que o taco quebrado não seja utilizado durante a *volta estipulada*.

4-4a/15

Montagem de componentes do taco durante a *volta estipulada*

P. - Regras 4-3a(iii) e 4-4a estipulam que a troca ou adição de um taco não pode ser feita através da montagem de componentes carregados por ou para o jogador durante a *volta estipulada*. Qual a decisão nas seguintes situações:

1. Durante uma *volta estipulada*, um jogador carrega uma cabeça de taco e uma vara (i.e., componentes) que poderiam ser montados em um taco, mas ele não monta os componentes?
2. Durante uma *volta estipulada*, componentes do clubhouse são montados fora do campo e então levados ao jogador, que usa o taco montado como reposição a um taco que foi danificado durante o transcorrer normal do jogo, ou como taco adicional quando o jogador começou a volta com menos de 14 tacos?
3. Durante uma *volta estipulada*, componentes são trazidos do clubhouse ao jogador e são montados no campo, e o taco montado é usado como reposição a um taco que foi danificado durante o transcorrer normal do jogo, ou como taco adicional quando o jogador começou a volta com menos de 14 tacos?

R. -

1. Uma cabeça de taco e uma vara separados não constituem um taco. Portanto, uma cabeça de taco e uma vara separada não contam no número de tacos que um jogador pode carregar na Regra 4-4a. Porém, independentemente do número de tacos carregados, não é permitido montar uma cabeça de taco com uma vara carregados por ou para um jogador durante uma *volta estipulada*. Consequentemente, se o jogador repôs ou adicionou um taco ao montar componentes carregados por ou para ele durante a volta, o jogador seria penalizado sob a regra 4-3a(iii) ou Regra 4-4a, como aplicável.
2. Como os componentes não foram carregados por ou para o jogador no campo (i.e., os componentes estavam localizados e montados fora do campo) não há penalidade sob a regra 4-3a(iii) ou Regra 4-4a.
3. Desde que os componentes não estivessem sendo carregados pelo ou para o jogador no campo quando o taco de reposição ou taco adicional foi solicitado pelo jogador, não há penalidade sob a regra 4-3a(iii) ou Regra 4-4a.

4-4a/16

Status de tacos adicionais sendo carregados para o jogador e da pessoa que os carrega

P. – Um jogador inicia a *volta estipulada* com 10 tacos carregados por seu *caddie*. O jogador também havia solicitado a outra pessoa que andasse com o grupo e carregasse mais oito tacos. Durante a volta, o jogador pretende adicionar tacos à sua bolsa dentre os tacos carregados pela outra pessoa. Tal acordo é permitido?

R. - Não. Uma vez que o jogador pretende adicionar destes tacos durante a volta, os oito tacos contam para seu total. O jogador está, então, em infração à Regra 4-4a por iniciar uma *volta estipulada* com mais de 14 tacos. Além disto, a outra pessoa está atuando como um segundo *caddie*, infringindo a Regra 6-4.

Como atos diferentes resultaram em duas Regras sendo infringidas, penalidades múltiplas seriam aplicadas (veja Princípio 5 da Decisão 1-4/12).

Outras Decisões relevantes à Regra 4-4a: veja “TACO(S) – Infração à Regra de 14 tacos” e “TACO(S) – Taco em excesso” no Índice

PARCEIROS PODEM COMPARTILHAR TACOS

4-4b/1

Emprestar putter de *parceiro*

P. - Nem A nem B, *parceiros* em um jogo de quatro bolas, por buracos (four-ball match play), tinham 14 tacos em suas bolsas, mas, entre eles, tinham mais que 14 tacos. Durante a volta, A pede emprestado o putter de B, várias vezes. Isso é permitido?

R. - Não. A e B devem deduzir dois buracos de seu escore. A penalidade deve ser aplicada à situação da partida na conclusão do buraco onde se soube da infração.

Decisões relevantes:

- 4-4a/12- *Competidor* que esquece putter pede emprestado putter de co-competidor
- 4-4a/13- Jogador treina com taco de outro jogador
- 5-1/5- Se jogador pode pedir emprestada uma bola de golfe a outro jogador
- 20/2- Emprestar taco para medição.

TACOS EM EXCESSO DECLARADOS FORA DE JOGO

4-4c/1

Taco em excesso declarado fora de jogo antes da volta

P. - Antes do início de uma volta, um jogador descobre que há 15 tacos em sua bolsa. Ele declara um dos tacos fora de jogo para seu *adversário*, marcador ou *co-competidor* e inicia a volta. O jogador está sujeito a ser penalizado?

R. – Não. Nestas circunstâncias restritas (i.e., a descoberta foi logo antes do início do jogo, o jogador tinha 15 tacos, ter um taco extra foi de maneira inadvertida e com o jogador declarando que um dos tacos estava fora de jogo), para o propósito de aplicar a Regra 4-4a, não se considera que o jogador esteja carregando o taco ou que o tenha selecionado para o jogo, mesmo que esteja fisicamente em sua posse. Se possível, o jogador deveria tentar individualizar o taco fora de jogo separando-o dos demais tacos, tal como colocando-o no piso do cart ou invertendo sua posição na bolsa.

Em qualquer outra circunstância (por ex., o jogador tem mais de 15 tacos, etc.), o jogador infringe a Regra 4-4a. (Revisada)

4-4c/2

Se jogador pode usar taco em excesso para substituir taco danificado durante o transcorrer normal do jogo

P. - Um jogador começa uma volta com 15 tacos. Ao descobrir seu erro, aplica a penalidade apropriada, conforme a Regra 4-4a, e declara o taco fora de jogo de acordo com a Regra 4-4c. Mais tarde durante a volta, no transcorrer normal do jogo, o jogador danifica de tal maneira um de seus tacos remanescentes que ele se torna impróprio para o jogo. O jogador pode substituir o taco danificado pelo taco em excesso declarado fora de jogo, de acordo com a Regra 4-4c?

R. - Sim. A Regra 4-3a(iii), que em parte declara que um que um jogador pode substituir o taco danificado durante o transcorrer normal do jogo “por outro taco qualquer”, se sobrepõe à Regra 4-4c, que proíbe o uso de um taco declarado fora de jogo como resultado de uma infração à Regra 4-4a ou b.

Outras Decisões relevantes à Regra 4-4c: veja “TACO(S) – Infração à Regra de 14 tacos” e “TACO(S) – Tacos em excesso” no Índice

Regra 5

A Bola

Para especificações e interpretações detalhadas da conformidade de bolas sob a Regra 5 e o processo de consulta e apresentação relativo a bolas, veja o Apêndice III.

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

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 listada na Lista de Bolas de Golfe em Conformidade, publicada pelo R&A.

5-2. Materiais Estranhos

A bola utilizada pelo jogador não deve ter material estranho aplicado sobre ela com o propósito de 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 se estiver visivelmente cortada, rachada ou deformada. Não se considera uma bola imprópria para jogar só porque tem lama ou outros materiais aderidos a ela, apresenta superfície riscada ou arranhada, ou porque sua tinta está estragada ou descolorida.

Se um jogador tiver razões para crer que a sua bola ficou imprópria para o jogo, no decorrer do jogo do buraco que está sendo jogado, ele pode, sem penalidade, levantar a bola para verificar se está ou não imprópria.

Antes de levantar a bola, o jogador deve informar ao seu *adversário*, no caso de jogo por buracos, ou ao seu marcador ou co-competidor, no caso de jogo por tacadas, de sua intenção de fazê-lo, e marcar a posição da bola. Então ele pode levantar e examinar a bola, desde que dê a seu *adversário*, marcador ou *co-competidor* a oportunidade de examiná-la e de observar a ação de levantá-la e recolocá-la. A bola não pode ser limpa quando levantada segundo a Regra 5-3.

Se o jogador não cumprir este procedimento, no todo ou em qualquer de suas partes, ou se ele levantar a bola sem ter motivo para crer que ela ficou imprópria para o jogo no decorrer do jogo do buraco sendo jogado, ele **incorrerá a penalidade de uma tacada**.

Se for determinado que a bola ficou imprópria para o jogo no decorrer do jogo do buraco que está sendo jogado, o jogador pode substituir a bola por outra, colocando-a no ponto onde estava a bola original estava em repouso. Caso contrário, a bola original deve ser recolocada. Se um jogador substituir uma bola sem que isso seja permitido, e der uma tacada na bola

substituída incorretamente, **incorrerá a penalidade geral por violação da Regra 5-3**, porém não haverá penalidade adicional sob essa Regra ou sob a Regra 15-2.

Se uma bola se partir em pedaços em consequência de uma tacada, esta será anulada e o jogador deverá jogar outra bola, sem penalidade, do lugar 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 incorrer a penalidade geral por infração à Regra 5-3, não lhe será aplicada qualquer penalidade adicional por força desta Regra.**

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

Nota 2: Se o lie original da bola a ser colocada ou recolocada for alterado, ver a Regra 20-3b (Limpar a bola levantada do *green* ou conforme qualquer outra Regra - ver Regra 21).

A BOLA: GERAL

5-1/1

Uso de bola não conforme as especificações prescritas

P. - Se um jogador executar involuntariamente uma tacada em uma bola não conforme as especificações prescritas, a *Comissão* tem justificativa para, conforme a Regra 33-7, anular ou modificar a penalidade de desclassificação?

R. - Não, mas ver Decisão 5-1/3 com relação a uma bola provisória.

5-1/1.5

Status de bola que não faz parte da lista de bolas em conformidade

P. - Em uma competição aonde a *Comissão* não adotou a condição de competição exigindo de jogadores o uso de bolas de modelo e marca presentes na Lista de Bolas de Golfe em Conformidade, um jogador usa uma bola que não consta da Lista. Qual o status de tal bola?

R. - Bolas que não aparecem na Lista de Bolas de Golfe em Conformidade se enquadram em três categorias:

1. Marcas e modelos que nunca foram testados
2. Marcas e modelos que apareceram em uma lista anterior, mas que não foram reinscritas para inclusão na nova lista, e
3. Marcas e modelos que foram testados e que não estavam em conformidade com as Regras e especificações detalhados no Apêndice III.

Para as bolas nas categorias 1 e 2, assume-se que estejam em conformidade e o ônus da prova fica com a pessoa que alega que não esteja em conformidade.

Todas as bolas na categoria 3 são dadas como não sendo em conformidade.

5-1/1.7

Status de bola a ser removida da lista de bolas em conformidade

P. - A marca de uma bola incluída na Lista de Bolas de Golfe em Conformidade atual foi testada

novamente e não estava em conformidade com as especificações no Apêndice III. A marca será, portanto, removida da próxima lista a ser publicada. Qual o status da bola neste interim?

R. – Jogadores têm o direito de achar que todas as marcas de bolas incluídas na Lista de Bolas de Golfe em Conformidade atual conformem com as Regras. Portanto, jogadores podem continuar a jogar com as bolas da marca em questão até a publicação da próxima lista, a não ser que através de uma condição de competição a *Comissão* especificamente exclua tal marca. Isto se aplica estando ou não na condição da competição que somente marcas de bolas na Lista de Bolas de Golfe em Conformidade possam ser usadas.

5-1/2

Condição requer uso de bola incluída na lista de bolas de golfe aprovadas; penalidade por infração

P. - É condição de uma competição que os jogadores joguem com bolas de marca e modelo incluídos na Lista de Bolas de Golfe Aprovadas. A *Comissão* pode determinar que a penalidade por infringir essa condição seja a perda de um buraco em jogos por buracos, ou duas tacadas em jogos por tacadas, para cada buraco em que ocorreu a infração, em vez de desclassificação?

R. - Não.

5-1/3

Condição requer uso de bola incluída na Lista de bolas de Golfe Aprovadas; bola fora da lista é jogada como bola provisória

P. - É uma condição da competição que os jogadores devem jogar com bolas de marca incluída na Lista de Bolas de Golfe Aprovadas. Um jogador joga uma bola provisória, acreditando que sua bola está perdida ou *fora de campo*. Ele subsequentemente encontra sua bola original e então descobre que a bola jogada como bola provisória não estava na Lista. Qual a decisão?

R. - O jogador não incorre em penalidade pois a bola provisória jamais foi a *bola em jogo*.

5-1/4

Situação de bolas “X-out”, “recondicionadas” e “de treino”

P. - Qual a condição das bolas “X-out”, “recondicionadas” e “de treino”?

R. - “X-out” é o nome vulgar utilizado para uma bola de golfe que o fabricante considerou imperfeita (em geral, apenas por razões estéticas, por exemplo, imperfeições na pintura ou na impressão da marca) e, portanto, possui um X sobre o nome da marca. Uma bola de golfe “recondicionada” é uma bola de segunda mão que foi limpa e carimbada como “recondicionada”.

Na ausência de forte evidência sugerindo que uma bola “X-out” ou “recondicionada” não satisfaz as Regras, é permitido usar essas bolas. No entanto, em uma competição em que a *Comissão* tenha adotado a condição de que a bola usada pelo jogador deve estar incluída na Lista de Bolas de Golfe Aprovadas (ver Nota da Regra 5-1), essa bola não pode ser usada, mesmo que a bola em questão apareça na Lista (sem o X ou sem o carimbo de “recondicionada”).

Na maioria dos casos, as bolas “de treino” são simplesmente bolas listadas e em conformidade com as Regras, que foram carimbadas como bolas “de treino”, do mesmo modo que as bolas de golfe com frequência trazem o logotipo de clube ou da companhia. Tais bolas podem ser utilizadas, mesmo que a *Comissão* adote a condição que o jogador deve usar uma bola cuja marca esteja incluída na Lista de Bolas de Golfe Aprovadas.

5-1/5

Se jogador pode pedir emprestada uma bola de golfe a outro jogador

P. - Durante uma *volta estipulada*, acaba o estoque de bolas de golfe de um jogador. Ele pode pedir emprestada uma ou mais bolas de golfe a outro jogador?

R. - Sim. A Regra 4-4a proíbe que um jogador peça emprestado um taco a outro jogador que esteja jogando no campo, mas as Regras não impedem que um jogador peça emprestado outros itens do *equipamento* (bolas, toalhas, luvas, tees, etc.) a outro jogador ou a um *agente externo*.

Se a Condição “Uma Bola” do Apêndice I estiver em vigor, o jogador precisa obter a mesma marca e tipo de bola, como requerido por aquela condição.

Outras Decisões Relevantes à Regra 5-1: veja “BOLA” no Índice

BOLA IMPRÓPRIA PARA JOGAR

5-3/1

Bola danificada internamente

P. - Um jogador bate sua tacada da *área do tee* e expressa a opinião de que a bola se comportou de modo errático durante o voo. Antes de sua próxima tacada, ele examina a bola, mas não acha qualquer dano externo e a bola não apresenta o formato alterado. Ele comenta que essa bola deve ter sido danificada internamente por sua última tacada e invoca o direito de substituí-la por outra bola, de acordo com a Regra 5-3. Ele tinha o direito de invocar a Regra 5-3?

R. - Não.

5-3/2

Bola declarada imprópria para jogar é jogada nos buracos subsequentes

P. - Um jogador danificou sua bola em certo buraco, declarou-a imprópria para jogar e a substituiu por outra bola. Em um buraco subsequente, ele joga com a bola danificada. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. No entanto, o jogador não pode declarar novamente a bola (na mesma condição) imprópria para jogar.

5-3/3

Bola própria para jogar considerada imprópria

P. - Em um jogo por tacadas, depois de anunciar sua intenção, um *competidor* levanta sua bola para verificar se está danificada, mostra a bola para seu marcador e declara que ela está imprópria para jogar. O marcador discorda, mas o *competidor* insiste em substituí-la por outra. No entanto, antes do término do buraco, um *árbitro* é consultado e decide que a bola retirada do jogo pelo *competidor* na verdade não estava imprópria para jogar. Qual a decisão?

R. - O *competidor* deve ser penalizado com duas tacadas por infringir a Regra 5-3 e deve terminar o buraco com a *bola substituta*.

Em circunstâncias semelhantes e em jogos por buracos, o jogador perde o buraco por infringir a Regra 5-3.

5-3/3.5

Jogador levanta bola no *green*; joga bola em um lago e então avisa que bola estava imprópria para jogar

P. - Um jogador erra sua tacada de aproximação, mas a bola para no *green*. O jogador marca a posição de sua bola, a examina e a joga em um lago adjacente, de onde não pode ser recuperada.

O jogador então anuncia a seu *adversário*, marcador ou co-competidor, que a bola estava imprópria para jogar e que ele a está substituindo por outra bola. O jogador não avisa antecipadamente sua intenção a seu *adversário* em um jogo por buracos, ou seu marcador em um jogo por tacadas, nem dá a seu *adversário*, marcador ou co-competidor, oportunidade para examinar a bola, como exige a Regra 5-2. Qual a decisão?

R. - Conforme a Regra 16-1 b, o jogador tinha direito de levantar sua bola sem anunciar que iria fazê-lo. No entanto, ao jogar a bola no lago, privou seu *adversário*, marcador ou *co-competidor* da oportunidade de examiná-la e discutir a alegação de bola imprópria, e tornou impossível recolocar a bola original se a disputa se resolvesse contra ele. Assim, ele incorre na penalidade de perda do buraco em jogos por buracos, ou duas tacadas em jogos por tacadas, por infringir a Regra 5-3, mas pode substituir a bola original por outra, para completar o buraco.

Decisões Relevantes:

- 15-2/1- Jogador substitui bola no *green* porque bola original, atirada para o *caddie* para ser limpa, caiu em um lago
- 18-2/13.5- Bola é levantada e, por raiva, é atirada dentro de lagoa

5-3/4

Bola se quebra em pedaços ao atingir caminho pavimentado para carros de golfe

P. Um jogador executa uma tacada e sua bola atinge um caminho pavimentado para carros de golfe. Como resultado do impacto com o caminho, a bola se quebra em pedaços. A bola deve ser considerada quebrada "em consequência de uma tacada" e, nesse caso, o jogador deve executar novamente a tacada, sem penalidade conforme o último parágrafo da Regra 5-3?

R. - Sim.

5-3/5

Bola enterrada em *azar* é levantada para determinar se está imprópria para jogar

P. - Conforme a Regra 5-3, uma bola em um *azar* pode ser levantada para determinar se está imprópria para jogar. Se uma bola enterrada em um *bunker* for levantada para determinar se está imprópria para jogar e o *lie* for alterado no processo de levantá-la, a Regra 20-3b se aplica?

R. - Sim, ver Nota 2 da Regra 5-3.

A mesma decisão seria aplicada se o *lie* de uma bola em um *azar* fosse alterado quando a bola fosse levantada para identificação (ver a Nota da Regra 12-2).

Decisão relevante:

- 20-3b/7- Se o *lie* original pode ser o "lie similar mais próximo"

5-3/6

Bola que se pensava imprópria para jogar é levantada conforme outra Regra, e limpa; então determina-se que está imprópria para jogar

P. - Jogador acredita que sua bola possa ter ficado imprópria para jogar em consequência de sua tacada anterior, mas não consegue determinar se a bola está imprópria devido a um grande pedaço de lama aderido a ela. Ele levanta sua bola para obter alívio de uma área de terreno em reparo, limpa a bola, como permitido pela Regra 25-1b, e determina que a bola está imprópria para jogar. O jogador está sujeito à penalidade prevista pela Regra 5-3, que proíbe limpar a bola?

R. - Não. O jogador tem direito de limpar a bola segundo as provisões da Regra 25-1b.

5-3/7

Bola que se imaginava imprópria para jogar; envolvimento da Comissão

P. - Um jogador deseja levantar sua bola para determinar se está imprópria para jogar. Um *árbitro*, ou um membro da *Comissão* pode assumir as responsabilidades do *adversário*, marcador ou *co-competidor* no procedimento de alívio, conforme a Regra 5-3?

R. - Sim.

A mesma Regra se aplicaria a um jogador que desejasse levantar sua bola para identificação (Regra 12-2) ou para determinar se ele teria direito a alívio de acordo com uma Regra. (Veja Decisão 20-1/0.7)

5-3/8

Adversário, ou co-competidor, contesta reivindicação de que a bola é imprópria para jogar, feita pelo jogador

P. Um jogador considera sua bola imprópria para jogar. Seu *adversário*, ou co-competidor, discorda. Não há *árbitro* ou membro da *Comissão* disponíveis para decidir. Apesar da discordância do *adversário* ou co-competidor, o jogador pode substituir sua bola por outra?

R. - Sim, sujeito às seguintes considerações:

Em jogos por buracos, se o *adversário* fizer uma reivindicação (Regra 2-5) e a Comissão, depois de examinar a bola original, apoiar a reivindicação do *adversário*, o jogador perde o buraco. Caso contrário, o resultado do jogo permanece como jogado.

Em jogos por tacadas, o jogador também pode jogar uma segunda bola conforme a Regra 3-3.

Nas duas modalidades de jogo, o jogador deve se assegurar de que a condição da bola considerada imprópria para jogar seja preservada até a *Comissão* examiná-la. Caso contrário, a *Comissão* deve decidir contra o jogador e ele perde o buraco em jogos por buracos, ou incorre na penalidade de duas tacadas em jogos por tacadas.

Outras Decisões relevantes à Regra 5-3: Veja “BOLA IMPRÓPRIA PARA O JOGO” no índice

Regra 6

O Jogador

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

6-1. Regras

O jogador e seu *caddie* são responsáveis por saber as Regras. Durante uma *volta estipulada*, por qualquer violação a 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 determinar entre si, qual o handicap de cada um. Se um jogador começar uma partida tendo declarado um handicap mais elevado do que o handicap a que tem direito e isto afetar o número de tacadas dadas ou recebidas, **ele será desclassificado**; caso contrário, o jogador jogará com o handicap que tiver declarado.

b. Jogo por Tacadas

Em qualquer volta de uma competição com handicap, o *competidor* deve, obrigatoriamente, se certificar de que o seu handicap está indicado no cartão antes de entregá-lo à Comissão. Se não houver registro do handicap no cartão antes deste ser entregue (Regra 6-6b), ou se o handicap indicado for superior ao que o *competidor* tem direito e este fato alterar o número de tacadas a receber, **ele será desclassificado** da competição com handicap; caso contrário, o *score* será válido.

Nota: O jogador é responsável por saber em quais buracos ele deve dar ou receber handicap strokes.

6-3. Horário de Saída e Grupos

a. Horário de Saída

O jogador deve, obrigatoriamente, iniciar o jogo na hora estabelecida pela Comissão.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-3a:

Se o jogador chegar ao ponto de partida, pronto para jogar, em até cinco minutos após a hora estabelecida, a penalidade por não iniciar o jogo no horário previsto é a perda do primeiro buraco, em jogos por buracos; ou duas tacadas no primeiro buraco, em jogos por tacadas. De outra forma, a penalidade pela violação desta Regra é a desclassificação.

Competições contra bogey e contra par - Ver Nota 2 da Regra 32-1a.

Competições stableford - Ver Nota 2 da Regra 32-1 b.

Exceção: Caso a *Comissão* determine que circunstâncias excepcionais impediram o jogador de iniciar o jogo no horário determinado, não há penalidade.

b. Grupos

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-3b:

Desclassificação.

(Em jogos de melhor bola (best-ball) e de quatro bolas (four-ball) - Ver Regras 30-3a e 31-2)

6-4. Caddie

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

***PENALIDADE POR INFRAÇÃO DA REGRA 6-4:**

Jogos por buracos - Na conclusão do buraco durante o qual foi descoberta a infração, a situação da partida é ajustada subtraindo-se um buraco para cada buraco em que ocorreu a infração; dedução máxima por volta - Dois buracos.

Jogos por tacadas - Duas tacadas para cada buraco em que se verificou a infração; penalidade máxima por volta - Quatro tacadas (duas tacadas para cada um dos dois primeiros buracos nos quais ocorreu a infração).

Jogos por buracos ou por tacadas - Caso a infração seja descoberta entre o jogo de dois buracos, considera-se que esta ocorreu durante o jogo do buraco seguinte e a penalidade deve ser aplicada de acordo com isso.

Competições contra bogey e contra par - Ver Nota I da Regra 32-1a. **Competições stableford** - Ver Nota I da Regra 32-1b.

* Um jogador com mais de um *caddie*, em violação a esta Regra, imediatamente após a descoberta da infração, deve, obrigatoriamente, se assegurar de não ter mais de um *caddie* em nenhum momento do restante da *volta estipulada*. Caso contrário, o jogador será desclassificado.

Nota: Através do regulamento da competição (Regra 33-1), a Comissão 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 deveria colocar uma marca na sua bola, para identificação.

6-6. Escores em Partidas por Tacadas

a. Registro de Escores

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

b. Assinatura e Entrega do Cartão de Escores

Depois de terminada a volta, o *competidor* deve conferir seu escore para cada buraco e esclarecer quaisquer pontos duvidosos com a Comissão. Ele deve se assegurar que o marcador (ou marcadores) tenham assinado 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 de Escores

Não é permitido fazer qualquer alteração no cartão de escores depois do *competidor* entregá-lo à Comissão.

d. Escore Errado de um Buraco

O *competidor* é responsável pela exatidão do escore registrado para cada buraco no seu cartão de escores. Se, em qualquer buraco, um *competidor* apresentar um escore inferior ao efetivamente realizado, ele **será desclassificado**. No caso de apresentar, para qualquer buraco, um escore superior ao efetivamente realizado, o escore entregue será o válido.

Exceção: Se um *competidor* entregar um escore para um buraco mais baixo do que o realizado devido à não inclusão de uma ou mais tacadas de penalidade que, antes de entregar o cartão, ele não soubesse que havia cometido, ele não será desclassificado. Em tais circunstâncias, o *competidor* incorre a penalidade prescrita na Regra aplicável e uma penalidade adicional de duas tacadas para cada buraco no qual o *competidor* cometeu a infração à Regra 6-6d. Esta Exceção não se aplica quando a penalidade incorrida é a desclassificação da competição.

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

Nota 2: Em partidas de quatro bolas (four-ball) por tacadas, ver também Regras 31-3 e 31-7a.

6-7. Demora Indevida; Jogo Lento.

O jogador deve, obrigatoriamente, jogar sem demora indevida e de acordo com quaisquer diretrizes de cadência de jogo que a Comissão tenha estabelecido. 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 contra bogey e contra par - ver Nota 2 da Regra 32-1a. Competições stableford - ver Nota 2 da Regra 32-1b

Reincidência - Desclassificação.

Nota 1: Se o jogador atrasar indevidamente o jogo entre dois buracos, estará atrasando o jogo do buraco seguinte e, portanto, a penalidade será aplicada nesse buraco, exceto para competições contra bogey, contra par e stableford (ver Regra 32).

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

Em jogos por buracos (match play), a Comissão pode, no regulamento, alterar a penalidade por infração desta Regra conforme segue: Primeira infração - Perda do buraco;

Segunda infração - Perda do buraco. Infração subsequente - Desclassificação.

Em jogos por tacadas (stroke play), a Comissão pode, no regulamento, alterar a penalidade por infração, desta Regra da seguinte forma: Primeira infração - Uma tacada;

Segunda infração - Duas tacadas. Infração subsequente - Desclassificação.

6-8. Interrupção do Jogo; Recomeço do Jogo

a. Quando é Permitido

O jogador, obrigatoriamente, não deve interromper o jogo, a não ser que:

- (i) a *Comissão* tenha suspenso o jogo;
- (ii) julgue estar sob perigo de raios;
- (iii) aguarde uma decisão da *Comissão* sobre um ponto duvidoso ou controverso (ver Regras 2-5 e 34-3); ou
- (iv) haja outra boa razão, como mal súbito.

Por si só, mau tempo não é razão suficiente para interromper o jogo.

Se o jogador interromper o jogo sem autorização expressa da *Comissão*, deve se apresentar à *Comissão* assim que for viável. Se assim proceder e a *Comissão* aceitar sua explicação, ele não incorre em penalidade. Caso contrário, o **jogador será desclassificado**.

Exceção em partidas por buracos: 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 atraso.

Nota: Por si só, sair do campo não se constitui em interrupção do jogo.

b. Procedimento Quando o Jogo for Suspenso pela Comissão

Se a *Comissão* decidir suspender o jogo e os jogadores em uma partida ou grupo estiverem entre o jogo de dois buracos, estes não poderão recomeçar o jogo antes da *Comissão* dar ordem para o recomeço da partida. Se já tiverem iniciado o jogo de um buraco, podem interromper o jogo imediatamente ou continuar jogando o buraco, desde que o façam sem demora. Se os jogadores decidirem continuar jogando o buraco, podem interromper o jogo antes de completá-lo. De qualquer modo, o jogo deve ser interrompido após a conclusão do buraco.

Os jogadores devem, obrigatoriamente, recomeçar o jogo assim que a *Comissão* der ordem para tal.

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 ser interrompido imediatamente no momento que a *Comissão* determinar sua suspensão. Se um jogador não o fizer, **será desclassificado**, a não ser que as circunstâncias justifiquem a modificação da penalidade conforme prescrito na Regra 33-7.

c. Levantar a Bola Quando o Jogo é Interrompido

Quando o jogador interromper o jogo de um buraco de acordo com a Regra 6-8a, ele pode levantar sua bola, sem penalidade, somente se a *Comissão* tiver suspenso o jogo ou se existir um bom motivo para levantar a bola. Antes de levantá-la, o jogador deve, obrigatoriamente, marcar a posição da bola. Se um jogador interromper o jogo e levantar a bola sem permissão

específica da Comissão, ao reportar o ocorrido à Comissão (Regra 6-8a) deve, obrigatoriamente, comunicar que levantou a bola.

Se um jogador levantar sua bola sem um bom motivo para tal, não marcar sua posição antes de levantá-la ou não comunicar seu levantamento, **incorrerá a penalidade de uma tacada**.

d. Procedimento no Reinício do Jogo

O jogo deve recomeçar no ponto em que foi interrompido, mesmo que o reinício ocorra em um dia subsequente. Ao recomeçar o jogo, ou antes disso, o jogador deve proceder da seguinte maneira:

- (i) se o jogador tiver levantado a bola, desde que tivesse esse direito de acordo com a Regra 6-8c, ele deve, obrigatoriamente, colocar a bola original ou uma *bola substituta* 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 a bola original foi levantada. Antes de levantar a bola, ele deve marcar sua posição; ou
- (iii) se a bola ou o marcador de bola de um jogador tiverem sido deslocados (inclusive por vento ou água) enquanto o jogo estava interrompido, deve ser colocada uma bola ou um marcador de bola na posição em que a bola original, ou o marcador de bola, se encontrava antes de ser *deslocada*.

Nota: Se não for possível determinar a posição onde a bola deve ser colocada, 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 6-8d:**

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

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

RESPONSABILIDADES DO JOGADOR: REGRAS

6-1/1

Forma errada de jogo usada em evento de jogo por buracos

P. - Em uma competição de quatro jogadores por buracos, os quatro jogadores iniciam seu jogo com base em um jogo de quatro bolas por buracos. O erro só é descoberto ao final do buraco 9. Qual a decisão?

R. - Seria impróprio decidir qualquer partida por uma forma de jogo diferente da prescrita.

Se a forma errada de jogo tiver sido usada por engano da Comissão, a partida deve ser jogada novamente. Se a forma errada de jogo tiver sido usada involuntariamente pelos jogadores, a partida deve ser jogada novamente. Porém, se isso atrasar a competição, ambas as equipes devem ser desclassificadas, a menos que uma das equipes conceda a partida para a outra - ver Regras 2-4 e 6-1. Se a forma errada de jogo tiver sido usada intencionalmente pelos jogadores, eles devem ser desclassificados - ver Regra 1-3.

Decisões Relevantes:

- 1-3/7- Em jogo por buracos, em 36 buracos, jogadores fazem acordo para equipe perdedora conceder a partida após 18 buracos
- 2-4/21- Forma errada de jogo utilizada para decidir que equipe concederá a partida
- 33-1/4- Partida por buracos decidida por forma errada de jogo, por acordo dos jogadores

HANDICAP: GERAL

6-2/1

Significado de “Handicap”

P. – Sob o sistema de handicap, onde o jogador deve ajustar seu handicap de acordo com o Rating do campo onde esteja jogando, o handicap do jogador antes do ajuste é 4,8. Após aplicar o correto ajuste para o campo e tees utilizados para esta competição, o handicap do jogador é 6. Qual é seu “handicap” para efeito da Regra 6-2?

R. – 6. Em uma competição por tacadas o jogador deve assegurar que o handicap para o campo no qual jogará e dos tees a serem usados esteja marcado em seu cartão de jogo quando este for entregue à Comissão.

Decisão Relevante:

- 6-2b/0.5- Significado de “handicap” quando o handicap total não é utilizado

6-2a/1

Deixar de determinar handicap antes do início da partida

Não há penalidade se os jogadores deixarem de determinar o handicap um do outro antes do início da partida. Se isso resultar em um deles não receber um handicap stroke no buraco em que tinha direito de recebê-lo, o buraco permanece como jogado.

6-2a/2

Handicap stroke dado em buraco incorreto, por engano

P. - Em um jogo por buracos entre A e B, conforme a Tabela de Handicap Stroke, A deveria receber seu handicap stroke no buraco 9. No entanto, A e B acreditavam erroneamente que A deveria receber o handicap stroke no buraco 7, e a partida foi jogada nessa base. Mais tarde, a Comissão percebeu o engano. O que a Comissão deve fazer?

R. - A Comissão não deve tomar nenhuma atitude. Como os jogadores não fizeram um acordo para desprezar a Tabela de Handicap Stroke, mas cometeram um engano, não há infração à Regra 1-3. A partida permanece como jogada - ver Nota da Regra 6-2.

6-2a/3

Handicap stroke reivindicado erroneamente em um buraco; erro descoberto antes do término do buraco

P. - Em um jogo por buracos, na *área do tee* de um buraco, A declara por engano que deve receber um handicap stroke nesse buraco. Enquanto A se prepara para jogar seu putt, seu *adversário*, B, lembra que A não tem direito a um handicap stroke. B avisa A e reivindica o buraco alegando que A deu informação errada. Qual a decisão?

R. — O buraco deve ser completado sem que seja dado um handicap stroke para A, sem penalidade para ambos. A não deu informação errada. É obrigação de cada jogador saber em que buracos devem ser

dados ou recebidos os handicap strokes - ver Nota da Regra 6-2.

Decisão Relevante:

- 2-5/13- Handicap stroke considerado por engano em jogo com handicap; reivindicação feita com atraso

6-2a/4

Handicap stroke reivindicado depois de buraco ser concedido

P. - Em um jogo por buracos com handicap, A termina o buraco em 3. Tendo um putt para A bruto e esquecendo que tinha direito a um handicap stroke naquele buraco, B concede o buraco para A. Antes de A ou B jogarem da próxima *área do tee*, B se lembra que tinha direito a um handicap stroke no último buraco. Qual a decisão?

R. - A venceu o buraco quando B o concedeu (Regra 2-4). Era responsabilidade de B saber em que buracos ele receberia handicap strokes - ver Nota da Regra 6-2. Como B esqueceu seu handicap stroke, ele deve sofrer as consequências.

6-2a/5

Handicap errado usado em partida, por engano; erro descoberto depois de resultado ser oficialmente anunciado

P. - Em um jogo por buracos com handicap entre A e B, A declarou erroneamente, antes do início da partida, que seu handicap era dez, embora de fato fosse nove. A partida foi jogada considerando que o handicap de A era dez e A venceu a partida. O erro foi descoberto depois do resultado ser anunciado oficialmente. Qual a decisão?

R. - A partida permanece como jogada. Nenhuma reivindicação de B poderia ser considerada, a menos que A soubesse que estava dando informação errada sobre seu handicap - ver Regras 2-5, 6-2a e 34-1 a.

6-2a/6

Concessão errada de handicap usada em partida

P. - Em um jogo por buracos, com handicap, as condições estabelecem que quando o handicap dos jogadores for diferente deve-se usar a diferença total. Contudo, em uma partida, não sabendo dessa condição, os jogadores usaram a diferença e o jogador com handicap mais baixo venceu. Qual deve ser a decisão da Comissão?

R. - A Comissão deve decidir que a partida permanece como jogada. Os jogadores deixaram de se inteirar das condições da competição (Regra 6-1) e devem culpar apenas a si mesmos.

Decisões Relevantes:

- 30-3a/3- Determinação de concessões de handicap em jogos de quatro bolas, por buracos, se um jogador não puder competir.
- 33-1/12- Handicap errado usado devido a informação errônea da Comissão

HANDICAP EM JOGOS POR TACADAS (STROKE PLAY)

6-2b/0.5

Significado de “handicap” quando o handicap total não é utilizado

P. - É condição de uma competição por tacadas (por ex., de quatro bolas) que os jogadores não recebam seu handicap total. Conforme a Regra 6-2b, qual a responsabilidade de um jogador quanto ao seu cartão de escores?

R. - Ele deve registrar seu handicap total. É responsabilidade da Comissão aplicar a condição da

competição para ajustar seu handicap.

Decisão relevante:

- 6-2/1 – Significado de “Handicap”

6-2b/1

Handicap errado usado por engano em jogo por tacadas; erro descoberto após término da competição

P. - Em uma competição por tacadas, A acredita que seu handicap é dez, que ele registra em seu cartão de escores. De fato, seu handicap era nove. Ele vence a partida por causa de seu erro. O resultado da competição é anunciado e o erro é descoberto. Qual a decisão?

R. - A competição permanece como jogada. Segundo a Regra 34-1b, uma penalidade conforme a Regra 6-2b não pode ser imposta depois do término de uma competição por tacadas, com handicap, a menos que o *competidor* tenha conhecimento de que jogava a partida com handicap mais alto do que tinha direito.

6-2b/2

Handicap sabidamente errado usado em jogo por tacadas; erro descoberto após o final da competição

P. - No final de junho, A entregou uma ficha de inscrição para participar de uma competição por tacadas, com handicap, que seria realizada em 10 de julho, onde informava que seu handicap era sete, sendo esse seu handicap correto. Em 1º de julho o handicap de A foi reduzido para seis e ele soube da redução.

Em 10 de julho, ele jogou a partida por tacadas na competição e devolveu seu cartão de escores, onde havia o registro do handicap sete e isto afetou o número de tacadas dado. De acordo com as condições do evento, ele deveria ter registrado seu handicap atualizado - seis. Depois do término da competição, descobriu-se que A jogara com sete, em vez de seis.

A *Comissão* questionou A, que declarou ou que ele sabia que deveria ter jogado com seu handicap atualizado ou que ele estava incerto naquele momento. O que a *Comissão* deve fazer?

R. – Em qualquer caso, ele estava ciente que jogou com um handicap superior ao que tinha direito e é, portanto, desclassificado sob a Regra 34-1b, Exceção (ii).

Se A acreditasse que os jogadores tivessem que usar os handicaps da época da inscrição, não haveria penalidade, pois, a competição já estava encerrada (Regra 34-1b).

6-2b/2.5

Competidor registra handicap incorreto para *parceiro* em competição de quatro jogadores, por tacadas; erro é descoberto depois do término da competição

P. - A e B são *parceiros* em uma competição de quatro jogadores, por tacadas. Ao término da volta, A registra o handicap oito em seu cartão de escores, mas, por engano e sem o conhecimento de B, registra o handicap de B como dez, apesar de B saber que seu handicap era nove. O erro afeta o número de tacadas recebidas pela equipe, mas só é descoberto após o encerramento da competição. Qual a decisão?

R. -A equipe deve ser desclassificada por devolver um cartão de escores em que o handicap de B é mais alto do que ele tem direito, afetando o número de tacadas recebidas (Regra 6-2b). Como B sabia que seu handicap era nove, o fato da competição ter se encerrado não faz diferença - ver Regra 34-1 b(ii).

6-2b/3

Competidor vence competição com handicap incorreto devido a erro da Comissão; erro é descoberto vários dias depois

P. - A Comissão calculou incorretamente o handicap de um *competidor* e o anunciou como 17, quando deveria ser 16. Como resultado do erro, o *competidor* venceu um jogo por tacadas em dezoito buracos. A Comissão pode corrigir o erro vários dias depois e retirar o prêmio?

R. - Sim. Não há limite de tempo para corrigir tal erro. A Regra 34-1b não se aplica pois trata de penalidades, não de erros da Comissão.

O *competidor* não deve ser desclassificado, mas seu escore líquido deve ser aumentado em uma tacada.

Decisões relacionadas:

- 33-5/2- Handicap errado aplicado pela Comissão faz com que jogador não receba prêmio
- 34-1b/6- Escore do vencedor não é anunciado devido a erro da Comissão

6-2b/3.5

Handicap errado registrado no cartão de escores pela Comissão; erro descoberto antes do término da competição

P. - Em uma competição por tacadas, a Comissão emite os cartões de escores contendo o handicap de cada *competidor*, além de seus nomes e a data.

A Comissão erroneamente registra o handicap de um *competidor* como 7, em vez de 6, e isso afeta o número de tacadas recebidas. O erro permanece despercebido até depois da devolução do cartão de escores, porém antes do encerramento da competição. Qual a decisão?

R. - O *competidor* deve ser desclassificado de acordo com a Regra 6-2b. É responsabilidade do *competidor* se assegurar de que o handicap correto esteja registrado em seu cartão de escores, antes de devolvê-lo à Comissão.

6-2b/4

Competidores em competição de quatro jogadores não registram seus handicaps individuais no cartão de escores

P. - Em uma competição de quatro jogadores, por tacadas (foursome stroke play), os *parceiros* A e B calculam corretamente a média de seus handicaps combinados e a registram em seu cartão de escores, em vez de seus handicaps individuais. A e B foram desclassificados. A decisão foi correta?

R. - Sim. Em qualquer volta de uma competição por tacadas, com handicap, é responsabilidade do *competidor* se assegurar de que seu handicap esteja registrado no cartão de escores, antes de devolvê-lo à Comissão. (Regra 6-2b).

O termo “*competidor*” inclui seu *parceiro* em uma competição de quatro jogadores, por tacadas - ver Definição de “*Competidor*”. Portanto, os handicaps individuais de A e B deveriam estar registrados no cartão de escores. Como apenas a média do handicap combinado foi colocada, A e B foram corretamente desclassificados.

6-2b/5

Competição na qual os dois melhores escores entre quatro são usados para determinar o vencedor; competidor devolve cartão de escores com handicap mais alto

P. - Uma competição com handicap é baseada nos dois melhores resultados, entre quatro. Na primeira

volta, um *competidor* devolve seu cartão de escores com um handicap mais alto do que tem direito e isso afeta o número de tacadas recebidas. Qual a decisão?

R. - O *competidor* é desclassificado apenas da primeira volta da competição e agora tem três voltas para determinar seus dois melhores resultados líquidos.

Decisão relevante:

• 33/8- Aplicação de penalidade de desclassificação em competição onde não são usados todos os resultados para determinar o vencedor.

HORÁRIO DE SAÍDA

6-3a/1

Adiamento de partida final de torneio por buracos, por ferimento de jogador

Se um jogador alcançar a final de um torneio por buracos, sofrer um ferimento e ficar impossibilitado de jogar na data marcada, a *Comissão* pode, com a concordância do *adversário*, adiar a partida por um período razoável. Isso se aplica a todas as modalidades de jogo por buracos.

Decisão relevante:

• 6-8a/3- Interromper o jogo devido a um problema físico

6-3a/1.5

Circunstâncias especiais em que seria justificável não aplicar a penalidade de desclassificação conforme a Regra 6-3a

P. - A Exceção à Regra 6-3a afirma que se a *Comissão* determinar que circunstâncias excepcionais causaram que um jogador não começasse no horário marcado, não haverá penalidade. Com referência aos exemplos seguintes, que circunstâncias são consideradas tão excepcionais para que a *Comissão* tenha justificativa para não aplicar a penalidade se o jogador não iniciar no horário estabelecido?

1. O jogador se perde no trajeto para o clube.
2. Tráfego pesado torna viagem para o campo de golfe mais demorada que o esperado.
3. Um grave acidente torna viagem para o campo de golfe mais demorada que o esperado.
4. O carro do jogador se quebra no caminho para o clube.
5. O jogador estava presente à cena de um acidente e providenciou assistência médica ou lhe foi solicitada uma declaração como testemunha, caso contrário não teria deixado de iniciar a partida no horário.

R. - Não há Regra inflexível. A atitude apropriada depende das circunstâncias de cada caso e deve ser deixada a critério da *Comissão*.

Em linhas gerais, somente o exemplo 5 apresenta circunstância excepcional que pode justificar a não aplicação da penalidade de desclassificação conforme a Regra 6-3a.

É responsabilidade do jogador se assegurar de que ele permitiu tempo suficiente para chegar ao campo de golfe e ele deve considerar a possibilidade de possíveis atrasos.

6-3a/2

Horário da saída; todos os competidores devem estar presentes

P. - Em uma competição por tacadas, A, B e C foram sorteados pela *Comissão* para jogar juntos, devendo iniciar a partida às 9:00hs. A e B estavam presentes no horário. C chegou às 9:02hs., depois de A e B darem suas tacadas do tee, mas a tempo de jogar na ordem correta.

Qual a decisão?

R. – Como C chegou e estava pronto para jogar dentro de cinco minutos após seu horário de saída, ele incorre uma penalidade de 2 tacadas por falha em iniciar no horário determinado pela *Comissão* (Regra 6-3a). Se C chegasse mais de cinco minutos após o horário de saída, a penalidade seria de desclassificação. Em ambos os casos, se a *Comissão* determinar que há circunstâncias que impossibilitaram que C chegasse no horário, não haverá penalidade.

Todos os *competidores* de um grupo devem estar presentes e prontos para jogar no horário estabelecido pela *Comissão*, neste caso, às 9:00hs. A ordem do jogo não é relevante.

Decisão relevante:

- 6-8b/9- Reinício de partida; quando os jogadores devem estar presentes

6-3a/2.5

Significado de “horário de saída”

P. - O horário de saída de um jogador consta da lista oficial como 9:00hs. Ele não chega à *área do tee* do buraco 1 até as 9:00:45hs. e afirma que, como ainda são 9:00hs., ele não está atrasado para a saída. Qual a decisão?

R. - Quando horário de saída está marcado para 9:00hs., o horário considerado é 9:00hs. e o jogador está sujeito à penalidade prevista pela Regra 6-3a se não estiver presente e pronto para jogar às 9:00:00hs. Portanto, o jogador recebe uma penalidade de duas tacadas em jogo por tacadas ou perde o buraco em jogo por buracos, a menos que a *Comissão* decida que as circunstâncias justificam que não iniciasse no horário (Exceção à Regra 6-3).

6-3a/3

Horário de saída; ambos os jogadores na partida por buracos estão atrasados

P. - Em uma competição por buracos, A e B deveriam iniciar seu jogo às 9:00hs. O jogador A chega a *área do tee* do buraco 1 às 9:01hs., porém antes de B, que chega às 9:03hs. Qual a decisão?

R. - Se nenhum dos jogadores conta com circunstâncias que possam justificar a não aplicação da penalidade por não chegarem no horário, ambos incorrem na penalidade de perda do buraco 1. Portanto, por equidade (Regra 1-4), o buraco 1 é considerado empatado e a partida deve começar no buraco 2.

6-3a/4

Horário de saída; jogador está atrasado, mas seu grupo não pode sair devido a adiamento

P. - Está determinado pela *Comissão* que um jogador deve sair com o grupo cuja partida se inicia às 9:00hs. Ele chega à *área do tee* às 9:06hs, mas, por qualquer razão (chuva, jogo lento ou decisão oficial), o horário de saída foi adiado para depois de sua chegada. Qual a decisão?

R. - Como o grupo não pôde sair no horário originalmente estabelecido pela *Comissão* e o jogador chegou antes disso, ele não infringiu a Regra 6-3a.

Decisão relevante:

- 33-3/2- Jogador ausente no horário de saída; campo fechado no momento.

6-3a/5

Jogadores iniciam mais cedo

P. – Em jogo por tacadas, A, B e C estavam marcados para sair às 9:00. Todos os jogadores estavam presentes no primeiro tee às 8:56. Sem terem recebido permissão para fazê-lo pela Comissão, A começou o jogo às 8:58, B às 8:59 e C às 9:00. Qual a decisão?

R. – A não ser que a Comissão avalie que os jogadores começaram cedo como resultado de um erro da Comissão ou seu representante, A e B estão sujeitos à penalidade de desclassificação por falha em iniciar no horário correto (veja frase de penalidade sob a Regra 6-3a). Porém, tendo em vista o fato de que os jogadores que iniciam o jogo dentro de cinco minutos do horário de saída recebem penalidade de duas tacadas em jogo por tacadas sob a Regra 6-3a, a penalidade de começar cedo, mas dentro dos cinco minutos do horário de saída, deveria ser o mesmo. Portanto, sob a Regra 33-7, a Comissão deveria modificar a penalidade de desclassificação para duas tacadas, a não ser que haja bons motivos para não o fazer, i.e., os jogadores ignoraram uma instrução direta da Comissão para não começar antes das 9:00.

C não incorre em penalidade, pois começou às 9:00, que era a hora estabelecida pela Comissão.

Decisão relevante:

- 6-8b/6 – Partida suspensa pela Comissão; *competidor* não reinicia jogo no horário determinado pela Comissão

Outras Decisões Relevantes à Regra 6-3a: Ver “HORÁRIO DE SAÍDA” no Índice

CADDIE

6-4/1

Significado de “ordens específicas” na definição de “caddie”

P. A e B compartilham um *caddie*. A pede para o *caddie* lhe trazer um taco. O *caddie* retira o taco da bolsa da A, coloca as duas bolsas atrás do *green* e caminha na direção de A para lhe entregar o taco. Nesse momento, B joga e sua bola atinge uma das bolsas. Qual a decisão?

R. - B incorre na penalidade de uma tacada prevista pela Regra 19-2 (Bola em movimento desviada ou parada por *equipamento* do jogador).

A Definição de “Caddie” (segundo parágrafo) declara que, quando um *caddie* estiver sendo utilizado por mais de um jogador, considera-se que o *equipamento* que ele carrega pertence ao jogador cuja bola está envolvida em um incidente qualquer (neste caso, B).

A única exceção à provisão acima ocorre quando o *caddie* compartilhado age de acordo com ordens específicas de outro jogador (ou *parceiro* de outro jogador) que esteja utilizando o mesmo *caddie*. Neste caso, apesar de A ter pedido para o *caddie* lhe trazer um taco, ele não o instruiu a colocar as duas bolsas em uma posição específica ao lhe trazer o taco. Portanto, ao colocar as duas bolsas onde o fez, o *caddie* não agia sob “ordens específicas” de A, segundo o significado da expressão na Definição de “Caddie”.

Antes de jogar, B poderia ter pedido para o *caddie* retirar as bolsas se julgasse que sua bola poderia atingi-las.

Decisão relevante:

- 19-2/8- Bola de jogador atinge bolsa de *adversário* ou co-competidor, deixada adiante por *caddie* compartilhado.

6-4/2 (Reservada)

6-4/2.5

Condição de indivíduo que carrega tacos de jogador em carro de golfe, motorizado ou não

P. - Durante uma volta, os tacos de um jogador são carregados em um carro de golfe, motorizado ou não, por um amigo que não desempenha nenhuma outra função de um *caddie*. O amigo pode ser considerado *caddie* do jogador?

R. - Sim. Ao dirigir ou puxar um carro de golfe, considera-se que o amigo está carregando os tacos do jogador - ver Definição de “*Caddie*”.

Decisões relevantes:

- 19/2- Condição de pessoa em carro compartilhado
- 33-1/9.5- *Caddie* infringe condição de transporte
- 33-8/4- Regra local para eventos nos quais são permitidos carros de golfe motorizados

6-4/3

Jogador cujos tacos são carregados por carro de golfe motorizado contrata indivíduo para desempenhar todas as outras funções de um *caddie*

P. - Um jogador cujos tacos são carregados em um carro de golfe motorizado contrata um indivíduo para desempenhar todas as outras funções de um *caddie*. Isso é permitido e esse indivíduo é considerado *caddie*?

R. - O indivíduo é considerado *caddie*.

Esse arranjo é permitido se o jogador não contratar outra pessoa para dirigir o carro de golfe. Nesse caso, por carregar os tacos do jogador, o motorista do carro de golfe também é um *caddie*. A Regra 6-4 proíbe que um jogador tenha dois *caddies* ao mesmo tempo.

Portanto, o arranjo é permitido se (a) o jogador e um *adversário* ou *co-competidor* compartilharem o carro, mesmo que o jogador caminhe e o *adversário* ou o *co-competidor* dirija o carro, ou (b) o carro não for compartilhado com um *adversário* ou *co-competidor* e o jogador dirigir o carro.

6-4/4

***Caddie* contrata menino para carregar todos os tacos de um jogador, exceto o putter**

P. - O *caddie* de um jogador contrata um menino para carregar todos os tacos desse jogador, exceto o putter, que o *caddie* carrega. O *caddie* auxilia o jogador de outras maneiras, isto é, assiste a *bandeira* e dá *conselhos*. O menino não o auxilia desse modo. Isso é permitido?

R. - Não. Ele teria dois *caddies* ao mesmo tempo, infringindo a Regra 6-4.

6-4/4.5

Outro *caddie*, ou um amigo, carrega os tacos enquanto *caddie* do jogador retorna à área do tee com a luva do jogador

P. - Um jogador caminha do *green* do buraco anterior para a próxima *área do tee* levando seu driver, enquanto seu *caddie* caminha à frente, carregando os tacos para ganhar tempo. O *caddie* nota que está com a luva do jogador e entrega os tacos para o *caddie* ou o amigo do outro jogador, ou para um amigo,

enquanto vai devolver a luva para o jogador.

O jogador fica com dois *caddies*, infringindo a Regra 6-4?

R. - Não. Nessas circunstâncias, o ato casual de alguém auxiliar o jogador ou seu *caddie* não se constitui em infração à Regra 6-4.

6-4/5

Guarda-chuva é carregado por alguém que não o *caddie*

P. - Um jogador pode empregar um *caddie* e uma segunda pessoa para carregar um guarda-chuva sobre sua cabeça (exceto enquanto estiver dando uma tacada) para protegê-lo do sol ou da chuva?

R. - Sim. A segunda pessoa seria um *agente externo*. No entanto, nas condições da competição, a *Comissão* pode proibir o uso de um carregador de guarda-chuva.

6-4/5.3

Situação de pessoas adicionais e itens carregados por essas pessoas, para jogador

P. - Um jogador pode ter um *caddie* para carregar seus tacos e pessoas adicionais para carregar outros itens (por ex., capa de chuva, guarda-chuva, comida e bebida) para ele?

R. - Sim. As pessoas adicionais seriam agentes externos e quaisquer itens por elas carregados também seriam considerados agentes externos enquanto estiverem em seu poder. Todavia, a *Comissão* pode proibir o uso de tais pessoas nas condições da competição.

6-4/5.5

Aplicação de penalidade quando jogador tem múltiplos *caddies*

P. - Um jogador completa o jogo do buraco 1 utilizando dois *caddies*. Ao se dirigir para a *área do tee* do buraco 2, ele é avisado de que está infringindo a Regra 6-4. Qual a decisão?

R. - O jogador é penalizado nos buracos 1 e 2. Como ele não corrigiu seu erro antes de terminar o buraco 1, também infringiu a Regra 6-4 entre o jogo dos buracos 1 e 2, o que resulta em uma penalidade no buraco 2. O jogador deve corrigir sua infração imediatamente e se assegurar de não ter mais de um *caddie* no restante da *volta estipulada*.

Em jogos por buracos, a situação da partida deve ser ajustada deduzindo-se dois buracos na conclusão do buraco 2.

Em jogos por tacadas, o jogador incorre na penalidade de duas tacadas nos buracos 1 e 2, totalizando quatro tacadas de penalidade.

6-4/6

Condição de carros puxados por *caddie* compartilhado

P. - A e B compartilham um *caddie* que puxa um carro de golfe contendo os tacos de A, e outro carro contendo os tacos de B. A executa uma tacada e sua bola atinge o carro de B. Com referência à Definição de *Caddie*, como o carro de B não estava sendo carregado pelo *caddie*, ele deve ser considerado *equipamento* de B?

R. - Não. Nessas circunstâncias, o carro é considerado *equipamento* de A. A palavra “carregado”, na Definição, não deve ser tomada de modo tão literal que exclua o ato de puxar um carro de golfe pelo *caddie*.

6-4/7

Trocar de *caddie* durante uma volta

P. - O jogador pode ter mais que um *caddie* durante uma volta? Se assim for, os dois *caddies* podem aconselhar o jogador?

R. - O jogador pode ter mais de um *caddie* durante uma volta, desde que tenha apenas um por vez. Ele tem direito de receber *conselhos* de quem for seu *caddie* no momento - ver Definição de “*Caddie*”.

Decisão relevante:

• 8-1/26- Jogador muda de *caddie* momentaneamente para troca de *conselho*

6-4/8

Jogador em competição atua como *caddie* de outro jogador no mesmo evento

P. - Dois jogadores que participam da mesma competição, em horários diferentes do mesmo dia, podem atuar como *caddies* um do outro? Isso é permitido?

R. - Sim.

6-4/9

Competidor desiste do jogo durante volta e carrega os tacos de co-competidor durante o resto da volta

P. - Em um jogo por tacadas, A, *co-competidor* e marcador de B, desiste do jogo durante uma volta. Ele continua a marcar o cartão de escores de B e também carrega os seus tacos (de B) durante o resto da volta. Isso é permitido?

R. - Sim. Além de seu marcador, o jogador A se tornou *caddie* de B quando começou a carregar seus tacos.

6-4/10

Atos que um *caddie* pode realizar

Embora as Regras não determinem expressamente, a relação abaixo contém exemplos de atos que o *caddie* pode realizar para o jogador, sem sua autorização expressa:

1. Procurar pela bola do jogador conforme a Regra 12-1.
2. Colocar os tacos do jogador em um *azar* - Exceção I da Regra 13-4.
3. Reparar plugs de buracos antigos e marcas de pique de bola, no *green* - Regras 16-1a (vi) e 16-1c.
4. Remover *impedimentos soltos* da *linha de putt* ou de outro local - Regras 16-1a e 23-1.
5. Marcar a posição de uma bola, sem levantá-la - Regra 20-1.
6. Limpar a bola do jogador - Regra 21.
7. Remover *obstruções móveis* - Regra 24-1.

Outras Decisões relevantes à Regra 6-4: Ver “CADDIE” no Índice

REGISTRO DE ESCORES

6-6a/1

Competidor solitário indica seu próprio marcador

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* solitário não tem marcador. Nenhum membro da *Comissão* está presente para lhe indicar um. Assim, o *competidor* joga com dois jogadores que disputam uma partida amistosa e um deles serve como seu marcador. A *Comissão* deve aceitar o cartão de escores?

R. - Sim. Como a *Comissão* não indicou um marcador, deve dar autoridade retroativa ao jogador que agiu como marcador do competidor.

Decisão relevante:

- 33-1/5- *Competidor* em jogo por tacadas joga com outros dois jogadores que disputam jogo por buracos

6-6a/2

Competidor joga vários buracos, sem marcador

P. - A joga três buracos sozinho enquanto seu marcador, B, descansa. B então reinicia o jogo e marca os escores de A para os buracos que A jogou sozinho, assim como os escores para os buracos restantes. O cartão de escores de A deve ser aceito?

R. - Não. A devia insistir para B acompanhá-lo ou interromper o jogo e relatar os fatos à *Comissão*. Como A não estava acompanhado por um marcador durante três buracos, seu cartão não possui escore aceitável.

6-6a/3

Escore registrado em espaços errados; marcador corrige erro alterando números dos buracos no cartão de escores

P. - Em um jogo por tacadas, um marcador registra alguns dos escores de buracos jogados pelo *competidor* em espaços errados. Ele altera os números dos buracos no cartão de escores para corrigir o erro. O cartão de escores deve ser aceito?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 6-6d/3- Resultado para os nove primeiros buracos é registrado nos espaços para os nove segundos, e vice-versa.

6-6a/4

Marcador se recusa a assinar cartão de escores de competidor após disputa ser resolvida em favor de competidor

P. - Em um jogo por tacadas, B, *co-competidor* e marcador de A, se recusa a assinar o cartão de escores de A, alegando que A jogou de fora da *área do tee* no buraco 15. A afirma ter jogado de dentro da *área do tee*.

A *Comissão* decide em favor de A. Apesar da decisão da *Comissão*, B mantém a recusa em assinar o cartão de escores de A. B deve ser penalizado?

R. - Não. O marcador não é obrigado a assinar um cartão de escores que considera incorreto, a despeito da determinação da *Comissão*. No entanto, o marcador deve relatar os fatos e autenticar os escores que considera corretos.

A *Comissão* deve aceitar a certificação do escore de A para o buraco 15, por qualquer pessoa que tenha testemunhado o jogo desse buraco. Se não houver testemunhas, a *Comissão* deve aceitar o escore de A, sem certificação.

Decisões relevantes:

- 6-6d/5- Espectadores alegam que resultado de *competidor* está incorreto
- 34-3/4- Discussão sobre se *competidor* jogou de fora da *área do tee*
- 34-3/9- Resolução sobre questões de fatos; responsabilidade do *Árbitro* e da *Comissão*

6-6a/5

Marcador conscientemente atesta resultado errado, mas *competidor* não sabe que escore está errado

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* entrega um escore menor do que o realizado porque seu cartão de escores não incluiu uma penalidade que ele não sabia haver incorrido. De acordo com a Exceção à Regra 6-6d, o resultado do jogador para o buraco deve ser ajustado para incluir a penalidade e a penalidade adicional de duas tacadas referente à Exceção.

O marcador do *competidor* (um co-*competidor*) sabia da penalidade antes da entrega do cartão de escores e, apesar disso, assina o cartão de escores. O marcador está sujeito a penalidade?

R. - Sim. A *Comissão* deve desclassificar o marcador conforme a Regra 33-7. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 1-3/6- Marcador conscientemente atesta resultado errado e *competidor* sabe que o escore está errado
- 33-7/9- *Competidor* que sabe que jogador infringiu as Regras não informa o jogador nem a *Comissão* em tempo oportuno

6-6a/6

Pedido para alteração no escore ser rubricada

P. - A *Comissão* pode pedir para que as alterações em cartões de escores sejam rubricadas?

R. - Não. Nada consta nas Regras de Golfe quanto ao modo como devem ser feitas as alterações nos cartões de escores.

Decisões relevantes:

- 6-6b/8- Exigência de que resultado seja registrado em computador
- 33-1/7- Tornar *competidores* responsáveis pela soma dos escores

6-6a/7

Devolução de cartão de escores diferente

P. - Ao final de uma volta de um jogo por tacadas, um *competidor* devolve à *Comissão* um cartão de escores diferente do que foi emitido pela *Comissão* no início da volta (por exemplo, porque o cartão se perdeu ou está ilegível devido ao tempo chuvoso). O novo cartão contém o nome do *competidor* e seu resultado, e está assinado por ele próprio e por seu marcador. Esse cartão de escores deve ser aceito?

R. - Sim.

Outras Decisões relevantes à Regra 6-6a: ver “ESCORES E CARTÕES DE ESCORES” no Índice

ASSINATURA E ENTREGA DO CARTÃO DE ESCORES

6-6b/1

Competidor e marcador assinam cartão de escores em lugar errado

Não há penalidade se um marcador assinar o cartão de escores do *competidor* no espaço reservado para a assinatura do *competidor*, e o *competidor* assinar no espaço destinado à assinatura do marcador.

6-6b/2

Assinar o cartão de escores em lugar diferente do espaço reservado e uso de iniciais

P. – Regra 6-6b exige que o *competidor* assine, ele próprio, seu cartão de escores e assegurar que seu marcador também o faça. O *competidor* ou o marcador podem assinar o cartão de escores em local diverso do espaço definido, e podem iniciais serem usadas em vez de uma assinatura?

R. – Em cada caso, sim, desde que esteja claro, de toda evidência que o *competidor* e o marcador o estão fazendo para confirmar os resultados do *competidor* para todos os buracos.

Marcas ou iniciais colocadas no cartão por qualquer outra razão (i.e., para verificar uma alteração) não atendem à necessidade da Regra 6-6b.

6-6b/3

Competidor deixa de assinar seu cartão de escores da primeira volta; erro é descoberto após o término da segunda volta

P. - Pouco antes do anúncio do resultado de um jogo por tacadas, em 36 buracos, descobre-se que um *competidor* não assinou seu cartão de escores ao fim dos primeiros 18 buracos. Em todos os outros aspectos, os cartões de escores para as duas voltas estavam corretos. O *competidor* deve ser desclassificado?

R. - Sim, por ter infringido a Regra 6-6b.

Decisões relevantes:

- 33-7/3- Erro de *competidor* que não contra assina cartão de escores é atribuído ao pouco tempo disponibilizado pela Comissão.
- 34-1b/2- Erro de *competidor* que não assina cartão de escores é descoberto após o encerramento de partida.

6-6b/4

Cartões de escores não devolvidos prontamente em virtude da Comissão não informar competidores o local onde devem ser devolvidos

É dever da Comissão informar os *competidores* o local e para quem devolver seus cartões de escores. Se a Comissão não o fizer e por isso alguns *competidores* se atrasarem para devolvê-los, não se justifica a aplicação de uma penalidade de desclassificação conforme a Regra 6-6b, ou qualquer outra Regra.

6-6b/5

Marcador não indicado pela Comissão assina cartões de escores

P. - Em um jogo por tacadas, a Comissão indicou A e B como marcadores um do outro. Durante a volta, C juntou-se a eles como espectador. A partir desse ponto, C marcou os cartões de escores de A e B, os assinou ao final da volta e os devolveu a A e B. Ambos examinaram seus respectivos cartões, os assinaram e devolveram à Comissão. Antes da competição se encerrar, a Comissão notou que A não assinara o cartão de escores de B, e vice-versa. Qual a decisão?

R. - Como a Comissão não indicou C para marcador e não houve qualquer circunstância excepcional, A e B devem ser desclassificados conforme a Regra 6-6b.

6-6b/6

Marcador desaparece com cartão de escores de competidor

P. - Em um jogo por tacadas, sem o conhecimento de um competidor, seu marcador deixa o campo

rapidamente ao final da volta e leva com ele o cartão de escores do competidor. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - A *Comissão* deve envidar todos os esforços para encontrar o marcador. Se não tiver sucesso, deve aceitar a certificação do resultado por alguém que tenha testemunhado a volta, talvez o *caddie* do marcador ou o *caddie* do competidor. Se, além do marcador, ninguém tiver presenciado a volta, o resultado deve ser aceito sem o atestado do marcador. Normalmente um *competidor* que não tenha seu resultado do jogo confirmado é desclassificado. Porém, neste caso excepcional onde ações fora do controle do jogador resultaram na entrega do seu cartão de escores sem a assinatura do marcador, não há penalidade.

6-6b/7

Resultado corrigido por competidor após marcador deixar área em que o cartão de escores é entregue

P. - Após o cartão de escores de um *competidor* ser assinado pelo marcador, mas antes de ser entregue à *Comissão*, o *competidor* descobre um erro com relação ao escore em um buraco, corrige e assina o cartão. Qual a Decisão se o marcador: (a) ainda está disponível, ou (b) não pode ser localizado?

R. - Quando o *competidor* alterou o cartão de escores, ele invalidou o atestado de seu marcador para aquele buraco.

Em (a), quando o marcador ainda está disponível, o *competidor* tem que assegurar que o marcador concorda com a alteração antes de entregar o cartão de escores. De outra forma, o jogador seria desclassificado, pois na realidade, entregou um cartão que não foi assinado pelo marcador.

Em (b), quando o marcador não pode ser localizado, o *competidor* deve informar à *Comissão* sobre sua inabilidade de encontrar o marcador para concordar com a alteração no cartão de escores. A *Comissão* deveria empenhar esforços para contatar o marcador. No caso de insucesso, A *Comissão* deveria aceitar confirmação da alteração por alguém que presenciou o buraco (por ex. o *caddie* do marcador ou do jogador), ou, caso ninguém esteja disponível, pelo *competidor* mesmo. Enquanto normalmente um *competidor* sem a correta verificação de seu cartão de escores é desclassificado, neste caso excepcional não há penalidade e os escores devem ser aceitos. Se o *competidor* entregar o cartão de escores sem avisar a *Comissão* da alteração, ele será desclassificado. (Revisado)

6-6b/8

Exigência de que resultado seja registrado em computador

P. - A *Comissão* pode, como condição de uma competição, determinar que um *competidor* deve registrar seu escore em um computador?

R. - Não. Essa condição modificaria a Regra 6-6b.

No entanto, mesmo que, segundo as Regras do Golfe, não seja permitido penalizar um jogador por deixar de registrar seu escore em um computador, a *Comissão* pode, para ajudar a administração de uma competição, introduzir um “regulamento do clube” para que isso seja feito, prevendo sanções disciplinares (por ex., inelegibilidade para participar da(s) próxima(s) competição(ões) do clube) para quem não respeitar esse regulamento.

Decisão relevante:

- 6-6a/6- Pedido para alteração no escore ser rubricada
- 33-1/7- Tornar *competidores* responsáveis pela soma dos escores

Outras Decisões relevantes à Regra 6-6b: Veja “ESCORES E CARTÕES DE ESCORES” no Índice

6-6c/1

Quando o cartão de escores é considerado entregue

P. - A Regra 6-6c proíbe alterações no cartão de escores “depois do *competidor* entregá-lo à Comissão”. Quando o cartão de escores é considerado entregue?

R. - Isso é assunto para a *Comissão* decidir e varia dependendo da natureza da competição. A *Comissão* deve designar uma “área de resultados” onde os cartões de escores serão entregues pelos *competidores* (por ex., uma barraca, um trailer, a loja de golfe, um local perto do placar de resultados, etc.). Depois de fazê-lo, a Regra 6-6 deve ser interpretada de modo que o *competidor* que se encontre nessa “área de resultados” esteja em processo de entregar seu cartão de escores. Podem ser feitas alterações no cartão, mesmo que o *competidor* o tenha entregado a um dos membros da Comissão. Considera-se que o cartão de escores foi oficialmente entregue quando o *competidor* deixa a “área de entrega de cartões”.

Alternativamente, a *Comissão* pode pedir que o *competidor* devolva seu cartão de escores colocando-o em uma urna e, assim, ele será considerado entregue ao ser depositado nessa urna, mesmo que o *competidor* não tenha deixado a “área de entrega de cartões”.

Outras Decisões relacionadas à Regra 6-6c: ver “ESCORES E CARTÕES DE ESCORES – alteração do cartão de escores” no Índice

ESCORE ERRADO DE UM BURACO

6-6d/1

Nenhum escore registrado para um buraco, mas total correto

P. - Em um jogo por tacadas, A entrega seu cartão de escores. A *Comissão* descobre que não há registro de escore para o buraco 17, mas o resultado total de A para a volta, registrado no cartão por A ou por seu marcador, é correto. Qual a decisão?

R. - O jogador A deve ser desclassificado por infringir a Regra 6-6d.

Decisão relevante:

- 31-3/1- Escore bruto de *parceiro* com melhor resultado líquido é omitido de cartão de escores.

6-6d/2

Resultado total registrado por *competidor* está incorreto

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* entrega seu cartão à Comissão. O escore para cada buraco está correto, mas o *competidor* registrou o escore total com uma tacada a menos que seu resultado real. O *competidor* deve ser penalizado?

R. - Não. O *competidor* é responsável apenas pela exatidão de seu escore para cada buraco (Regra 6-6d). A *Comissão* é responsável pela soma dos escores (Regra 33-5). Se o *competidor* registrar o total errado, a *Comissão* deve corrigir o erro sem penalizar o *competidor*.

6-6d/3

Resultado para os nove primeiros buracos é registrado nos espaços para os nove segundos, e vice-versa

P. - Um *competidor* que iniciou a volta pelo buraco 10 devolve o cartão com os resultados para os primeiros nove buracos registrados nos espaços reservados para os nove segundos, e vice-versa. Ele

deve ser desclassificado porque os escores para alguns dos buracos eram mais baixos que os verdadeiros?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 6-6a/3- Escores registrados em espaços errados; marcador corrige erro alterando números dos buracos no cartão de escores.

6-6d/4

Escores de *competidor* registrados em cartão com nome de *co-competidor*, e vice-versa

P. - A e B jogam juntos em um jogo por tacadas. A é marcador de B e B é marcador de A. O starter entrega um cartão para cada jogador. Quando os cartões de escores são devolvidos, o cartão com o nome de A contém os escores corretos de B, e vice-versa. Cada cartão tem a assinatura do *competidor* cujos resultados estão registrados, juntamente com a assinatura de seu marcador.

A disparidade entre os nomes impressos e os escores registrados é descoberta após a devolução dos cartões de escores. Qual a decisão?

R. - Supondo-se que cada *competidor* tenha, ele próprio, assinado o cartão com seu escore e que seu marcador também tenha assinado esse cartão, a *Comissão* deve apagar o nome impresso no cartão, escrever o nome do *competidor* cujos escores constam do cartão de escores e aceitar esse cartão, sem penalidade para qualquer dos jogadores. Erros administrativos dessa natureza específica não são contemplados pelas Regras e cabe à *Comissão* corrigi-los. Não há limite de tempo para a correção de tal erro administrativo. A Regra 6-6b deixa implícito que um *competidor* é responsável apenas pela exatidão do registro dos escores para cada buraco, desde que o marcador assine o cartão de escores e que o *competidor* também o assine.

O mesmo princípio se aplica ao caso de um cartão de escores devolvido sem o registro de um nome.

6-6d/5

Espectadores alegam que resultado de *competidor* está incorreto

P. - A entregou um resultado de 4 no buraco 18, mas espectadores que observaram o jogo do buraco alegam que A deu 5 tacadas no jogo do buraco. Se esta informação chegar à *Comissão* antes do encerramento da competição, o que a *Comissão* deve fazer?

R. - Se for levantada qualquer dúvida quanto à exatidão do cartão de escores, a *Comissão* deve consultar o *competidor* e o marcador, também levando em consideração os depoimentos das outras testemunhas.

Se a *Comissão* concluir que o jogador deu mais do que 4 tacadas durante o jogo do buraco 18, a *Comissão* deve desclassificar A sob a Regra 6-6d. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 6-6a/4- Marcador se recusa a assinar cartão de escores de *competidor* após disputa ser resolvida em favor de *competidor*
- 34-3/4- Discussão sobre se *competidor* jogou de fora da área do tee
- 34-3/9- Resolução sobre questões de fatos; responsabilidade do *Árbitro* e da *Comissão*

6-6d/6

Omissão de Penalidade em Cartão de Escores entregue descoberto antes do encerramento da competição

P. - Um *competidor* entregou um escore mais baixo do que o realizado para o buraco 12 devido à falta

em incluir uma penalidade incorrida ao remover uma estaca de fora do campo que interferia com seu stance. Se isso foi descoberto antes do encerramento da competição, seria o *competidor* desclassificado da competição por infração à Regra 6-6d?

R. – O *competidor* seria desclassificado se ele soubesse que ele havia incorrido uma penalidade por mover uma estaca de *fora de campo*, mas omitiu a penalidade ao seu escore. Se o *competidor* não sabia que a remoção da estaca resultaria em penalidade, a Exceção à Regra 6-6d se aplica. O *competidor* incorre uma penalidade de duas tacadas por infração à Regra 13-2 e a *Comissão* tem que adicionar a penalidade adicional de duas tacadas por infração à Regra 6-6d ao resultado alcançado no buraco 12. (Nova)

6-6d/7

Omissão de Penalidades Múltiplas em Cartão de Escores entregue Descoberto Antes do Encerramento da Competição

P. Um *competidor* entregou um cartão de escores e omitiu a inclusão de duas penalidades que não sabia que havia cometido - por ex. – no buraco 4, ao levantar sua bola no *green* sem marcar sua posição em infração à Regra 20-1 e, no buraco 5, ao eliminar uma irregularidade da superfície em infração à Regra 13-2. O *competidor* está sujeito a uma penalidade adicional de duas tacadas sob a Exceção à Regra 6-6d para cada buraco onde seu escore está incorreto?

A. Sim, o *competidor* incorre a penalidade de duas tacadas sob a exceção à Regra 6-6d para cada buraco no qual ele cometeu uma infração à Regra 6-6d. Neste caso, a *Comissão* deve, obrigatoriamente, adicionar uma penalidade por infração à Regra 20-1 ao resultado do *competidor* no buraco 4 e uma penalidade adicional por infração à Regra 13-2 ao resultado do buraco 5 e uma penalidade adicional de duas tacadas por infração à Regra 6-6d ao seu resultado do buraco 5. (Nova)

6-6d/8

Omissão da Penalidade de Desclassificação em um cartão de escores entregue descoberto após o encerramento da competição

P. Um *competidor* entregou seu cartão de escores sem incluir uma penalidade de desclassificação que ele havia incorrido (por ex. ele deu uma tacada com um taco não em conformidade com as Regras ou não corrigiu seu erro após jogar uma *bola errada*). Se isso for descoberto antes do encerramento da competição, seria o *competidor* desclassificado por infração à Regra 6-6d?

R. Sim. A Exceção à Regra 6-6d não se aplica a uma falha em incluir uma penalidade de desclassificação, mesmo se o *competidor* não estava ciente que havia incorrido na penalidade de desclassificação. (Nova)

6-6d/9

Omissão de Tacada de Penalidade por Infração à Regra com penalidade geral

P. No buraco 10, um *competidor* acidentalmente causa o deslocamento de sua bola em infração à Regra 18-2. O *competidor* está ciente que a penalidade por infração à Regra 18-2 é de uma tacada, mas não está ciente que é obrigatório repor a bola e jogá-la de sua posição original. Aplica-se a exceção à Regra 6-6d se o *competidor* omitir a inclusão da penalidade adicional em seu escore para o buraco 10?

R. Sim. A exceção à regra 6-6d se aplica se um *competidor* omite em incluir uma ou mais penalidades em um buraco que, antes de retornar seu cartão de escores, não sabia que havia incorrido. Neste caso, a *Comissão* deve incluir a tacada de penalidade sob a Regra 18 pela falha do *competidor* em repor sua bola, e a penalidade adicional de duas tacadas pela infração à Regra 6-6d também seria adicionada ao resultado do jogador no buraco 10. Isto também se aplica a situações onde o *competidor* esteja ciente de uma infração às Regras, mas, não ciente que a penalidade seja de duas tacadas, por engano, entrega um cartão

de escores que inclui uma penalidade de uma tacada pela infração. (Nova)

6-6d/10

Competidor corretamente aconselhado por seu co-competidor que incorreu uma penalidade discorda e omite incluir penalidade em seu escore.

P. A, em ignorância das Regras e com a concordância de B, seu marcador, melhorou a área na qual iria dropar a bola ao reparar um buraco de *divot*. Subsequentemente, C, um co-competidor, informou a A que ele, (A) estaria violando a Regra 13-2. A discordou e falhou ao não discutir o ponto de discordância com a Comissão, ao final da volta e entregou seu cartão de escores sem incluir a penalidade de duas tacadas por infração à Regra 13-2. Antes do encerramento da competição, C informou à Comissão sobre o incidente. Deveria A ser desclassificado sob a Regra 6-6d?

R. Sim. A Regra 6-6d considera que um *competidor* deva ser desclassificado se houvesse entregue um resultado abaixo do efetivamente realizado por qualquer razão outra que a falha em incluir uma penalidade que ele não soubesse haver incorrido. Como C havia anunciado para A que ele havia procedido incorretamente e A não fez nada para verificar se houvesse cometido qualquer penalidade antes de entregar seu cartão de escores, considera-se que A sabia que havia incorrido em penalidade. O mesmo resultado ocorreria se, por qualquer razão, um *competidor* estivesse se havia procedido corretamente ou se teria incorrido uma penalidade. (Nova)

Outras Decisões Relevantes à Regra 6-6d: veja “ESCORES E CARTÕES DE ESCORES” no Índice

DEMORA INDEVIDA

6-7/1

Jogador volta à área do tee para recuperar taco esquecido

P. - Um jogador chega a um *green* e descobre que deixou seu putter na *área do tee*. Ele volta ao tee para recuperar o putter. Se isso atrasar o jogo, o jogador fica sujeito a penalidade?

R. - Sim. A Regra 6-7 (Demora Indevida) e não a Regra 6-8a (Interrupção do Jogo) se aplica a este caso.

6-7/2

Procurar bola perdida durante 10 minutos

P. - Um jogador está sujeito à penalidade prevista pela Regra 6-7, por demora indevida, se procurar durante 10 minutos por uma bola perdida?

R. - Sim.

Outras Decisões Relevantes à Regra 6-7: veja “DEMORA INDEVIDA” no Índice

INTERRUPÇÃO DO JOGO: QUANDO É PERMITIDA

6-8a/1

Assistir televisão por 45 minutos depois de nove buracos

P. - Em um jogo por tacadas, depois de nove buracos, um grupo entra na sede do clube e assiste a volta final de um torneio de golfe pela televisão, durante 45 minutos. Então, o grupo reinicia a partida. Todos os membros do grupo devem ser penalizados conforme a Regra 6-7 (Demora Indevida), ou Regra 6-8 (Interrupção do Jogo)?

R. - Os *competidores* devem ser desclassificados conforme a Regra 6-8.

6-8a/2

Abrigar-se enquanto espera para jogar

P. - Em um jogo por tacadas, um grupo que se prepara para iniciar o jogo de um buraco espera que o grupo da frente fique fora do alcance. Esse grupo pode se abrigar da chuva em um abrigo localizado perto da *área do tee*?

R. - Sim. No entanto, o grupo deve deixar o abrigo e reiniciar o jogo logo que o grupo da frente fique fora do alcance.

6-8a/2.5

Interromper a partida para uma refeição ligeira

A *Comissão* não pode permitir que jogadores interrompam a partida para uma refeição ligeira, por um período extenso de tempo, durante uma *volta estipulada*. Isso iria contrariar a Regra 6-8a.

No entanto, nas condições de uma competição, a *Comissão* pode permitir que os jogadores interrompam a partida por um curto período de tempo (por ex., cinco minutos), se considerar que há uma boa razão para isso (por exemplo, em climas quentes, perigo de desidratação ou exaustão por calor ou, em climas frios, necessidade de se aquecer).

Todavia, como as Regras contém provisões específicas para os jogadores jogarem sem demora indevida (Regra 6-7) e continuamente (Regra 6-8a), essa condição não é recomendável.

6-8a/2.7

Entrar na sede do clube ou no bar do campo para fazer refeição ligeira durante volta

P. - Um jogador, entre o jogo de dois buracos, pode entrar na sede do clube ou no bar para obter uma refeição ligeira ou bebidas se ele imediatamente se dirigir à *área do tee* seguinte e consumir a comida e/ou a bebida enquanto continua a volta?

R. - Sim. Um jogador pode entrar na sede do clube ou no bar, sem penalidade (ver Nota a Regra 6-8a). No entanto, o jogador não pode atrasar indevidamente seu próprio jogo, de seu *adversário* ou de qualquer outro *competidor* (Regra 6-7).

6-8a/3

Interromper o jogo devido a um problema físico

P. - Durante uma volta, um jogador está incapacitado por exaustão provocada pelo calor, por ter sido picado por uma abelha ou ter sido atingido por uma bola de golfe. O jogador relata seu problema à *Comissão* e solicita que lhe seja concedido algum tempo para se recuperar. A *Comissão* deve acatar a solicitação?

R. - O assunto deve ser decidido pela *Comissão*. A Regra 6-8a(iv) permite que um jogador interrompa o jogo devido a um mal súbito e o jogador não incorre em penalidade se reportar o fato à *Comissão*, logo que possível, e a *Comissão* considerar satisfatórias suas razões. Seria razoável que a *Comissão* concedesse 10 ou 15 minutos para o jogador se recuperar do problema físico, mas, em geral, é pouco recomendável permitir um tempo maior que esse.

Decisão relevante:

- 6-3a/1 - Adiamento de partida final de torneio por buracos, por ferimento de jogador

6-8a/4

Interromper partida devido a carro de golfe motorizado inoperante

P. - Em um jogo por tacadas, dois *competidores* compartilham um carro de golfe motorizado. Durante a volta, o carro se torna inoperante. Os *competidores* interrompem a partida e voltam à sede para obter outro carro. Os *competidores* devem ser penalizados por interromper o jogo?

R. - Se os *competidores* se reportarem à *Comissão* logo que seja possível depois da interrupção da partida (conforme a Regra 6-8a) e como em geral não é razoável esperar que os jogadores carreguem suas bolsas, se a *Comissão* considerar válida a razão para a interrupção, recomenda-se que não haja penalidade, desde que os *competidores* reiniciem a partida assim que receberem essa ordem da *Comissão*.

6-8a/5

Partida por buracos é interrompida por acordo devido à chuva; subsequentemente, um jogador quer reiniciá-la; adversário se recusa apesar de campo estar próprio para o jogo

P. - De acordo com a exceção da Regra 6-8a, A e B interrompem um jogo por buracos por causa da chuva. Subsequentemente, apesar da chuva continuar a cair, A deseja reiniciar o jogo. B se recusa porque não quer jogar na chuva, não porque considera o campo impróprio para o jogo. Qual a decisão?

R. - B deve ser desclassificado (Regra 6-8a). A exceção da Regra 6-8a permite a interrupção de um jogo se houver acordo mútuo. No entanto, quando A decidiu reiniciar o jogo não havia mais acordo e B era obrigado a reiniciar a partida.

6-8a/6

Jogo por buracos é interrompido por acordo devido à chuva; subsequentemente, um jogador quer recomeçar; adversário recusa alegando campo impróprio para o jogo

P. - De acordo com a exceção da Regra 6-8a, A e B interrompem o jogo por causa da chuva. Subsequentemente, A deseja reiniciar o jogo. B se recusa, alegando que o campo está impróprio para o jogo. Qual a decisão?

R. - B tem direito de levar a disputa a um representante da *Comissão*, se houver um disponível dentro de um tempo razoável. Se não houver um membro da *Comissão* disponível em tempo razoável, B é obrigado a continuar a partida sem demora (Regra 2-5). Se não o fizer, será desclassificado conforme a Regra 6-8a, que permite que um jogador interrompa o jogo para obter uma decisão sobre um ponto em disputa, porém apenas dentro dos limites prescritos pela Regra 2-5.

No entanto, antes de continuar a partida, B tem o direito de fazer uma alegação de que o campo está impróprio para o jogo (Regra 2-5). Se B o fizer, (a) a partida deve ser reiniciada do ponto em que foi interrompida se, subsequentemente, a *Comissão* aceitar a alegação de B, ou (b) a partida deve permanecer como jogada se, subsequentemente, a *Comissão* rejeitar a alegação de B.

Outras Decisões relevantes à Regra 6-8a: veja “INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA” no Índice

6-8b/1

O que constitui a suspensão do jogo

P. - Em um jogo por tacadas, um grupo jogava um buraco quando foi anunciada a suspensão do jogo por uma situação que não de risco (por ex. escuridão). Antes de decidir sobre como proceder, os jogadores gastaram aproximadamente 1 a 2 minutos discutindo as opções disponíveis. Considera-se que o grupo suspendeu o jogo?

R. - Não. A Regra 6-8b permite ao jogador continuar o jogo de um buraco se o fizer “sem demora”. Sob a Regra 6-8b, “sem demora” deve ser interpretado para permitir ao jogador um breve período de tempo para considerar as opções disponíveis e para discutir com os outros jogadores no grupo antes de decidir se irá continuar. Isto pode incluir situações onde o jogador começa a dirigir-se ao clubhouse ou tomar outra ação que sugira que irá suspender o jogo; tais ações iniciais não proibem o jogador de decidir continuar o jogo, desde que o faça dentro do breve período permissível. Se um jogador:

1. tomar mais do que um breve período de tempo (i.e., em circunstâncias normais mais do que 2 minutos) para determinar se irá ou não continuar o jogo, ou
2. marcar e levantar sua bola *através do campo* ou em um *azar* sob a Regra 6-8c quando permissão para fazê-lo somente existe se o jogador suspender o jogo

considera-se que o jogador suspendeu o jogo e somente poderá reiniciá-lo quando autorizado pela Comissão. (Revisada)

6-8b/2

Opções se o jogo for suspenso depois de um competidor do grupo já ter jogado da área do tee

P. - Em um jogo por tacadas, A executa uma tacada da *área do tee* e, nesse ponto, a competição é suspensa. B, *co-competidor* de A, também pode jogar do tee, apesar da partida estar suspensa?

R. - Sim. Quando A jogou da *área do tee*, a partida já começara para aquele buraco e, portanto, A e B podem continuar a jogar, desde que o façam sem demora. Então, devem interromper o jogo, antes ou imediatamente após completá-lo.

6-8b/3

Buraco completado por um competidor do grupo depois de partida ser suspensa durante o jogo do buraco

P. - Em um jogo por tacadas, A executa uma tacada da *área do tee* e, nesse ponto, o jogo é suspenso. B, marcador e *co-competidor* de A, decide não jogar o buraco até a partida ser oficialmente reiniciada. A pode jogar sozinho e completar o buraco?

R. - Sim, desde que B acompanhe A até o buraco ser completado. Caso contrário, A não teria marcador para o buraco e, portanto, não teria um *score* aceitável para a volta.

6-8b/3.5

Jogador joga fora da vez em jogo por buracos, depois de jogo ser suspenso pela Comissão e após adversário interromper jogo

P. - Em um jogo por buracos, A e B são *adversários*. Eles estão em processo de jogar um buraco quando a partida é suspensa pela Comissão, devido à escuridão. A declara que não deseja continuar, mas B quer

terminar buraco que está sendo jogado. Qual a decisão?

R. - Apesar da Regra 6-8b sugerir que um dos jogadores de um jogo por buracos pode completar o buraco (ver Decisão 6-8b/3, análoga), as Regras determinam que os *adversários* joguem juntos e tenham a oportunidade de observar o jogo, um do outro.

Portanto, se A declarar que não deseja continuar a partida após o jogo ser suspenso pela Comissão, os jogadores devem parar de jogar.

Quando uma partida é interrompida desse modo, se um dos jogadores continuar a jogar, estará sujeito à penalidade de desclassificação prescrita pela Regra 6-8b. No entanto, na circunstância excepcional descrita, se B continuasse o jogo do buraco, a penalidade de desclassificação seria severa demais. De acordo com isso, a Comissão deve modificar a penalidade de desclassificação para perda do buraco em questão (Regra 33-7).

6-8b/4

Jogador impossibilitado de reiniciar jogo suspenso na hora marcada

P. - Durante uma competição por buracos, o campo se torna impróprio para o jogo e a partida é suspensa. A Comissão anuncia que os jogos suspensos serão completados no dia seguinte. Um jogador declara que não poderá jogar no dia seguinte. Qual a decisão?

R. - O jogador é desclassificado conforme a Regra 6-8b.

Decisão relevante:

- 2-4/20- Jogador, impossibilitado de comparecer a um jogo por buracos na data marcada, perde por não comparecimento; data é então alterada e jogador pede reintegração

6-8b/5

Jogador alegando perigo de raios se recusa a recomeçar partida quando reinício é determinado pela Comissão

P. - Em uma competição por tacadas, depois de suspender o jogo devido aos raios, a Comissão dá ordem para que o jogo seja reiniciado. Um jogador deve reiniciar o jogo se considerar que ainda há perigo de raios?

R. - A Regra 6-8a autoriza que um jogador interrompa o jogo se considerar que há perigo de raios. Essa é uma das raras ocasiões em que o jogador é, virtualmente, o juiz final. A segurança dos jogadores é o mais importante, sobretudo porque o temor de raios é coletivo e natural. A Comissão não deve correr o risco de expor os jogadores ao perigo.

No entanto, se a Comissão tiver usado todos os meios razoáveis para averiguar a previsão do tempo e concluir que não mais existe perigo de raios, ela tem poder para ordenar o reinício do jogo e, conforme a Regra 6-8a, desclassificar o jogador que se recusa a obedecer.

Decisões relevantes:

- 6-8b/8- Jogador dropa bola depois de jogo ser suspenso por situação perigosa
- 30-3e/1- *Parceiros* falham em interromper o jogo imediatamente em oposição às condições da competição
- 33-2d/3- *Competidor* se recusa a iniciar jogo ou levantar a bola devido a condições climáticas; volta subsequentemente é cancelada

6-8b/6

Partida suspensa pela Comissão; competidor não reinicia jogo no horário determinado pela Comissão

P. - Em uma competição por tacadas, a *Comissão* suspende o jogo. Em seguida, avisa todos os *competidores* que o toque de uma sirene significa o reinício do jogo em um tempo especificado.

Um *competidor* em um grupo reinicia o jogo cerca dois minutos antes da sirene soar porque viu um grupo de *competidores* caminhando por um fairway adjacente. Esse *competidor* deve ser desclassificado conforme a Regra 6-8b?

R. — Não. Devido à natureza excepcional do reinício da partida, esses pequenos erros são inevitáveis e a penalidade de desclassificação é severa demais. Portanto, se a *Comissão* determinar o reinício do jogo e um *competidor* não se atrasar (ou adiantar) mais de cinco minutos para reiniciar a partida, a *Comissão* tem justificativa para modificar a penalidade de desclassificação para duas tacadas ou, se as circunstâncias permitirem, aboli-la totalmente conforme a Regra 33-7. Neste caso, é apropriado alterar a penalidade para duas tacadas.

Decisão relevante:

- 6-3a/5- Jogadores iniciam mais cedo

6-8b/7

Condição exigindo interrupção imediata de partida; orientações para não aplicar ou alterar penalidade de desclassificação por não interrupção imediata

P. - É um regulamento da competição (Nota sob a Regra 6-8b) que os jogadores interrompam a partida imediatamente após a suspensão do jogo pela Comissão, em uma situação potencialmente perigosa. Em que circunstâncias a *Comissão* deve considerar a abolição ou a alteração da penalidade de desclassificação, conforme a Regra 33-7?

R. — A intenção da condição é permitir que o campo seja abandonado tão depressa quanto possível se surgir uma situação de perigo, como raios. O jogador que infringir esse regulamento pode colocar os outros em sério risco, criando a impressão de que não existe nenhum perigo. Portanto, em geral recomenda-se que a penalidade de desclassificação não seja abolida ou modificada e que qualquer dúvida sobre esse assunto seja resolvida contra o jogador.

No entanto, se um jogador executar uma tacada depois do jogo ser suspenso pelo soar de uma sirene, a *Comissão* deve considerar todos os fatos relevantes ao determinar se o jogador deve ser desclassificado ou se a penalidade deve ser abolida ou modificada.

A seguir, exemplos de decisões da Comissão, justificáveis diante das circunstâncias:

Depois do toque da sirene

- um jogador termina de avaliar seu tiro, seleciona um taco e executa sua tacada, demorando aproximadamente 30 segundos nesse processo - desclassificação.
- um jogador se aproxima da bola e bate um putt curto, demorando alguns segundos nesse processo - desclassificação.
- um jogador, tendo se preparado para a tacada, afasta-se momentaneamente, prepara novamente a tacada e a completa em poucos segundos - desclassificação.
- um jogador, tendo preparado a tacada, a completa sem hesitação - nenhuma penalidade.

6-8b/8

Jogador dropa bola depois de jogo ser suspenso por situação perigosa

P. - É uma condição da competição (Nota à Regra 6-8b) que os jogadores interrompam a partida imediatamente após a suspensão do jogo pela Comissão, em uma situação potencialmente perigosa. Depois dessa suspensão ser avisada pela Comissão, um jogador pode proceder segundo uma Regra, dropping uma bola ou determinando um ponto de referência apropriado, por exemplo, o *ponto mais próximo de alívio*?

R. — Tendo em vista a finalidade desse tipo de suspensão de jogo, recomenda-se que todos os jogadores se abriguem imediatamente, sem quaisquer ações adicionais. No entanto, no contexto dessa condição, interromper a partida significa não dar novas tacadas. Portanto, não há penalidade por agir do modo descrito.

Decisões relevantes:

- 6-8b/5—Jogador alegando perigo de raios se recusa a recomeçar partida quando reinício é determinado pela Comissão
- 30-3e/1— *Parceiros* falham em interromper o jogo imediatamente em oposição às condições da competição
- 33-2d/3- *Competidor* se recusa a iniciar jogo ou levantar a bola devido a condições climáticas; volta subsequentemente é cancelada

6-8b/9

Reinício de partida; quando os jogadores devem estar presentes

P. - Em um jogo por tacadas de uma competição, A, B e C são *co-competidores*. Quando o grupo está no fairway do buraco 3, a *Comissão* suspende a partida. O grupo decide completar o jogo desse buraco. A *Comissão* marca o reinício da partida para as 8:00hs. do dia seguinte e o grupo será o terceiro a jogar a partir do tee do buraco 4 quando a partida for reiniciada. Quando o grupo deve estar na *área do tee* desse buraco?

R. - O grupo deve estar presente na *área do tee* do buraco 4, pronto para jogar, quando for possível o grupo jogar. Qualquer jogador ausente nesse momento será desclassificado conforme a Regra 6-8b.

Decisão relevante:

- 6-3a/2- Horário da saída; todos os *competidores* devem estar presentes.

Outras Decisões Relevantes à Regra 6-8b: veja “INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA” no Índice

LEVANTAR A BOLA QUANDO O JOGO É INTERROMPIDO

6-8c/1

Explicação de “boa razão para levantar”

Quando uma partida é suspensa pela *Comissão* conforme a Regra 6-8a(i) e um jogador interrompe o jogo de um buraco, ele tem direito de levantar sua bola sem penalidade. Se o jogador interromper o jogo de um buraco conforme a Regra 6-8a(ii), (iii) ou (iv), ele não tem direito de levantar sua bola, a menos que haja uma “boa razão” para levantá-la (Regra 6-8c). É um assunto para a *Comissão* decidir, em cada caso, se existe uma “boa razão”.

Em geral, a bola não deve ser levantada, a menos que o jogador seja solicitado a deixar a área onde sua bola se encontra e exista a probabilidade de que ela possa ser *deslocada* ou retirada por *agente externo*

durante sua ausência.

Se o jogador levantar sua bola sem uma “boa razão” para tal, ele deve ser penalizado com uma tacada conforme a Regra 6-8c, a menos que esteja procedendo conforme outra Regra que lhe permita levantar a bola, como a Regra 16-1b.

PROCEDIMENTO NO REINÍCIO DO JOGO

6-8d/1

Reiniciar jogo no ponto em que foi interrompido; lie alterado por causas naturais

P. — A Regra 6-8d declara que após a interrupção de uma partida conforme a Regra 6-8d, o jogo deve ser reiniciado “no ponto em que foi interrompido” e a bola deve ser colocada no ponto onde se encontrava antes da interrupção. Essa exigência significa que o jogador sempre tem direito ao lie que tinha antes da interrupção?

R. — Não. O lie original ou as condições em torno da bola podem ter sido alterados por causas naturais (por ex., vento, chuva, água, etc.), e o jogador deve aceitar essas condições, quer piores ou melhoram o lie da bola, a área pretendida para stance ou swing, ou a linha de jogo.

6-8d/2

Lie no bunker é alterado antes de reinício de jogo

P. - Depois de um jogo ser suspenso pela Comissão, um jogador marca a posição e levanta sua bola de um bunker, como permitido pela Regra 6-8c. Quando o jogo é reiniciado, a bola é recolocada. Qual o procedimento correto, levando-se em consideração que o lie da bola pode ter sido alterado pela equipe de manutenção?

R. — Se o bunker tiver sido preparado pela equipe de manutenção, independente do marcador da bola ter sido movimentado, o lie original deve ser recriado da melhor maneira possível e a bola deve ser colocada nesse lie (Regra 20-3b). A obrigação de recriar o lie original limita-se ao que se pode fazer diante das circunstâncias. Por exemplo, deve ser recriado um lie enterrado ou pegadas em torno da bola, mas o jogador não é obrigado a repor *impedimentos soltos* ou restaurar condições, como áreas desgastadas ou *água ocasional*, eliminadas pela equipe de manutenção ou alteradas naturalmente.

No entanto, se o bunker não tiver sido preparado pela equipe de manutenção, o jogador não tem necessariamente direito ao lie que tinha antes da interrupção do jogo (ver Decisão 6-8d/1). O jogador deve colocar uma bola no ponto de onde a bola original foi levantada (Regra 6-8d). Após o reinício do jogo, se o marcador da bola não for encontrado, (por ex., movido por vento ou água) e for impossível determinar o ponto onde a bola deve ser colocada, ele deve ser estimado e a bola colocada nesse ponto - ver Nota da Regra 6-8d(iii) e Exceção da Regra 20-3c.

Decisões relevantes:

- 20-3b/5- Lie da bola no rough é alterado por *agente externo*; lie original não é determinável.
- 20-3b/6- Lie de bola no bunker é alterado; lie original é conhecido, mas local onde a bola se encontrava não é determinável

6-8d/3

Jogador que dropa bola imediatamente após Comissão determinar reinício da partida subsequentemente levanta bola conforme Regra 6-8d(ii)

P. A bola de um jogador se encontra sobre uma *obstrução* fixa quando a partida é suspensa pela

Comissão. Depois de a *Comissão* determinar o reinício do jogo e antes do jogador executar uma tacada, ele obtém alívio da *obstrução* conforme a Regra 24-2b. Antes de jogar a bola dropada, ele pode levantá-la conforme a Regra 6-8d(ii) e limpar e repor a bola, ou substituir essa bola por outra?

R. - Sim. Quando o jogador interrompeu o jogo conforme a Regra 6-8a, ele tinha direito de levantar sua bola sem penalidade, segundo a Regra 6-8c. Quando reiniciou o jogo de acordo com a Regra 6-8d, ele tinha direito de seguir as provisões dessa Regra, apesar do fato de, inicialmente, ter procedido conforme a Regra 24-2b após a *Comissão* determinar o reinício do jogo. Reiniciar o jogo, no contexto da Regra 6-8d, significa executar uma tacada e, portanto, a Regra 6-8d(ii) se aplica à situação do jogador. A finalidade das Regras não é limitar as opções do jogador segundo a Regra 6-8d(ii), simplesmente porque ele não obteve alívio até a *Comissão* determinar o reinício do jogo. (Ver Decisão 6-8b/8, análoga).

6-8d/4

Bola visível da área do tee desaparece enquanto jogo está suspenso

P. - Depois de um jogador executar uma tacada do tee, a bola para em uma posição visível para todos os jogadores de um jogo por buracos, ou de um grupo de um jogo por tacadas. Nesse ponto, a partida é suspensa. O jogador se abriga e não levanta a bola. Quando o jogo é reiniciado, a bola do jogador está desaparecida ou é encontrada a certa distância de onde foi vista quando o jogo foi suspenso. Qual o procedimento?

R. - Como a bola do jogador foi *deslocada* enquanto a partida estava suspensa, o jogador deve colocar uma bola no ponto em que a bola se encontrava quando foi *deslocada*, sem penalidade (Regra 6-8d(iii)). Se esse ponto não puder ser determinado, deve ser estimado e deve-se colocar uma bola nesse ponto - ver Nota da Regra 6-8d(iii) e a Exceção da Regra 20-3c.

Decisão relevante:

- 18-2/25- Bola acidentalmente *deslocada* por jogador durante suspensão da partida

6-8d/5

Bola no rough, em lie ruim, é deslocada por agente externo durante suspensão de partida; jogador não consegue estimar posição suficientemente

P. - Um jogador encontra sua bola em um rough profundo e a bola quase não pode ser vista. Antes do jogador executar uma tacada, a *Comissão* suspende a partida e o jogador imediatamente interrompe o jogo sem levantar sua bola. Durante a suspensão da partida, um *agente externo* desloca a bola do jogador. O jogador é informado do fato e, quando a partida recomeça, estima o local onde a bola estava originalmente e coloca uma bola nesse local. Contudo, a bola é colocada na superfície da grama, em lie muito melhor que o anterior. Qual a decisão?

R. - A Nota da Regra 6-8d exige que o jogador estime o local onde a bola deve ser colocada e coloque a bola nesse local. Se o jogador colocar sua bola em um lie significativamente diferente do original, o jogador não terá estimado a posição da bola com precisão suficiente. Ao colocar a bola na superfície da grama, o jogador colocou a bola em lugar errado. Se ele executar uma tacada desse local sem primeiro corrigir seu erro conforme a Regra 20-6, estará sujeito à penalidade prevista pela Regra 20-7, por jogar de um lugar errado.

Outras Decisões relevantes à Regra 6-8d: ver “INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA” no Índice

Regra 7

Treino

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

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 se realiza a competição, nem testar a superfície de qualquer dos seus *greens*, rolando uma bola ou encrespando ou raspando sua superfície.

Quando duas ou mais voltas de uma competição por tacadas forem jogadas em dias consecutivos, o *competidor* não pode treinar entre essas voltas em qualquer parte do campo da competição ainda a ser jogado, nem testar a superfície de quaisquer dos *greens* desse campo, rolando uma bola ou raspando sua superfície.

Exceção: É permitido treinar putts ou chips sobre ou perto da primeira *área do tee* ou em qualquer área de treinamento antes do início de 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 de:

- (a) *green* do último buraco jogado,
- (b) qualquer *green* de treino, ou
- (c) *área do tee* do próximo buraco a ser jogado na volta,

desde que nenhuma tacada de treino seja feita a partir de um *azar* e ela não cause atraso indevido (Regra 6-7).

Tacadas dadas na continuação do jogo de um buraco cujo escore já está decidido não são tacadas de treino.

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

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 será aplicada ao buraco seguinte.

Nota 1: Um “swing” de treino não é uma tacada de treino e pode ser executado 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 no *green* (ou perto dele) do último buraco jogado, e
- (b) que se role uma bola no *green* do último buraco jogado.

TREINO ANTES OU ENTRE VOLTAS EM JOGO POR TACADAS

7-1b/1

Tacada de treino executada no campo, antes de um jogo por tacadas

P. - No dia de uma competição por tacadas, antes de iniciar sua volta, um *competidor* executa uma tacada de treino na *área do tee* do buraco 1, para uma *área fora de campo*. Qual a decisão?

R. - O *competidor* infringiu a Regra 7-1b e está sujeito à penalidade de desclassificação. No entanto, nessas circunstâncias, a Comissão tem justificativa para modificar a penalidade para duas tacadas, conforme a Regra 33-7. Se o *competidor* tivesse executado mais de uma tacada como essa, a modificação da penalidade de desclassificação não seria apropriada.

7-1b/2

Não aplicar penalidade por treino no campo

P. - Uma competição por tacadas, em 36 buracos, foi marcada para ser disputada em dias consecutivos. Depois de completar a primeira volta, um *competidor*, membro do clube no qual se realizava o evento, jogou vários outros buracos e, portanto, ficou sujeito à desclassificação conforme a Regra 7-1b.

A Comissão teria justificativa para não aplicar ou modificar a penalidade?

R. - Não.

7-1b/3

Competidor que treina no campo da competição após volta classificatória subsequentemente disputa play-off no mesmo dia

P. - Depois de completar seu jogo em uma volta classificatória para um torneio por buracos, um *competidor* treina no campo da competição depois do último grupo sair da *área do tee*. Após a conclusão do jogo, o *competidor* está empatado no último lugar entre os classificados para o torneio por buracos. Esse empate deve ser decidido em um play-off com morte súbita, marcado para ser jogado imediatamente. O *competidor* deve ser desclassificado conforme a Regra 7-1b? Em caso afirmativo, a Comissão teria justificativa para não aplicar a penalidade prevista pela Regra 33-7?

R. - O *competidor* deve ser desclassificado. Nessas circunstâncias, não é cabível descartar a penalidade.

7-1b/4

Partida, por tacadas, em 36 buracos, em dois campos; jogador completa primeira volta, treina no mesmo campo e mais tarde está em play-off nesse campo

P. - Um jogo por tacadas, para determinar os classificados para um torneio por buracos, foi marcada para ser disputada em 36 buracos, em dias consecutivos. Dezoito buracos seriam jogados no Campo

Leste e 18 buracos no Campo Norte. Qualquer play-off seria disputado no Campo Leste.

Vários *competidores* que jogavam sua primeira volta classificatória no Campo Leste queriam jogar mais golfe. Eles sabiam que infringiriam a Regra 7-1b se jogassem no Campo Norte, portanto, jogaram novamente no Campo Leste.

Depois da segunda volta classificatória, um dos jogadores ficou empatado no último lugar. Ele deve ser desclassificado do play-off no Campo Leste conforme a Regra 7-1b?

R. - Sim.

7-1b/5

Caddie de competidor treina sobre, ou testa superfície dos greens do campo antes de volta de competição por tacadas

P. - Em um jogo por tacadas, o *caddie* de um *competidor* treina sobre, ou testa a superfície dos greens do campo, antes do *competidor* executar sua tacada na área do tee do primeiro buraco. O *competidor* deve ser desclassificado conforme a Regra 7-1b?

R. - Não. O *competidor* é responsável pelas ações do *caddie* apenas durante a *volta estipulada* (Regra 6-1).

7-1b/6

Competição por tacadas, em 54 buracos, em dias consecutivos; segunda volta é cancelada e competidor treina no campo após cancelamento

P. - Uma competição por tacadas, em 54 buracos, foi marcada para ser jogada em dias consecutivos. A segunda volta foi cancelada quando o campo ficou injogável e a competição foi reduzida para 36 buracos. No dia da segunda volta, um *competidor* treinou no campo depois dessa volta ser cancelada. O *competidor* deve ser desclassificado por infringir a Regra 7-1b?

R. - Sim, porque a competição estava marcada para ser jogada em dias consecutivos. É irrelevante que, no momento em que o *competidor* treinava, a competição tenha deixado de ser jogada em dias consecutivos.

No entanto, nessas circunstâncias, a *Comissão* pode permitir o treino no campo, entre as voltas - ver Nota sob a Regra 7-1b.

7-1b/7

Competidor treina putts no green do buraco 3 após terminar buraco na primeira volta de competição por tacadas, em 36 buracos

P. - Uma competição por tacadas, em 36 buracos, estava marcada para ser jogada em um único dia. Durante a primeira volta, tendo completado o buraco 3, um *competidor* executa um putt de treino no green desse buraco. O *competidor* deve ser desclassificado conforme a Regra 7-1b, por treinar no campo antes da segunda volta?

R. - Não. O *competidor* tem direito de fazer tudo que as Regras permitem durante uma *volta estipulada*. A Regra 7-2 permite que, entre o jogo de dois buracos, um jogador treine putts ou chippers sobre, ou perto do green do buraco jogado por último, assim como qualquer treino no green ou na área do tee do próximo buraco a ser jogado na volta, desde que essas tacadas de treino não sejam executadas de um azar e não atrasem indevidamente o jogo (Regra 6-7).

Decisões relevantes:

- 7-2/8- *Competidor* treina putts no green do buraco 18 imediatamente após terminar primeira volta de competição por tacadas, realizada em dias consecutivos.
- 7-2/9- *Competidor* treina putts no green do buraco 3 de um campo de nove buracos, durante

competição por tacadas em 18 buracos.

Outras Decisões relevantes à Regra 7-1: veja “TREINO” no Índice

TREINO DURANTE A VOLTA

7-2/1

Quando é permitido o treino entre buracos

P. - Quando o jogo de um buraco está efetivamente terminado, para que o jogador possa treinar como permitido pela Regra 7-2?

R. -

Jogo por buracos:

Simples: Quando ele tiver embocado, quando sua próxima tacada tiver sido concedida ou o buraco tiver sido concedido por qualquer dos jogadores.

Duplas: Quando ele e seu *parceiro* tiverem embocado, quando suas próximas tacadas tiverem sido concedidas, quando qualquer das equipes tiver concedido o buraco.

Jogo por tacadas:

Individual: Quando ele tiver embocado, completando o buraco.

Quatro Bolas: Quando ele e seu *parceiro* tiverem embocado ou levantado a bola.

Contra Bogey, Par

ou Stableford: Quando ele tiver embocado ou levantado a bola.

Decisão relevante:

- 30/6- Jogador executa putt de treino após ele e *parceiro* completarem buraco, porém antes de *adversários* completarem o buraco

7-2/1.5

Continuar jogo de buraco em jogo por buracos, depois de decidido o resultado do buraco

P. - Em um jogo por buracos entre A e B, A completa o buraco em 4 tacadas. B já está com quatro tacadas e sua bola se encontra em um bunker. Portanto, o buraco já foi decidido. Se B jogar do bunker, sua tacada será considerada uma tacada de treino?

R. - Não. As tacadas executadas depois de decidido o resultado de um buraco não são tacadas de treino - ver Regra 7-2.

7-2/1.7

Explicação de “tacadas executadas depois de decidido o resultado de um buraco”

P. - A Regra 7-2 declara que as tacadas executadas continuando o jogo de um buraco cujo resultado já foi decidido não são tacadas de treino. O que significa “tacadas executadas depois de decidido o resultado de um buraco?”

R. - Essa frase cobre situações nas quais o jogador continua a jogar o restante do buraco com uma *bola em jogo*. De acordo com as Regras, sua interpretação não se restringe à continuação do jogo do buraco e inclui, por exemplo, situações em que o jogador joga uma bola de um local perto de onde sua bola original saiu para *fora de campo*, ou na área onde ela se perdeu.

7-2/2 (Reservada)

7-2/3

Jogador treina putts fora do green enquanto aguarda para jogar

P. - Um jogador levanta sua bola no green e, enquanto espera seu *adversário* ou *co-competidor* jogar, dropa sua bola fora do green e executa alguns putts de treino. Qual a penalidade?

R. - Conforme a Regra 7-2, o jogador perde o buraco em um jogo por buracos, ou incorre na penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas.

7-2/4

Bater bola de plástico antes de jogar bola em jogo

P. - Durante o jogo de um buraco, um jogador executa uma tacada em uma bola de plástico, antes de jogar a *bola em jogo*. Ele infringe a Regra 7-2?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 14-3/10- Uso de dispositivos para treino ou para auxiliar *swing* durante partida

7-2/5

Bater bola de treino de volta para a área de treino

P. - Durante o jogo de um buraco, um jogador vê algumas bolas de treino, da área de treino vizinha, paradas no campo. Ele dá uma tacada em uma delas, devolvendo-a para a área de treino. Há penalidade conforme a Regra 7-2?

R. - Durante o jogo de um buraco, em determinadas circunstâncias, bater uma bola de treino para enviá-la de volta à área de treino infringiria a Regra 7-2, mas bater casualmente uma bola de treino, aparentemente com o único propósito de pôr o campo em ordem, não é infração.

7-2/5.5

Jogador encontra bola e dá uma tacada para enviá-la de volta ao jogador que a perdeu

P. - Enquanto A joga o buraco 13, X, que joga o buraco 14, procura sua bola no fairway do buraco 13. Por não conseguir encontrá-la, X caminha de volta para o 14. Então, A encontra a bola de X encravada no fairway do buraco 13 e o chama. O jogador X pede que a bola lhe seja devolvida. Como ele já se encontra longe demais para atirá-la, A bate a bola em sua direção, usando um ferro curto.

Considera-se que A executou uma tacada de treino, infringindo a Regra 7-2?

R. - Não. Como A agiu apenas por cortesia, não há penalidade.

Decisão relacionada:

- 1-4/4- Com raiva, jogador bate bola jogada por jogador de grupo seguinte

7-2/6 (Reservada)

7-2/7

Swing de treino desaloja bola oculta

P. - Jogador faz um *swing* de treino no rough e desaloja uma bola oculta. Há alguma penalidade?

R. - Não. Como o jogador não tinha intenção de bater a bola oculta, seu *swing* permanece um *swing* de

treino, não uma tacada. Consequentemente, não há porque questionar se ele executou uma tacada de treino (Regra 7-2) ou uma tacada com *bola errada* (Regra 15-3).

Decisões relevantes:

- 15/2- Jogador executa tacada em sua bola e desloca bola oculta.
- 18-2/19- Bola *deslocada* acidentalmente por *swing* de treino antes de tacada da *área do tee*
- 18-2/20- Bola em *jogo deslocada* acidentalmente por *swing* de treino

7-2/8

Competidor treina putts no green do buraco 18 imediatamente após terminar primeira volta de competição por tacadas, realizada em dias consecutivos

P. - Em uma competição por tacadas, em 72 buracos, disputada em quatro dias consecutivos, imediatamente depois de completar o buraco 18 da primeira volta, um *competidor* executa um putt de treino no *green* buraco 18. Ele deve ser desclassificado conforme a Regra 7-1b, por treinar no campo entre as voltas?

R. - Não. A Regra 7-2 permite treinar putts ou chips sobre, ou perto do *green* do último buraco jogado, entre o jogo de dois buracos. Também declara que o mesmo privilégio se aplica imediatamente após o término do último buraco da volta, embora, tecnicamente, esse treino devesse ser feito entre voltas, não durante a volta.

A Regra 7-1b seria aplicável se um *competidor*, depois de completar o buraco 18, deixasse o campo e voltasse mais tarde para treinar putts no *green* desse buraco.

7-2/9

Competidor treina putts no green do buraco 3 de um campo de nove buracos, durante competição por tacadas em 18 buracos

P. - Uma competição por tacadas em 18 buracos é jogada em um campo de 9 buracos. Tendo completado o buraco 3, um *competidor* executa um putt de treino no *green* desse buraco. Como a *volta estipulada* exige que mais tarde o *competidor* jogue o buraco 3 como buraco 12 da volta, o *competidor* deve ser penalizado pelo treino?

R. - Não. A Regra 7-2 permite que, entre o jogo de dois buracos, um jogador treine putts ou chips sobre, ou perto do *green* do último buraco jogado.

Decisão relevante a 7-2/8 e 7-2/9:

- 7-1b/7- *Competidor* treina putts no *green* do buraco 3 após terminar buraco na primeira volta de competição por tacadas, em 36 buracos

7-2/10

Jogo por buracos, interrompido por acordo, não pode ser reiniciado antes de três dias; um dos jogadores deseja jogar outra competição no mesmo campo antes do reinício do jogo

P. - De acordo com a Exceção da Regra 6-8a, um jogo por buracos é interrompido por falta de luz. Os jogadores estabelecem que o único dia mutuamente conveniente para o reinício da partida, sem atrasar a competição, é três dias depois.

Eles concordam em recomeçar a partida nessa data, mas um deles deseja participar de outra competição no campo, no dia seguinte. Qual a decisão?

R. - A Regra 7-2 não contempla esse caso e como nessas circunstâncias não seria razoável proibir um

jogador de jogar a competição no campo, por equidade (Regra 1-4), qualquer jogador pode participar de outra competição no campo, a qualquer tempo, antes do reinício de uma partida.

7-2/11

Jogo, interrompido por acordo na área do tee do buraco 13, não pode ser reiniciado até o dia seguinte; se os jogadores podem jogar novamente os doze primeiros buracos antes de reiniciar o jogo

P. - De acordo com a Exceção da Regra 6-8a, uma partida é interrompida na *área do tee* do buraco 13, por falta de luz. Os jogadores concordam em recomeçá-la na tarde do dia seguinte. Entretanto, no dia seguinte os jogadores não podem reiniciar a partida na *área do tee* do buraco 13 devido ao grande número de jogadores no campo. Eles desejam jogar os doze primeiros buracos e reiniciar a partida no buraco 13. Qual a decisão?

R. - A Regra 7-2 não contempla esse caso, mas, por equidade (Regra 1-4), os jogadores podem jogar os doze primeiros buracos e então reiniciar a partida no buraco 13.

7-2/12

Partida suspensa pela Comissão; jogador deseja treinar após reinício

P. - Em uma competição por tacadas, a *Comissão* suspende o jogo e marca seu reinício para as 8:00hs do dia seguinte. Um jogador, cujo grupo será o terceiro a jogar de um determinado buraco, deseja continuar a treinar na área de treino após a partida ser reiniciada às 8:00hs porque seu grupo não pode jogar nesse horário. Qual a decisão?

R. Quando um jogo é reiniciado em um determinado horário, a Exceção à Regra 7-2 não mais se aplica. Desse modo, o jogador está restrito a treinar de acordo com a Regra 7-2.

Outras Decisões Relevantes à Regra 7-2: veja “TREINO” no Índice

Regra 8

Conselho; Indicar a *Linha de jogo*

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

8-1. *Conselho*

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

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

8-2. Indicar a *Linha de jogo*

a. Em Qualquer Lugar Fora do Green

Exceto no *green*, um jogador pode receber a indicação da *linha de jogo* de qualquer pessoa, mas ninguém pode ser posicionado com esta intenção, pelo jogador, sobre ou perto dessa linha ou sobre uma extensão da *linha de jogo* além do *buraco*, durante a execução da tacada. Qualquer marca colocada pelo jogador, ou com seu consentimento, com a finalidade de indicar a *linha de jogo*, deve, obrigatoriamente, ser retirada antes da tacada ser executada.

Exceção: *Bandeira* assistida ou levantada - ver Regra 17-1.

b. No Green

Quando a bola de um jogador estiver no *green*, a *linha de putt* pode ser indicada antes, mas não durante a tacada pelo jogador, seu *parceiro*, ou qualquer de seus *caddies*; mas, ao fazê-lo, não pode tocar o *green*. Uma marca, obrigatoriamente, não deve ser colocada, seja em que ponto for, com a finalidade de indicar a *linha de putt*.

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

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

Nota: No regulamento de uma competição por equipes (Regra 33-1), a *Comissão* pode autorizar que cada equipe nomeie uma pessoa para dar *conselho* (inclusive indicar a *linha de putt*) aos membros dessa equipe. A *Comissão* pode definir normas para a seleção da pessoa e para a conduta dela exigida, sendo que essa pessoa deve se identificar para a *Comissão* antes de dar qualquer *conselho*.

CONSELHO

8/1

Condições de competição por equipes estipulam quem está autorizado a dar *conselho*

P. - Uma condição de uma competição por equipes estipula que apenas o capitão pode dar *conselho* ou que o indivíduo designado por qualquer equipe, para dar *conselho*, deve ser amador. Isso é permitido?

R. - Sim - ver Nota da Regra 8.

8/2

Capitão da equipe dá conselhos enquanto joga

P. - Se a Comissão tiver adotado a Nota da Regra 8 como condição da competição, o capitão da equipe que também é jogador na mesma equipe pode dar *conselhos* a um companheiro de equipe que não seja seu *parceiro*?

R. - Não. Como o capitão da equipe é um jogador jogando no campo, se ele desse *conselho* durante uma *volta estipulada* a qualquer pessoa que não seu *parceiro*, ele estaria infringindo a Regra 8-1. (Revisada)

Decisões relevantes à Regra 8/1 e 8/2: ver “COMPETIÇÃO POR EQUIPES” no Índice

8-1/1 (Reservada)

8-1/2

Trocar informação sobre distância

Informação sobre a distância entre dois objetos é informação pública e não *conselho*. Portanto, é permitido que os jogadores troquem informações relacionadas à distância entre dois objetos. Por exemplo, um jogador pode perguntar a qualquer pessoa, inclusive a seu *adversário*, *co-competidor* ou qualquer dos *caddies*, qual a distância entre sua bola e o *buraco*.

Decisões relevantes:

- 14-3/0.5- Regra local permitindo uso de dispositivo para medir distância
- 14-3/0.7- Jogador obtém informação de distância através de dispositivo eletrônico

8-1/3 (Reservada)

8-1/4 (Reservada)

8-1/5

Pedir informação sobre o local em que se encontra a bola de outro jogador

P. - Um jogador que se prepara para executar uma tacada para o *green* pede para um espectador informá-lo sobre a distância entre a *bandeira* e a bola do *adversário*, ou *co-competidor*, que já está no *green*. O jogador infringiu a Regra 8-1?

R. - Não.

Decisão relevante:

- 9-2/16- Verificar posição de bola de *adversário* antes de jogar

8-1/6

Perguntar a *adversário*, ou *co-competidor*, que taco ele usou no jogo do buraco anterior

P. - Durante o jogo do buraco 6, A pergunta a B que taco ele (B) usou no buraco 4, um buraco de par 3 com comprimento semelhante. A infringiu a Regra 8-1?

R. - Não.

8-1/7

Depois de jogar para o green, jogador pergunta a *adversário*, ou co-competidor, que taco ele usou para jogar para o green

P. - A executa sua segunda tacada que coloca a bola no green. B faz o mesmo. Então, A pergunta a B que taco ele usou em sua segunda tacada. A infringiu a Regra 8-1?

R. - Não.

8-1/8

Comentário sobre escolha de taco após tacada

P. - Depois de executar uma tacada, um jogador diz: "Eu deveria ter usado o ferro 5". O jogador infringiu a Regra 8-1?

R. - Se o comentário for feito casualmente, não há infração. Se o comentário for feito para outro jogador que ainda tinha uma tacada praticamente da mesma posição, houve infração.

8-1/9

Declaração enganosa sobre escolha de taco

P. - A fez uma declaração propositalmente enganosa sobre sua escolha de taco que, obviamente, pretendia fosse ouvida por B, que tinha uma tacada semelhante. Qual a decisão?

R. - A infringiu a Regra 8-1 e perde o buraco em um jogo por buracos, ou incorre na penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas.

8-1/10

Olhar dentro da bolsa de outro jogador para verificar taco usado

P. - A olha dentro da bolsa de B para verificar que taco B usou em sua última tacada. Isso equivale a pedir um *conselho*?

R. - Não. Informação obtida por observação não é *conselho*. Ver também a Decisão 8-1/11.

8-1/11

Retirar toalha que cobria os tacos de outro jogador para verificar taco usado

P. - A Decisão 8-1/10 declara que não é infração à Regra 8-1 o jogador A olhar dentro da bolsa de golfe de B para verificar que taco este usou em sua última tacada. Supondo que houvesse uma toalha cobrindo os tacos de B e A a retirasse para verificar que taco B tinha usado, isso infringiria a Regra 8-1?

R. - Sim. Um jogador está proibido de obter informação através de qualquer ato físico.

8-1/12

Caddie compartilhado informa um jogador sobre taco usado por outro

P. - Quando um *caddie* é empregado por dois jogadores (A e B, que não são *parceiros*), A, que vai jogar, pode perguntar ao *caddie* que taco B usou para executar uma tacada de uma posição próxima?

R. - Sim. A tem o direito de pedir para o *caddie* lhe dar qualquer tipo de informação.

8-1/13

Jogador dá instrução a *adversário*, ou co-competidor, durante a volta

P. - Durante uma volta, um jogador diz a um *adversário* ou *co-competidor* que ele está fazendo um

overswing. Esse conselho infringe a Regra 8-1?

R. - Sim.

8-1/14

Depois de completar o buraco, competidor demonstra a co-competidor como executar tacada

P. - Em um jogo por tacadas, A, que acabou de completar o buraco 7, demonstra a B, cuja bola se encontra no ante-green, como ele deve usar o chipper para executar sua tacada. Qual a decisão?

R. - B não incorre em penalidade pois não pediu *conselho*. A incorre na penalidade de duas tacadas por dar *conselho* a B. Como um dos *competidores* envolvidos (B) ainda não completou o buraco, a penalidade deve ser aplicada no buraco 7.

Se tanto A quanto B tivessem completado o buraco 7, a penalidade de A seria aplicada no buraco 8.

8-1/15

Caddie faz swing com taco para mostrar a jogador como executar tacada

P. - O *caddie* de um jogador pega um de seus tacos e faz um *swing* para lhe mostrar como executar certa tacada. Isso é permitido?

R. - Sim, desde que não haja atraso indevido. Um jogador sempre pode pedir e aceitar *conselhos* de seu *caddie* (Regra 8-1).

8-1/16

Sugerir a competidor que ele considere sua bola injogável

P. - A bola de B estava mal posicionada. B ainda refletia sobre a atitude que devia tomar quando A, seu co-competidor, disse: "Você não tem como dar tacada daí. Se eu fosse você, consideraria essa bola injogável". A estava dando um *conselho*, contrariando a Regra 8-1?

R. - Sim. A sugestão de A poderia influenciar B "a determinar seu jogo". Portanto, constitui-se em *conselho* - ver Definição de "Conselho". Não se tratou de "informação sobre Regras", que não é considerada um *conselho*.

8-1/17

Pedido de conselho, feito por engano ao caddie do adversário, é retirado antes de conselho ser dado

P. Enquanto examinava seu putt, A pediu um *conselho* ao *caddie* de B, que confundiu com seu próprio *caddie*. A imediatamente notou seu engano e pediu para o *caddie* de B não responder. O *caddie* não disse nada. Qual a decisão?

R. - Não deve haver penalidade.

Decisão relevante:

- 16-1d/6- *Caddie* arrepia a grama do *green*, mas jogador não se beneficia

8-1/18

Jogador que ainda não jogou pede conselho a um jogador que terminou a volta

P. - Um jogador que está para iniciar sua volta pode pedir *conselho* sobre os tacos usados em vários buracos a um jogador que acabou de completá-la?

R. - Sim. A Regra 8-1 se aplica somente durante o jogo de uma volta.

8-1/19

Conselho entre voltas, em partida de 36 buracos

P. - Um jogador pode pedir *conselho* a alguém que não é *parceiro* ou *caddie*, depois de jogar dezoito buracos em um torneio de 36 buracos?

R. - Sim. A Regra 8-1 somente se aplica durante uma *volta estipulada*. Uma partida em 36 buracos consiste de duas voltas estipuladas de 18 buracos - ver Definição de “*Volta estipulada*”.

8-1/20

Pedir conselho quando jogo está suspenso

P. - A está para jogar o buraco 6, de par 3, quando o jogo é suspenso pela Comissão. Antes do reinício do jogo, A pergunta a X, que já jogou o buraco 6, sobre o taco usado por ele para executar sua tacada do tee. A deve ser penalizado conforme a Regra 8-1?

R. - Não. A proibição de dar ou pedir *conselhos* somente se aplica durante a *volta estipulada*. Neste caso, a *volta estipulada* tinha sido suspensa.

8-1/21

Conselho dado por companheiro de equipe em outro grupo, em jogo por tacadas

P. - Uma competição individual e outra por equipes, ambas disputadas em jogos por tacadas, estão sendo jogadas ao mesmo tempo. Um *competidor* recebe *conselho* de um companheiro de equipe, jogando em outro grupo. Qual a decisão?

R. - O companheiro de equipe deve ser penalizado em duas tacadas.

8-1/22

Companheiros de equipe jogando como co-competidores trocam conselhos

P. - O formato de uma competição entre duas equipes é a seguinte: Jogo individual por tacadas, sendo vencedora a equipe com o score agregado mais baixo. O jogo é em grupos de quatro, com dois jogadores de cada equipe em cada grupo.

Nesse tipo de evento, dois membros da equipe, que jogam no mesmo grupo, podem aconselhar um ao outro?

R. - Não. Nesse tipo de evento, companheiros de equipe são *co-competidores*, não *parceiros*, diferente de um jogo de quatro bolas, por tacadas (four-ball stroke play) (Regra 31-1). Eles recebem penalidade para cada infração à Regra 8-1.

8-1/23 (Reservada)

8-1/24

Conselho dado por treinador ou capitão de equipe

P. - Está sendo jogada uma competição por equipes e, em seu regulamento, a *Comissão* não autoriza que os capitães ou treinadores deem *conselhos* conforme a Nota da Regra 8. Um treinador, ou capitão que não está jogando, dá *conselho* a um dos membros da sua equipe durante a volta. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. No entanto, o jogador deve tomar uma atitude para impedir esse procedimento irregular. Se não o fizer, por equidade (Regra 1-4), incorrerá na penalidade de perda do buraco em um

jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas, tendo em vista o propósito da Regra 8-1.

Decisões relevantes à Regra 8-1/21 a 8-1/24: veja “Competição por equipes” no Índice

8-1/25

Conselho dado a pedido; penalidades nas várias modalidades de jogo

Em um jogo de simples, por buracos (singles match), se A pedir *conselho* a B, é irrelevante se B o dá ou não, pois A perde o buraco no momento do pedido.

Em um jogo de quatro bolas por buracos (four-ball match play), A e B contra C e D, se A pedir *conselho* a C e C o atender, A e C são desclassificados para o buraco. As penalidades não se aplicam a seus *parceiros* (Regra 30-3f).

Em um jogo por tacadas, se A pedir *conselho* a B, um co-competidor, A incorre na penalidade de duas tacadas. Se B der o *conselho*, ele também incorre na penalidade de duas tacadas.

Decisão relevante:

- 30-3a/2- *Parceiro* ausente dá *conselho* antes de se juntar à partida.

8-1/26

Jogador muda de caddie momentaneamente para troca de conselho

P. - Tendo em vista o fato de um jogador poder trocar de *caddie* durante uma *volta estipulada*, um jogador pode mudar momentaneamente de *caddie* para receber *conselho* do novo *caddie*?

R. - Não. Seria contrário à finalidade e ao espírito das Regras um jogador mudar de *caddie* momentaneamente com a finalidade de burlar a Regra 8-1 (*Conselho*). Portanto, por equidade (Regra 1-4), o jogador incorre na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou de duas tacadas em um jogo por tacadas, em cada buraco em que a ação ocorreu.

Decisão relevante:

- 6-4/7- Trocar de *caddie* durante uma volta

Outras Decisões relevantes à Regra 8-1: veja “CONSELHO” no Índice

INDICAR A LINHA DE JOGO, FORA DO GREEN

8-2a/0.5

Significado de “qualquer pessoa indicando a linha de jogo” e “colocar marca com a finalidade de indicar a linha de jogo” na Regra 8-2a

A Regra 8-2a permite que o jogador tenha a *linha de jogo* indicada a ele por qualquer pessoa. Porém, qualquer marca colocada pelo jogador ou com seu conhecimento, com o propósito de indicar a *linha de jogo*, tem que ser removida antes que a tacada seja executada.

Por exemplo, as seguintes ações não são infrações à Regra 8-2a:

- Antes de jogar da *área do tee* em um buraco onde o local de pouso da bola não é visível, um jogador pergunta ao seu *co-competidor* se um objeto (por ex. um edifício) à distância está alinhado com o centro do *fairway*, e o *co-competidor* aconselha que está sim.
- Ao tomar alívio de um *azar de água*, um jogador coloca uma toalha no ponto onde ele estima que a bola cruzou a margem do *azar* pela última vez. O jogador dropa a bola para trás, na linha para o *buraco* sob a Regra 26-1b e a toalha está em sua *linha de jogo* quando o jogador dá a sua tacada. Como a toalha não foi colocada “com a finalidade de indicar a *linha de jogo*” não há infração à Regra 8-2a.

Porém, a seguir um exemplo de uma ação que infringiria a Regra 8-2a:

- Antes de dar uma tacada a cinco jardas do *green*, e com o conhecimento do jogador, o seu *caddie* coloca a taqueira do jogador em local específico atrás do *green* com a finalidade de indicar a direção aonde o jogador deveria mirar, e deixa a taqueira no local enquanto o jogador dá sua tacada. (Nova)

8-2a/1

Taco colocado no chão para alinhar os pés

P. - Um jogador coloca um taco no chão, paralelo à *linha de jogo*, para ajudá-lo a alinhar seus pés de modo correto. Isso é permitido?

R. - Sim, desde que o jogador remova o taco antes de executar a tacada. Caso contrário, ele infringiria a Regra 8-2a.

Decisão relevante:

- 14-3/10.3- Uso de vara durante a volta para alinhar a tacada ou como auxílio à tacada

8-2a/2

Objeto colocado ao lado ou atrás da bola, para indicar a *linha de jogo*

P. - Um jogador pode colocar um cachimbo ou taco ao lado de sua bola, ou um objeto atrás de sua bola, para indicar a *linha de jogo*, deixando o objeto no local enquanto executa uma tacada?

R. - Não. Tal atitude infringiria a Regra 8-2a.

8-2a/3

Jogador coloca marca para indicar distância para tacada com pitch

P. - Um jogador que vai executar uma tacada com o pitch coloca seu taco no chão, fora de sua *linha de jogo*, para indicar a distância que ele gostaria que sua bola percorresse, e o deixa ali durante a tacada. Qual a decisão?

R. - Diante do propósito da Regra 8-2a, por equidade (Regra 1-4), o jogador incorre na penalidade geral de perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas.

Outras Decisões relevantes à Regra 8-2a: veja “INDICAR A LINHA DE JOGO” no Índice

INDICAR A LINHA DE PUTT

8-2b/0.5

Significado de “Indicar a *linha de putt*” e “Colocar marca com a finalidade de indicar a *linha de putt*” na Regra 8-2b

A Regra 8-2b permite um jogador de ter a *linha de putt* indicada a ele por seu *parceiro* ou qualquer de seus *caddies*. Porém, o *green*, obrigatoriamente, não deve ser tocado nem uma marca pode ser colocada em qualquer lugar com a finalidade de indicar a *linha de putt*.

Por exemplo, as seguintes ações não infringem a Regra 8-2b:

- Antes do jogador dar sua tacada no *green*, seu *caddie* aponta, mas não toca, uma marca de pique de bola que foi reparado na *linha de jogo* que o jogador deveria usar como ponto de mira.
- Quando o jogador estava se preparando para a tacada no *green*, seu *parceiro* diz para o jogador mirar na ponta de um aspersor (ou seja, um objeto fixo) localizado atrás do *green*.

Porém, os seguintes são exemplos de ações que infringiriam a Regra 8-2b:

- Antes de um jogador dar sua tacada no *green*, seu *caddie* toca o *green* com a *bandeira* atrás e para a

direita do *buraco* para indicar o ponto onde o jogador deveria mirar seu putt.

- À medida que o jogador alinha seu putt, seu *caddie* coloca uma garrafa de água atrás do *green* para indicar o ponto aonde o jogador deve mirar seu putt e remove a garrafa antes do jogador dar sua tacada. (Nova)

8-2b/1

Caddie projeta sombra para indicar linha de putt

P. - Um *caddie* projeta sua sombra no *green*, com o propósito de indicar a *linha de putt* para o jogador. Isso é permitido?

R. - Sim, mas somente se a sombra for removida antes da tacada. (Revisada)

8-2b/2

Caddie assistindo bandeira aconselha jogador a mirar seu pé

P. - A bola de um jogador está no *green* e seu *caddie* assiste a *bandeira*. Antes da tacada, o *caddie* sugere que o jogador mire seu pé esquerdo (do *caddie*). O jogador infringe a Regra 8-2b?

R. - Se o *caddie* tiver colocado o pé nessa posição com a finalidade de apontar para a *linha de putt*, o jogador infringe a Regra 8-2b no momento em que o *caddie* coloca o pé nessa posição. A infração não pode ser corrigida, mesmo que, subsequentemente, o *caddie* tire o pé dessa posição.

Se o *caddie* não tiver colocado o pé nessa posição com a finalidade de apontar a *linha de putt* mas, subsequentemente, tiver sugerido para o jogador mirar seu pé esquerdo, o jogador infringe a Regra 8-2b se, antes da tacada ser dada, o *caddie* não mover o pé para outra posição que não indique a *linha de putt*.

A mesma resposta se aplica se o *parceiro* do jogador estiver assistindo a *bandeira*. (Revisada)

8-2b/3

Caddie toca o green para indicar linha de jogo antes de jogador executar tacada de fora do green

P. - O *caddie* de um jogador que está se preparando para executar uma tacada de fora do *green*, com seu chipper, toca o *green* com o taco para indicar a *linha de jogo*. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. A proibição de tocar o *green* para indicar a *linha de jogo* apenas se aplica se a bola do jogador estiver no *green*.

8-2b/4

Se capitão de equipe, autorizado a dar conselho, pode ser solicitado a permanecer fora do green

P. - Em uma competição por equipes, a *Comissão* deseja introduzir uma condição de competição permitindo que o capitão dê *conselhos* aos membros de sua equipe, inclusive no que se refere a apontar a *linha de putt*. No entanto, ela deseja estipular que ele deve permanecer fora do *green*. Essa condição é permitida?

R. - Sim - ver Nota da Regra 8. (Revisada)

Decisões relevantes: veja “Competição por equipes” no Índice

Outras Decisões Relevantes à Regra 8-2b: “INDICAR A LINHA DE PUTT” e “LINHA DE PUTT” no Índice

Regra 9

Informar o Número de Tacadas Dadas

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

9-1. Geral

O número de tacadas dadas por um jogador inclui quaisquer tacadas de penalidade que ele tenha incorrido.

9-2 Jogo por Buracos

a. Informação sobre o Número de Tacadas Dadas

Um *adversário* tem o direito de saber de um jogador, durante o jogo de um buraco, quantas tacadas ele executou e, após o jogo do buraco, com quantas tacadas ele terminou esse buraco.

b. Informação Errada

Um jogador, obrigatoriamente, não deve dar informação errada a seu *adversário*. Se um jogador der informação errada, **ele perderá o buraco**.

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

- (i) não informar ao seu *adversário*, assim que possível, que incorreu em penalidade, a não ser que (a) esteja obviamente procedendo de acordo com uma Regra envolvendo uma penalidade e isso tenha sido observado por seu *adversário*, ou (b) corrija o erro antes de seu *adversário* dar sua próxima tacada; ou
- (ii) durante o jogo de um buraco, der uma informação errada quanto ao número de tacadas já efetuadas e não corrigir o erro antes de seu *adversário* dar sua próxima tacada; ou
- (iii) der informação errada quanto ao número de tacadas efetuadas para completar o buraco e isto afetar o entendimento do *adversário* quanto ao resultado do buraco, a não ser que corrija seu erro antes que qualquer jogador der uma tacada da *área do tee* seguinte ou, no caso de se tratar do último buraco da competição, antes de todos os jogadores saírem do *green*.

Considera-se que um jogador deu informação errada mesmo que ele deixe de incluir uma penalidade que desconheça ter incorrido. É responsabilidade do jogador conhecer as Regras.

9-3. Jogo por Tacadas

Um *competidor* que incorrer em uma penalidade deveria informar seu marcador, assim que seja possível.

INFORMAR O NÚMERO DE TACADAS DADAS: GERAL

9/1

Informação incorreta sobre as Regras

Um jogador não incorre em penalidade por dar informação incorreta sobre as Regras (ver Definição de "Regras"); isso não é informação errada de acordo com a maneira como o termo é usado na Regra 9. É responsabilidade de cada jogador saber as Regras (Regra 6-1). No entanto, se ficar estabelecido que um jogador propositalmente deu informação errada sobre as Regras, a *Comissão* tem justificativa para impor a penalidade de desclassificação conforme a Regra 33-7.

INFORMAR SOBRE O NÚMERO DE TACADAS DADAS EM JOGO POR TACADAS (MATCH PLAY)

9-2/1

Significado de “logo que possível” na Regra 9-2

A Regra 9-2b(i) determina que um jogador que tenha incorrido em penalidade informe seu *adversário* “logo que possível”. Essa frase é propositalmente ampla para permitir a consideração das circunstâncias de cada situação, sobretudo determinar se o jogador estava ou não perto de seu *adversário*. Portanto, informar o *adversário* “logo que possível” a respeito de uma penalidade incorrida não deve, em qualquer circunstância, significar que o jogador deve fazê-lo antes do *adversário* executar sua próxima tacada.

9-2/2

Informação errada dada por *caddie* ou *parceiro*

P. - Se um *adversário* for incorretamente informado sobre o número de tacadas que um jogador executou, não pelo próprio jogador, mas por seu *parceiro* ou *caddie*, o jogador fica sujeito à penalidade conforme a Regra 9-2?

R. - Sim, se o erro não for corrigido antes do *adversário* executar sua próxima tacada.

9-2/3

Informação errada sobre tacadas executadas, dada voluntariamente

P. - Em uma partida entre A e B, A voluntariamente diz a B, durante o jogo de um buraco, que ele deu três tacadas, embora de fato tenha dado quatro. A não corrige seu erro antes de B executar sua próxima tacada. A está sujeito à penalidade conforme a Regra 9-2?

R. - Sim. Quando um jogador dá uma informação errada, é irrelevante se o erro estava contido na resposta à pergunta do *adversário* do jogador ou se a declaração do jogador foi voluntária. O erro deve ser corrigido antes da tacada seguinte do *adversário*.

9-2/3.5

Jogador se recusa a dizer a *adversário* quantas tacadas deu

P. - Em uma partida, B pergunta a A quantas tacadas ele (A) deu durante o jogo de um buraco ou em um buraco recém completado. A se recusa a dar a informação pedida por B. Qual a decisão?

R. - Se, durante o jogo de um buraco, A não informar o número de tacadas dadas antes de B dar sua próxima tacada, ou no caso de um buraco recém completado, antes de qualquer jogador dar sua tacada no próximo tee, A incorre na penalidade geral de perda do buraco (Regra 2-6) por deixar de agir de acordo com as determinações da Regra 9-2a. A penalidade se aplica ao buraco sendo jogado ou, se o buraco já tiver sido completado, ao último buraco jogado. (Revisada)

9-2/4

Não informar sobre tacadas dadas até a vez do *adversário* jogar

P. - Em uma partida entre A e B, durante o jogo de um buraco, A pergunta a B quantas tacadas ele (B) deu. É a vez de B jogar e ele não dá a informação até executar sua próxima tacada. B está sujeito à penalidade prevista pela Regra 9-2?

R. - Não, desde que B dê a informação antes de A dar sua próxima tacada.

9-2/5

Informação incorreta leva *adversário* a levantar seu marcador da bola

P. - A Regra 9-2 determina o seguinte: se um jogador der uma informação errada a seu *adversário* durante o jogo de um buraco, e não corrigir o erro antes do *adversário* dar sua próxima tacada, ele perde o buraco. Durante o jogo de um buraco, um jogador dá uma informação incorreta que leva seu *adversário* a levantar a moeda que marca a posição de sua bola. O ato do *adversário* levantar a moeda equivale ao ato de executar sua próxima tacada?

R. - Sim. O jogador perde o buraco.

Decisões relevantes:

- 2-4/3- Jogador levanta bola acreditando erroneamente que tacada fora concedida
- 2-4/3.5- Tacada concedida por *caddie*
- 20-1/8- Marcador da bola é levantado por jogador que erroneamente acredita ter vencido o buraco

9-2/6

Jogador informa resultado errado e *adversário* com chance de empatar levanta a bola

P. — Em um jogo por buracos, A completa o buraco e diz a B, seu *adversário*, que seu escore foi 4. B, que já tinha executado 4 tacadas, levanta sua bola por julgar que perdera o buraco. A então se dá conta de que seu escore fora 5. De imediato, ele avisa B. Qual a decisão?

R. - A deu uma informação errada quanto ao número de tacadas dadas e, de acordo com o princípio da Regra 9-2, normalmente perderia o buraco. No entanto, como A já tinha completado o buraco e não poderia acontecer nada pior que um empate, o buraco fica empatado - ver Regra 2-2.

Decisões relevantes:

- 2-5/3- Jogador levanta bola antes de completar buraco; *adversário* então pega sua bola alegando que jogador perde buraco
- 30/5- Em jogo de quatro bolas, por buracos, jogador com putt para empatar erroneamente levanta sua bola por sugestão de *adversário*, com base em mal-entendido
- 30-3f/3- Bola de jogador, parada contra a *bandeira*, é levantada antes de ser *embocada*; outros jogadores na partida levantam suas bolas acreditando erroneamente que jogador venceu o buraco

9-2/7

Informação incorreta dada por jogador é corrigida antes de *adversário* dar sua próxima tacada, depois de *adversário* ter concedido putt de jogador

P. - Em um jogo por buracos, a bola de A está a algumas polegadas do buraco. B pergunta a A: “Quanto você vai fazer com esta tacada?” A responde: “Seis”. Como B tinha cinco, ele concede a tacada seguinte de A. Antes de B jogar seu putt, A informa B que na verdade seu escore (de A) era cinco. Qual a decisão?

R. - A perde o buraco conforme a Regra 9-2, por dar informação errada.

O princípio da Regra 9-2 se aplica se, depois de receber a informação incorreta, um jogador levantar sua bola, conceder a próxima tacada do *adversário* ou tomar qualquer atitude semelhante antes de corrigir seu erro.

Neste caso, a resposta não leva em conta a proximidade da bola de A com relação ao buraco ou ao fato de que B não poderia conseguir um resultado melhor.

9-2/8

Jogador vence buraco com bola errada; erro é descoberto no buraco seguinte; adversário reivindica buraco anterior

P. - Em uma partida, A completa o buraco 5 em três tacadas. Seu *adversário*, B, o termina em quatro. Depois de saírem da *área do tee* seguinte, descobre-se que A tinha jogado uma *bola errada* no buraco 5. B reivindica esse buraco. Qual a decisão?

R. - Como A não informou B de que incorrera em penalidade por jogar uma *bola errada*, considera-se que ele deu informação errada, apesar de naquele momento ele não saber que incorrera em penalidade (Regra 9-2). Portanto, a reivindicação de B é válida (Regra 2-5) e a *Comissão* deve decidir que B é o vencedor do buraco 5.

Decisões relevantes:

- 2-5/4- Jogador vence buraco com sua própria bola depois de jogar *bola errada*; *adversário* faz reivindicação atrasada
- 30-3c/2- Jogador vence buraco com *bola errada* e *parceiro* levanta sua bola; erro é descoberto no buraco seguinte
- 30-3c/3- Jogadores em equipes opostas trocam de bola durante jogo por buracos e seus *parceiros* levantam suas bolas; erro é descoberto no buraco seguinte
- 30-3c/4- Jogador joga bola de *parceiro*; erro é descoberto depois de *adversários* executarem suas próximas tacadas

9-2/9

Jogador informa score errado para buraco; erro é descoberto vários buracos depois

P. - Em um jogo por buracos, depois de completar um buraco, A inadvertidamente informa B, seu *adversário*, que seu score foi cinco, quando de fato fora seis. Com isso, o buraco fica empatado ou é vencido por A. A percebe seu engano vários buracos depois. Qual a decisão?

R. - Em qualquer dos casos, A perde o buraco e a situação da partida deve ser ajustada de acordo com isso (Regra 9-2).

9-2/10

Jogador omite penalidade de tacada quando informa resultado do buraco ao adversário; erro descoberto após partida ser concedida pelo adversário

P. - Em uma partida, A e B estão empatados depois de dezoito buracos e jogam o buraco 19. A incorre na penalidade de uma tacada, mas desconhece o fato. A completa o buraco e diz a B que seu score foi seis. B executa sua sexta tacada, erra o buraco e concede a vitória para A.

Ao voltarem para a sede do clube, A é informado de que incorreu na penalidade de uma tacada e que seu score fora sete, não seis. B reivindica o jogo, alegando que A deu informação errada. Qual a decisão?

R. - A reivindicação de B é válida pois o resultado não tinha sido anunciado - ver Regra 2-5. A perdeu o buraco por dar informação errada, mesmo não sabendo que incorrera em penalidade (Regra 9-2).

Decisão relevante: veja “REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS – reivindicação atrasada” no Índice

9-2/11

Engano de *adversário* ao ler número da bola de jogador leva a um acordo para que jogador perca o buraco

P. - Em uma partida, A e B jogam com bolas da mesma marca (Marca X). O número de identificação da bola de A é "3" e seu nome está impresso na bola. O número de identificação da bola de B é "5".

Ao término do buraco 2, vencido por A, B pega as duas bolas e diz: "Ambas são 5 - qual é a sua?". A declara que estava jogando com uma "3" e que, portanto, deve ter jogado uma *bola errada*. A e B concordam que A perde o buraco por jogar uma *bola errada*.

B vence a partida e então descobre que tem consigo uma bola de marca X, número de identificação "3" e que o nome de A está impresso na bola. A e B concluem que B lera mal o número da bola depois do jogo do buraco 2. B deu a A uma informação errada?

R. - Não. No contexto da Regra 9, informação errada refere-se ao número de tacadas dadas.

O acordo entre A e B para que A perca o buraco permanece, assim como o resultado do jogo. Seria aconselhável que A tivesse inspecionado as duas bolas depois do jogo do buraco 2.

Decisões relevantes:

- 1-1/4 - Jogador descobre que sua bola está no *buraco* depois de jogar *bola errada*
- 2-4/11 - Jogador com *bola perdida* concede buraco; bola então é encontrada no *buraco*
- 2-5/5 - Reivindicação inválida não contestada

9-2/12

Jogador conscientemente não corrige mal-entendido de *adversário* sobre situação da partida; o que se constitui em informação errada

P. - Em uma partida, B está um acima jogando o buraco 14. A e B completam esse buraco em seis tacadas, mas B julga que A fez cinco e diz: "Agora estamos empatados". A nada diz, embora saiba que ambos fizeram seis e que ele ainda está um abaixo.

No fim do buraco 17, B, acreditando estar dois abaixo, concede a partida embora, de fato, ele esteja apenas um abaixo. O jogador A está sujeito à penalidade prevista pela Regra 9-2, por dar informação errada?

R. - Não. A Regra 9-2 trata de informação errada quanto ao número de tacadas dadas em um buraco e inclui a aceitação (verbal ou tácita) de uma informação errônea do *adversário* quanto ao número de tacadas dadas. Informação errada não inclui a aceitação de uma informação errônea do *adversário* quanto ao resultado de um buraco ou quanto à situação da partida.

No entanto, o fato de A ter, conscientemente, deixado de corrigir o mal-entendido do jogador B quanto à situação da partida é tão contrário ao espírito do jogo que a *Comissão* deve desclassificar A conforme a Regra 33-7 e declarar B vencedor.

Decisão relevante:

- 2-5/9 - Jogador concorda com *adversário* que buraco foi empatado e mais tarde determina que venceu o buraco; jogador então faz reivindicação

9-2/13

Jogador que disse ao *adversário* que procederia de acordo com a Regra de *azar de água* muda de ideia depois de *adversário* jogar

P. - Em uma partida, B joga do tee e sua bola fica perto de um de *azar de água*. A joga, e sua bola fica dentro do *azar*. Antes de B executar sua segunda tacada, pergunta a A o que ele vai fazer. A diz que vai

dropar sua bola com penalidade de uma tacada. B então executa sua segunda tacada, depois da qual A muda de ideia e joga sua bola de dentro do *azar*. A deu uma informação errada, infringindo a Regra 9-2?

R. - Não. A poderia ter se recusado a responder à pergunta de B, ou dizer que esperaria B jogar antes de decidir sua tática. O fato de ter contado a B o que planejava fazer não o impede de mudar de ideia.

Decisões relevantes:

- 3-3/7.5- *Competidor* anuncia intenção de jogar duas bolas; joga bola original antes de dropar segunda bola; decide não jogar segunda bola
- 18-2/12.5- Jogador que tem direito a alívio sem penalidade levanta a bola; então escolhe não tomar alívio e deseja proceder sob Regra de bola injogável
- 18-2/30- Jogador que declara que procederá conforme Regra de bola injogável subsequentemente avalia possibilidade de jogar a bola tal como está
- 28/13- Após considerar bola injogável e levantá-la, jogador descobre que bola estava em terreno em reparo

9-2/14

Informação incorreta leva *adversário* a pensar erroneamente que tem um putt para empatar; *adversário* emboca putt e então erro é descoberto

P. - Em uma partida entre A e B, a bola de A está a alguns centímetros do buraco. B concede a próxima tacada de A e então pergunta: “Quantas tacadas você deu?” A responde: “Seis”. B, que tem cinco, emboca um putt para seis e julga que empatou o buraco. Nesse ponto, A diz a B que seu score (de A) na verdade era cinco. A *Comissão* decide que A venceu o buraco. Isso é correto?

R. - Sim. O buraco terminou quando o putt de A foi concedido e ele venceu o buraco com cinco. Como A corrigiu o erro antes de ambos os jogadores jogarem da próxima *área do tee*, não há penalidade - ver Regra 9-2.

9-2/15

Informação errada após jogo de buraco; quando penalidade é aplicada

P. - A decisão 9-2/14 julga que se A não tivesse corrigido seu erro antes de jogar da próxima *área do tee* ele perderia o buraco conforme a Regra 9-2. No entanto, pode parecer que A não incorre em penalidade porque venceu o buraco e, portanto, a informação errada não afetou o resultado do buraco. Que resposta é correta?

R. - Após o jogo de um buraco, há uma penalidade por dar informação incorreta que não é corrigida antes de ser executada uma tacada da próxima *área do tee*, a menos que a informação incorreta não afete o entendimento do *adversário* quanto ao resultado do buraco recém completado. A informação errada não afetaria o entendimento quanto ao resultado do buraco nas seguintes circunstâncias: A e B jogam uma partida. Depois do jogo de um buraco, A diz que seu score foi 5 e B diz que o seu foi 7. Após jogarem da *área do tee* do buraco seguinte, A declara que se enganou ao dizer que seu score era 5, pois, de fato, era 6.

Na decisão 9-2/14, a informação errada levou B a acreditar que o buraco em questão estava empatado quando, de fato, B perdera o buraco. Assim, se A não corrigisse o erro antes de jogar da próxima *área do tee*, de acordo com a Regra 9-2, B deveria ser considerado o vencedor do buraco.

9-2/16

Verificar posição de bola de *adversário* antes de jogar

P. - Em uma partida, a tacada de B pode ter resultado em bola perdida, *fora de campo* ou em um *azar de água*. Tendo em vista o que diz a Regra 9-2a, segundo a qual um *adversário* tem direito de perguntar ao

jogador o número de tacadas que ele executou, A pode se certificar do posicionamento da bola de B antes de jogar da *área do tee*?

R. - Não. O jogador A infringiria a Regra 6-7 (Atraso Indevido) se o fizesse. Um jogador apenas pode tomar essa atitude se não atrasar indevidamente a partida.

Decisão relevante:

- 8-1/5- Pedir informação sobre o local em que se encontra a bola de outro jogador

Outras Decisões Relevantes à Regra 9-2: veja “REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS”, “INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS” e “INFORMAÇÃO ERRADA” no Índice

INFORMAR SOBRE O NÚMERO DE TACADAS DADAS EM JOGO POR TACADAS (STROKE PLAY)

9-3/1 Competidor em play-off com morte súbita dá informação errada

P. - No play-off com morte súbita de um jogo por tacadas, B completa o buraco em 5 tacadas. Não tendo maneira disponível de saber o resultado de B no momento, A, que tem um putt para completar o buraco em 5 tacadas, pergunta o score de B para o buraco e B erroneamente declara que o completou em 4 tacadas. A levanta sua bola sem marcar sua posição, acreditando que B tivesse ganho o play-off. B então corrige seu erro. Qual a decisão?

R. – Se B intencionalmente enganou A, B é desclassificado sob a Regra 33-7.

Se B simplesmente se enganou, B não incorre em penalidade. A Regra 9 não impõe penalidade por dar informação errada quanto ao número de tacadas dadas em jogos por tacadas. Nestas circunstâncias excepcionais, A não incorre em penalidade por levantar sua bola em repouso sem a marcar. Em play-off buraco a buraco em jogo por tacadas, não é necessário que A termine o buraco se B é o vencedor (veja Decisão 33-6/3), e uma vez que A não tinha outra forma de determinar o score de B naquele momento, era razoável que A confiasse na resposta de B. Portanto, ao fornecer a informação incorreta que induziu A a levantar sua bola, B (e não A) teria sido a causa do movimento da bola de A. Portanto, nestas circunstâncias específicas, a Regra 18-4 seria aplicável, i.e., nenhum dos dois jogadores seria penalizado e A deve repor sua bola – veja Decisão 18-1/8 e Decisão 18-2/21. Esta resposta somente se aplica a play-off buraco a buraco em jogo por tacadas. Em todos os outros casos durante uma competição por tacadas, A seria obrigado, em todos os casos, a completar o buraco e, portanto, não seria razoável que A levantasse sua bola sem a marcar.

Outras Decisões relevantes à Regra 9-3: ver “INFORMAÇÃO ERRADA” no Índice

Regra 10

Ordem de Jogo

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

10-1. Jogo por Buracos

a. Ao Iniciar o Jogo de um Buraco

O *lado* que tem a honra no tee de saída é determinado pelo horário de saída. Na ausência de horário de saída, a *honra de saída* deveria ser determinada por sorteio.

O *lado* que ganhar um buraco tem a *honra de saída* no tee seguinte. Se um buraco terminar empatado, a *honra de saída* será a mesma do tee anterior.

b. Durante o Jogo de um Buraco

Após os dois jogadores terem iniciado o jogo do buraco, a bola mais longe do buraco deve ser jogada em primeiro lugar. Se as bolas estiverem à mesma distância do *buraco* ou se não for possível determinar suas posições em relação ao *buraco*, a bola a ser jogada primeiro deveria ser definida por sorteio.

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

Nota: Quando se souber que a bola original não será jogada de onde se encontra e o jogador precisar jogar uma bola o mais perto possível do local de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5), a ordem de jogo será definida pelo local onde foi executada a última tacada. Quando for permitido jogar a bola de outro local que não seja o ponto de onde foi efetuada a última tacada, a ordem será determinada pela posição em que a bola original se encontra.

c. Jogar Fora de Vez

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

10-2. Jogo por Tacadas

a. Ao Iniciar o Jogo de um Buraco

O *competidor* que tem a honra no tee de saída é determinado pelo horário de saída. Na ausência de horário de saída, a *honra de saída* deveria ser determinada por sorteio.

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 seguida e assim sucessivamente. Se dois ou mais *competidores* terminarem um buraco com o mesmo *escore*, deverão iniciar o jogo no próximo tee na mesma ordem em que jogaram no tee anterior.

Exceção: Regra 32-1 (Competições contra Bogey, Contra Par e Stableford com Handicap).

b. Durante o Jogo de um Buraco

Após os *competidores* iniciarem o jogo de um buraco, a bola mais longe do buraco será jogada em primeiro lugar. Se duas ou mais bolas estiverem à mesma distância do *buraco* ou se não for possível determinar suas posições com relação ao *buraco*, a bola a ser jogada em primeiro lugar será determinada por sorteio.

Exceções: Regra 22 (Bola favorecendo ou interferindo com a jogada) e 31-4 (Partidas de quatro bolas por tacadas).

Nota: Quando se souber que a bola original não será jogada de onde se encontra e o *competidor* precisar jogar uma bola o mais perto possível do local de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5), a ordem de jogo será definida pelo local de onde se executou a última tacada. Quando for permitido

jogar a bola de outro local que não seja o ponto de onde foi efetuada a última tacada, a ordem do jogo será determinada pela posição em que a bola original se encontra.

c. Jogar Fora de Vez

Não há penalidade se um *competidor* jogar fora de vez, e a bola será jogada como se encontrar. Contudo, se a *Comissão* determinar que os *competidores* combinaram jogar fora de ordem com o intuito de favorecer a um deles, **eles serão desclassificados**.

(Dar uma tacada enquanto outra bola ainda está em movimento após tacada dada no *green* - ver Regra 16-1f).

(Ordem incorreta de jogo em partidas de quatro jogadores (*foursome*), por tacadas - ver Regra 29-3).

10-3. Bola Provisória ou Outra Bola da Área do tee

Se um jogador jogar uma bola provisória ou outra bola da *área do tee*, deverá fazê-lo depois de seu *adversário* ou *co-competidor* dar sua primeira tacada. A ordem de jogo original deve ser mantida se mais de um jogador optar por jogar uma bola provisória ou outra bola da *área do tee*. Se um jogador jogar uma bola provisória ou outra bola fora de vez, aplica-se a Regra 10-1c ou 10-2c.

ORDEM DE JOGO: GERAL

10/1

Ordem de jogo quando duas bolas estão em terreno em reparo e ambos os jogadores obtêm alívio

P. - A e B batem suas bolas para um terreno em reparo. As bolas estão separadas por cerca de 18 polegadas e a bola de A está mais longe do *buraco*. Os dois jogadores decidem obter alívio. A ordem de jogo para a próxima tacada é determinada pela posição relativa das bolas, antes ou depois de obterem alívio?

R. A ordem de jogo será determinada pela posição relativa das bolas antes de obterem alívio. A deve jogar antes de B - ver Nota das Regras 10-1b e 10-2b.

10/2

Ordem de jogo quando duas bolas estão em *azar lateral de água* e ambos os jogadores obtêm alívio

P. - A e B batem suas bolas para um *azar lateral de água*. As bolas estão separadas por cerca de 18 polegadas. A bola de A está mais longe do *buraco*, mas a bola de B cruzou por último a margem do *azar* em um ponto mais distante do *buraco* que a bola de A. Ambos decidem obter alívio do *azar*. Qual o procedimento correto?

R. - Como a bola de A está mais distante do *buraco*, conforme a Nota da Regra 10-1b ou 10-2b, A deve jogar antes de B.

10/3

Ordem de jogo quando duas bolas estão perdidas em *azar de água lateral*

P. - A e B batem suas bolas da mesma área de um *azar lateral de água*. As duas bolas estão perdidas no *azar* e, portanto, não se sabe que bola está mais longe do *buraco*. No entanto, a bola de B cruzou a margem do *azar* em um ponto mais distante do *buraco* que a bola de A. Qual o procedimento correto?

R. - A bola a ser jogada primeiro deve ser decidida por sorteio, como se ambas as bolas estivessem equidistantes do *buraco* - ver Regra 10-1b e 10-2b.

Ordem de jogo para bola provisória, em lugar que não seja a área do tee

P. - Em um jogo por buracos entre A e B, A joga sua tacada de aproximação em direção a uma área com árvores. Como a bola pode estar perdida fora de um *azar de água*, ele declara a B que pretende jogar uma bola provisória. Qual a ordem de jogo para a bola provisória de A?

R. - Exceto quando se joga uma bola provisória da *área do tee* (Regra 10-3) a ordem do jogo para uma bola provisória é imediata, isto é, o jogador deve jogá-la imediatamente. Portanto, A deve bater sua bola provisória antes da próxima tacada de B.

Se A permitir que B jogue antes que ele (A) declare de sua intenção de jogar uma bola provisória, A abandona seu direito de revogar a próxima tacada de B conforme a Regra 10-1c, mas ainda pode jogar a bola provisória.

Decisão relevante:

- 10-3/1 - Bola provisória jogada fora da vez da *área do tee*

HONRA DE SAÍDA EM JOGOS POR BURACOS (MATCH PLAY)**10-1a/1****Determinação de honra de saída em jogo por buracos com handicap**

P. - A e B estão jogando um jogo por buracos com handicap e B tem a honra no buraco 1.

Os dois jogadores fazem um score de 5 nesse buraco, mas A recebe um handicap stroke e, portanto, tem um score líquido de 4. A passa a ter a honra no buraco 2?

R. - Sim. Ver Regras 2-1 e 10-1a.

10-1a/2**Determinação de honra de saída no buraco seguinte ao buraco com reivindicação**

P. - Surge uma discussão em um jogo por buracos entre A e B, e A apresenta uma reivindicação. A e B concordam em continuar a partida e obter a decisão mais tarde. Se a reivindicação fosse alterar o jogador a ter direito à saída no próximo tee, como se resolveria a honra no buraco seguinte?

R. - Por equidade (Regra 1-4), a honra deve ser decidida por sorteio.

Outras Decisões Relevantes à Regra 10-1a:

- 11-4a/1 - Jogador que tem a *honra de saída* joga de fora da *área do tee*; ordem do jogo se adversário pedir para jogador cancelar a tacada

ORDEM DE SAÍDA EM JOGOS POR BURACOS (MATCH PLAY)**10-1b/1****Procedimento de árbitro ao determinar bola mais distante do buraco**

P. — Em um jogo por buracos, a bola de A está em um lado do fairway e a bola de B está no outro. As duas bolas estão a cerca de 100 jardas do *buraco*. A joga e B questiona se A não teria jogado fora da vez. O *árbitro* é obrigado a medir as distâncias até o *buraco* para resolver a questão?

R. - Não. Tendo em vista a distância envolvida, é justificável que o *árbitro* resolva a questão de modo visual. No caso de não conseguir fazê-lo, pode ser decidido por sorteio o jogador que deve jogar primeiro. Se ficar definido por sorteio que B deve jogar primeiro, B tem a opção de revogar a tacada de

A conforme a Regra 10-1 c.

Outras Decisões Relevantes à Regra 10-1b:

- 30/4- Jogador que deixa o *green* sob impressão errônea de que *parceiro* empatou buraco volta e emboca para empatar.
- 30-3b/2- Renunciar à vez de executar putt em jogo de quatro bolas, por buracos.

JOGAR FORA DA VEZ EM JOGOS POR BURACOS

10-1c/1

Pedido para jogador executar novamente a tacada é retirado depois de adversário jogar

P. - Em um jogo por buracos entre A e B, A jogou fora da vez sua tacada do tee. B pediu para A abandonar a bola e jogar na ordem certa. No entanto, depois de B jogar, ele disse a A para não se preocupar em jogar outra bola. Qual a decisão?

R. - A não era obrigado a acatar a instrução de B para continuar com sua bola original. B não incorreu em penalidade por dar essa instrução.

Não importa que A continue com sua bola original ou jogue outra bola na ordem correta, como é seu direito, pois o resultado da partida permanece como jogado.

10-1c/2

Jogador solicitado a levantar bola devido a interferência, em vez de fazê-lo joga fora da vez

P. - Em um jogo por buracos, a bola de A está sobre a *linha de putt* de B. Este pede para A levantar sua bola conforme a Regra 22-2. Em vez de fazê-lo, A joga seu putt fora da vez. A perde o buraco ao infringir a Regra 22-2 ou a Regra 10-1c se aplica e, nesse caso, não há penalidade, mas B tem direito de pedir para A executar novamente sua tacada na ordem correta?

R. - A Regra 10-1c prevalece.

10-1c/3

Jogador pede ao competidor a jogar antes para economizar tempo

P. - Em jogo por buracos, é a vez de A jogar, mas ele percebe que acidentalmente esqueceu o taco no buraco anterior. Ele decide voltar para recuperar o taco, e sugere ao seu *competidor* (B) para jogar primeiro para economizar tempo. Se B jogar fora de ordem, como sugerido, teriam os jogadores concordado em descumprir as Regras em infração à Regra 1-3?

R. - Não. Quando efetuado somente para economizar tempo, um jogador com a vez de jogar pode convidar o *competidor* a jogar primeiramente. O *competidor* não tem a obrigação de atender ao pedido de jogar primeiro, mas, se o fizer, o jogador perdeu o direito, sob a Regra 10-1c de cancelar a jogada fora da vez. (Revisada – anteriormente 10-1a/3)

Decisões Relevantes:

- 6-7/1- Jogador volta à *área do tee* para recuperar taco esquecido
- 10-2c/2- *Competidores* em jogo por tacadas concordam em jogar fora de ordem, mas não com o propósito de um dar vantagem a um deles

Outras Decisões relevantes à Regra 10-1c: ver “ORDEM DO JOGO” e “JOGAR FORA DA VEZ” no Índice

HONRA DE SAÍDA EM JOGOS POR TACADAS (STROKE PLAY)

10-2a/1

Determinação de honra em jogo por tacadas com handicap

P. - Em um jogo por tacadas, com handicap, o handicap é deduzido no final da volta e não em buracos individuais. Nesse tipo de competição, como se determina a *honra de saída*?

R. - De acordo com os escores bruto.

ORDEM DE JOGO EM JOGOS POR TACADAS (STROKE PLAY)

10-2b/1

Competidor faz objeção a que co-competidor jogue putt fora da vez

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de A está a cerca de 15 jardas do buraco e a de B está a 10 jardas. A joga o putt e sua bola para a cerca de 1 jarda do buraco. A se prepara para embocá-la antes de B jogar seu putt. B objeta e alega que, conforme as Regras (Regra 10-2b), ele tem direito de bater seu putt antes de A jogar o seu.

Apesar do ato de embocar fora da vez em geral ser perdoado em jogos por tacadas, nessas circunstâncias a *Comissão* deve permitir que A aja desse modo?

R. - Se A tiver levantado sua bola quando a objeção foi feita, a *Comissão* deve decidir que A não tem direito de bater seu putt fora da vez, tendo em vista a Regra 10-2b.

Se A não tiver levantado sua bola quando a objeção foi feita, a resposta depende de saber se B pediu para A levantar sua bola conforme a Regra 22 (Bola Favorecendo ou Interferindo com a Jogada) antes de B jogar. Se assim for, a *Comissão* deve decidir que A tem direito de jogar fora da vez, desde que o faça sem levantar sua bola, isto é, a Regra 22-2 permite que, em um jogo por tacadas, um *competidor* solicitado a marcar e levantar sua bola devido a uma interferência, “jogue primeiro em vez de levantar a bola”.

Se B não tiver pedido para A levantar sua bola antes dele (B) jogar seu putt, a *Comissão* deve decidir que A não tem direito de bater seu putt fora da vez.

Apesar de, nos jogos por tacadas, a tolerância com o jogo de um putt fora da vez seja questionável diante da linguagem explícita da Regra 10-2b, não há penalidade por fazê-lo (Regra 10-2c), pois isso não entra em conflito com a intenção da Regra 10-2b e pode acelerar o jogo. Portanto, essa prática não deve ser desencorajada.

Outras Decisões Relevantes à Regra 10-2b:

- 31-4/1- Jogador renuncia à vez de jogar; circunstâncias sob as quais ele pode completar o buraco.
- 31-4/2- Em que medida é permitido que uma equipe jogue na ordem que considera melhor.

JOGAR FORA DE ORDEM EM JOGOS POR TACADAS

10-2c/1

Bola jogada fora da vez na área do tee é abandonada e outra bola é jogada na ordem correta

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* joga fora da vez da *área do tee* e, embora devesse continuar com a bola jogada fora da vez, sem penalidade, ele abandona a bola e joga outra na ordem correta. Qual a decisão?

R. - Quando o *competidor* jogou outra bola da *área do tee*, a bola original estava perdida e a outra bola se tornou a *bola em jogo* sob penalidade de tacada e distância - ver Regra 27-1.

Decisões relevantes:

- 18-2/1 – Jogador que erra tacada abaixa tee antes de dar tacada seguinte
- 18-2/2 – Bola que cai do tee quando tacada apenas a toca é levantada e recolocada no tee
- 18-2/11 – Tacada da *área do tee* erroneamente considerada *fora de campo*, bola é levantada; *competidor* joga outra bola da *área do tee*
- 27-2b/10 – Bola provisória levantada subsequentemente se torna *bola em jogo*; *competidor* então joga de local errado
- 29-1/9 – Jogador e *parceiro* executam drive na mesma *área do tee* em partida de quatro jogadores

10-2c/2

Competidores em jogo por tacadas concordam em jogar fora de ordem, mas não com o propósito de um dar vantagem a um deles

P. - Em um jogo por buracos, A e B concordam em jogar fora da vez no buraco 10, para economizar tempo. Não há penalidade conforme a Regra 10-2c, porque eles não fazem isso para favorecer a um deles. No entanto, eles estão sujeitos à penalidade de desclassificação conforme a Regra 1-3 por concordarem em não aplicar a operação da Regra 10-2a ou 10-2b de acordo com o caso?

R. - Não. A Regra 10-2c especificamente governa e permite esse procedimento em jogos por tacadas. Portanto, a Regra 1-3 não se aplica. Com relação a jogos por buracos, ver Decisão 10-1c/3.

Outras Decisões relevantes à Regra 10-2c: ver “ORDEM DO JOGO” e “JOGAR FORA DA VEZ” no Índice

BOLA PROVISÓRIA E SEGUNDA BOLA

10-3/1

Bola provisória jogada fora da vez da *área do tee*

P. - Em um jogo por buracos, A tem a honra da saída e joga da *área do tee*, seguido por seu *adversário*, B. Este, acreditando que sua bola original pode estar *fora de campo*, joga uma bola provisória enquanto A se mantém calado.

Depois de B jogar sua bola provisória, A decide que, como sua bola pode estar *fora de campo* ou perdida fora de um *azar de água*, também vai jogar uma bola provisória. Diante das provisões da Regra 10-3, A pode exigir que B cancele sua tacada e jogue novamente uma bola provisória?

R. - Não. Quando B jogou sua bola provisória, ele não sabia que A também faria o mesmo. A pode jogar uma bola provisória nessas circunstâncias; contudo, ele abandonou seu direito de cancelar a tacada de B quando permitiu que B jogasse a bola provisória em primeiro lugar.

Decisões Relevantes:

- 10/4 – Ordem de jogo para bola provisória, em lugar que não seja a *área do tee*
- 11-4a/1 – Jogador que tem a *honra de saída* joga de fora da *área do tee*; ordem do jogo se *adversário* pedir para jogador cancelar a tacada

Regra 11

Área do tee

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

11-1. Colocação da Bola na Área do tee

Ao colocar sua *bola em jogo* a partir da *área do tee*, o jogador deve, obrigatoriamente, jogar a bola dentro da *área do tee*, e a partir da superfície do solo ou sobre um tee em conformidade com as Regras (ver Apêndice IV) que esteja sobre ou na superfície do solo.

Para a aplicação desta Regra, a superfície do solo inclui uma irregularidade da superfície (quer seja criada ou não pelo jogador) e areia ou qualquer outro material natural (quer seja colocada ou não pelo jogador).

Se o jogador der uma tacada em uma bola sobre um tee que não esteja em conformidade com as Regras ou em uma bola que esteja posicionada de maneira não permitida por esta Regra, **será desclassificado**.

Um jogador pode se posicionar fora da *área do tee* para jogar uma bola que esteja dentro dela.

11-2. Marcas da Área do tee

Antes de um jogador dar sua primeira tacada com qualquer bola na *área do tee* do buraco sendo jogado, as marcas da *área do tee* são consideradas fixas. Assim, um jogador que deslocar ou permitir que uma marca da *área do tee* seja *deslocada* com a intenção de evitar interferência com seu stance, com a *área de swing* pretendido ou sua *linha de jogo*, **incorrerá a penalidade por infração à Regra 13-2**.

11-3. Bola que Cai do Tee

Se uma bola, que não está em jogo, cair do tee, ou se o jogador a derrubar do tee ao preparar a tacada, ela pode ser novamente colocada sobre o tee, sem penalidade. Contudo, se uma tacada for executada em uma bola nestas circunstâncias, quer a bola esteja em movimento ou não, a tacada vale, mas não há penalidade.

11-4. Jogar de Fora do Tee

a. Jogo por Buracos

Se, ao começar um buraco, um jogador jogar uma bola de fora da *área do tee*, não há penalidade, mas o *adversário* pode, imediatamente, exigir que jogador anule atacada dada e jogue outra bola de dentro da *área do tee*.

b. Jogo por Tacadas

Se, ao começar um buraco, um *competidor* jogar uma bola de fora da *área do tee*, ele **incorrerá a penalidade de duas tacadas** e deve, obrigatoriamente, 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 de se tratar do último buraco da volta, sair do *green* sem primeiro anunciar sua intenção de corrigir o erro, ele **será desclassificado**.

A tacada executada de fora da *área do tee*, e quaisquer tacadas dadas pelo *competidor* ao jogar o buraco antes de corrigir seu erro, não serão contadas em seu score.

11-5. Jogar da Área do tee Errada

Aplica-se o estabelecido na Regra 11-4.

ÁREA DO TEE E COLOCAÇÃO DA BOLA NA ÁREA DO TEE

Decisões Relevantes à Regra 11-1: veja “ÁREA DO TEE E MARCAS” no Índice

11-2/1

Condição das marcas na área do tee depois da primeira tacada

P. - Conforme a Regra 11-2, as marcas na *área do tee* são consideradas fixas antes de se jogar com qualquer bola a primeira tacada da *área do tee*. Depois disso as marcas são *obstruções* móveis?

R. - Sim.

11-2/2

Marcas na área do tee movidas por jogador

A Regra 11-2 determina que antes de um jogador executar sua primeira tacada da *área do tee*, com qualquer bola, as marcas na *área do tee* são considerados fixas. Depois disso, a Decisão 11-2/1 esclarece que elas são *obstruções* e, se móveis, poderão ser movidas (ver Definição de "*Obstrução*").

Tendo em vista o fato dessas marcas inicialmente serem fixas e quando movidas poderem ter um efeito significativo sobre a competição, a seguir, exemplos de decisões apropriadas em várias circunstâncias. Em todos os casos, quando movida, uma marca deve ser recolocada. Em alguns casos, a recolocação dessa marca pode afetar a penalidade atribuída ao jogador:

- Um jogador move uma marca na *área do tee* antes de executar sua primeira tacada desse local, com qualquer bola, porque as marcas interferem com o lie da bola, com seu stance ou com a área pretendida para seu *swing* - perda do buraco em jogos por buracos, ou duas tacadas em jogos por tacadas, por infração à Regra 13-2.
- Um jogador move uma marca na *área do tee* antes ou depois de executar uma tacada desse local, porque, segundo seu ponto de vista, as marcas estão próximas demais uma da outra, muito para trás, apontando para a direção errada ou outra razão semelhante - desclassificação conforme a Regra 33-7, a menos que a marca seja recolocada antes do jogador ou de qualquer outro jogador jogar da *área do tee*. Nesse caso, a penalidade é modificada para perda do buraco em jogos por buracos, ou duas tacadas em jogos por tacadas.
- Um jogador move uma marca na *área do tee* antes ou depois de executar uma tacada desse local, por ele ter caído sobre a marca - nenhuma penalidade e a marca deve ser recolocada.
- Um jogador move uma marca na *área do tee* antes ou depois de executar uma tacada desse local por, intencionalmente, tê-la chutado ou atingido com um taco - nenhuma penalidade e a marca deve ser recolocada.
- Jogador levanta a marca na *área do tee* antes ou depois de executar uma tacada desse local, sem razão aparente e sem autorização prevista nas Regras - nenhuma penalidade e a marca deve ser recolocada.

Outras Decisões relevantes à Regra 11-2: veja "ÁREA DO TEE E MARCAS" no Índice.

BOLA QUE CAI DO TEE

11-3/1

Jogador erra bola em tacada; bola então é derrubada acidentalmente do tee

P. - Um jogador coloca sua bola sobre o tee, dentro da *área do tee*. Ele executa uma tacada e erra a bola. *Prepara a tacada* novamente e, acidentalmente, derruba a bola do tee. Qual a decisão?

R. - Quando o jogador deu uma tacada na bola, ela entrou em jogo e a Regra 11-3 não mais se aplica. Quando o jogador causou o deslocamento de sua *bola em jogo* ao preparar a tacada, ele incorre a penalidade de uma tacada e é obrigado a recolocar a bola. (Regra 18-2). (Revisada)

Decisão relevante:

- 18-2/2- Bola que cai do tee quando tacada apenas a toca é levantada e recolocada no tee

11-3/2 (Reservada)

11-3/3

Bola original fora de campo; bola jogada sob procedimento de tacada e distância cai do tee durante preparação de tacada

P. - Um jogador joga sua bola original para *fora de campo*, a partir da *área do tee*. Conforme a Regra 27-1, ele coloca outra bola sobre o tee. Ao preparar a tacada, ele toca a bola e ela cai do tee. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade porque uma bola sobre o tee não está em jogo até que seja executada uma tacada (ver Definição de "*Bola em jogo*"). A bola pode ser recolocada no tee (Regra 11-3).

Decisão relevante:

- 18-2/19- Bola *deslocada* acidentalmente por *swing* de treino antes de tacada da *área do tee*

JOGAR DE FORA DA ÁREA DO TEE EM JOGOS POR BURACOS

11-4a/1

Jogador que tem a honra de saída joga de fora da área do tee; ordem do jogo se adversário pedir para jogador cancelar a tacada

P. - Em um jogo por buracos, um jogador que tem a *honra de saída* joga de fora da *área do tee*. Seu *adversário* imediatamente lhe pede para cancelar a tacada de acordo com a Regra 11-4a. O jogador ainda retém a honra?

R. - Sim. Não se considera que a tacada seguinte do jogador, na *área do tee*, tenha sido executada com uma segunda bola, como o termo é utilizado na Regra 10-3.

Decisões Relevantes:

- 11-5/3- Bola jogada da *área do tee* errada para *fora de campo* não é revogada
- 29-1/1- Bola jogada de fora da *área do tee* em jogo de quatro jogadores, por buracos

JOGAR DE FORA DA ÁREA DO TEE EM JOGOS POR TACADAS

11-4b/1 (Reservada)

11-4b/2

Competidores estimam área do tee na falta de uma das marcas

P. - Em um jogo por tacadas, os *competidores* de um grupo, notando que falta uma das marcas da *área do tee*, determinam por si mesmos essa área, com base na posição da marca remanescente e no formato da *área do tee*. Qual a decisão?

R. - O procedimento correto seria interromper a partida até a *Comissão* resolver o problema. No entanto, se a *Comissão* considerar que os *competidores* não obtiveram nenhuma vantagem por jogar do local por eles estimado, por equidade (Regra 1-4), deve aceitar seus escores, sem penalidade. Caso

contrário, eles incorrem na penalidade prescrita pela Regra 11-4b.

11-4b/3

Competidores determinam local de onde jogar da área do tee quando faltam ambas as marcas

P. - Em um jogo por tacadas, os *competidores* de um grupo, não encontrando as marcas na *área do tee* de um determinado buraco, determinam por si mesmos o ponto de onde iniciarão o jogo do buraco e executam suas tacadas. Qual a decisão?

R. - A *Comissão* deve aceitar, sem penalidade, os escores dos *competidores* em questão, se houver evidência de onde as marcas estavam colocadas e se os *competidores* tiveram jogado de dentro dessa área. Essas evidências podem incluir marcas de tinta para mostrar onde as marcas seriam colocadas ou, se as marcas na *área do tee* tiverem sido retiradas durante uma volta, depressões ou outras marcas no solo indicando onde elas estavam localizadas.

Na ausência dessas evidências, os *competidores* devem ser desclassificados conforme a Regra 11-4b a menos que, antes de jogarem da próxima *área do tee*, eles interrompam a partida, chamem a *Comissão* para estabelecer as marcas e joguem novamente o buraco de dentro da *área do tee* estabelecida. Qualquer *competidor* que jogue novamente desse modo incorre na penalidade de duas tacadas (Regra 11-4b).

11-4b/4 (Reservada)

11-4b/5 (Reservada)

11-4b/6

Bola jogada de fora da área do tee vai para fora de campo

P. - Em um jogo por tacadas, A joga de fora da *área do tee* e sua bola vai para *fora de campo*. Ele joga outra bola de dentro da *área do tee* e é penalizado por tacada e distância conforme a Regra 27-1, e também com duas tacadas conforme a Regra 11-4b?

R. - Não. Ele é penalizado apenas com duas tacadas conforme a Regra 11-4b. A bola jogada de fora da *área do tee* não estava em jogo. Portanto, o fato de ter ido para *fora de campo* é irrelevante e essa tacada não deve ser contada.

Outras Decisões relevantes à Regra 11-4b:

- 11-5/4- Bola jogada da *área do tee* errada em jogo por tacadas; erro corrigido
- 29-1/2- *Competidor* joga de fora da *área do tee* em jogo de quatro jogadores, por tacadas; *parceiro* executa tacada novamente.
- 34-3/4- Discussão sobre se *competidor* jogou de fora da *área do tee*

JOGAR DA ÁREA DO TEE ERRADA

11-5/1

Explicação de “próxima área do tee ” quando competidores jogaram da área do tee errada

P. - Em um jogo por tacadas, dois *competidores* que completaram o buraco 11 jogam da *área do tee* do buraco 15, completam esse buraco e jogam da *área do tee* do buraco 16. Eles percebem seu erro antes de dar suas segundas tacadas, voltam ao buraco 12 e completam a volta. Ao reportar o incidente, cada qual é penalizado com duas tacadas pois a *Comissão* interpreta a “próxima *área do tee* ” referida na Regra

11-4b como a do buraco 12. Isso é correto?

R. - Não. Jogando do buraco 16, os *competidores* jogaram da “próxima *área do tee* ” e não podiam corrigir seu erro. Portanto, devem ser desclassificados.

11-5/2

Uso de *área do tee* errada atribuível a não indicação dos números dos buracos nas áreas do tee, por falha da Comissão

P. — Em uma competição por tacadas, a *Comissão* não colocou indicação dos números dos buracos nas áreas do tee. Devido a esse fato, um grupo que acabara de completar o buraco 4 jogou do tee do buraco 12, em vez de fazê-lo do buraco 5. Nessas circunstâncias, os membros do grupo devem ser penalizados conforme a Regra 11-4b?

R. - Sim.

A *Comissão* foi relapsa ao não indicar os números dos buracos em cada uma das áreas do tee. No entanto, é responsabilidade dos jogadores conhecer a *volta estipulada*. Isso é uma das condições da competição.

11-5/3

Bola jogada da *área do tee* errada para fora de campo não é revogada

P. - A jogava um jogo por buracos com B. A executou seu drive em uma *área do tee* errada e sua bola foi para *fora de campo*. B não cancelou a tacada. Qual a decisão?

R. - Como A jogou de *área do tee* errada e B não lhe pediu para cancelar a tacada e jogar a bola da *área do tee* correta, a bola de A ficou em jogo (ver Definição de “*Bola em jogo*”).

Portanto, de acordo com Regra 27-1, A deve dropar uma bola, com penalidade de uma tacada, tão perto quanto possível do ponto onde a bola original foi jogada, isto é, na *área do tee* errada. Ele não poderá colocá-la sobre o tee porque a bola original não foi jogada da *área do tee* do buraco que estava sendo jogado (Regra 20-5).

11-5/4

Bola jogada da *área do tee* errada em jogo por tacadas; erro corrigido

P. - Em um jogo por tacadas, depois de terminar o buraco 10, A e B jogam da *área do tee* do buraco 15 em vez de jogar da *área do tee* do buraco 11. Eles notam seu erro antes de completar o buraco 15, voltam ao buraco 11 e completam a volta. Qual a decisão?

R. - Tanto A quanto B incorreram na penalidade de duas tacadas conforme a Regra 11-4b. Eles estavam corretos ao interromper o jogo no buraco 15 e voltar ao buraco 11. As tacadas executadas no buraco 15, quando jogaram esse buraco fora de ordem, não são contadas.

Decisões relevantes:

- 11-4b/6— Bola jogada de fora da *área do tee* vai para *fora de campo*
- 29-1/2- *Competidor* joga de fora da *área do tee* em jogo de quatro jogadores, por tacadas; *parceiro* executa tacada novamente

Regra 12

Procurar e Identificar a Bola

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

12-1. Ver a Bola, Procurar a Bola

Um jogador não tem, necessariamente, direito a visualizar sua bola ao executar uma tacada.

Ao procurar sua bola em qualquer parte do campo, o jogador pode tocar ou dobrar grama alta, junco, arbustos, capim ou algo semelhante, mas somente o suficiente para encontrá-la ou identificá-la, e desde que não melhore o lie da bola, a área pretendida para seu stance ou *swing*, ou sua *linha de jogo*; se a bola for *deslocada*, aplica-se a Regra 18-2, com exceção do previsto nas cláusulas a - d desta Regra.

Além dos métodos para procurar e identificar a bola, que são permitidos pelas Regras, o jogador também pode procurá-la e identificá-la de acordo com a Regra 12-1, como segue:

a. Procurar ou Identificar Bola Coberta de Areia

Se houver suspeita que a bola do jogador, em qualquer lugar do campo, está coberta por areia, de forma que não possa ser encontrada ou identificada, ele pode, sem penalidade, tocar e movimentar a areia para encontrar ou identificar a bola. Se a bola for encontrada e identificada como sua, o jogador deve, obrigatoriamente, recriar o lie tanto quanto possível, recolocando a areia.

Se a bola for *deslocada* durante o processo de tocar ou movimentar a areia ao procurá-la ou para identificá-la, ou durante o recriar do lie, não há penalidade; a bola deve ser recolocada e o lie recriado.

Ao recriar um lie conforme esta Regra, o jogador pode deixar visível uma pequena parte da bola.

b. Procurar ou Identificar a bola Coberta por Impedimentos soltos, em um Azar

Em um *azar*, se houver suspeita de que a bola possa estar coberta por *impedimentos soltos* de tal modo que o jogador não consegue encontrá-la ou identificá-la, ele pode, sem penalidade, tocar ou mover os *impedimentos soltos* de forma a encontrar ou identificar a bola. Se esta for encontrada ou identificada como sua, o jogador deve recolocar os *impedimentos soltos*. Se a bola for *deslocada* durante o processo de tocar ou mover os *impedimentos soltos* para procurar ou identificar a bola, aplica-se a Regra 18-2; se a bola for *deslocada* durante o processo de recolocar os *impedimentos soltos*, não há penalidade e a bola deve ser reposta.

Se, ao ser encontrada, a bola estiver completamente coberta por *impedimentos soltos*, o jogador deve, obrigatoriamente, recobrir a bola, mas lhe é permitido deixar visível uma pequena parte da bola.

c. Procurar a Bola na Água ou em um Azar de água

Se acreditar que uma bola está dentro da água em um *azar de água*, o jogador pode, sem penalidade, tentar encontrá-la com um taco ou outro objeto. Se, dentro da água, a bola for *deslocada* acidentalmente nesta busca, não há penalidade; a bola deve, obrigatoriamente, ser recolocada, a não ser que o jogador escolha proceder de acordo com a Regra 26-1. Se a bola *deslocada* não se encontrava dentro da água, ou a bola foi *deslocada*, acidentalmente, por ação do jogador não relacionada à procura da bola, aplica-se a Regra 18-2.

d. Procurar pela Bola dentro de uma Obstrução ou Condição anormal de terreno

Se uma bola que se encontra dentro de uma *obstrução*, ou sobre ela, ou em uma *condição anormal de terreno*, for acidentalmente *deslocada* durante sua procura, não há penalidade; a bola deve, obrigatoriamente, ser recolocada, a não ser que o jogador prefira proceder de acordo com a Regra 24-1b, 24-2b ou 25-1b, conforme aplicável. Se o jogador recolocar a bola, ele ainda pode proceder conforme essas mesmas Regras, se aplicável.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 12-1:

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

(Melhorar o lie, a área pretendida para stance ou *swing*, ou a *linha de jogo* - ver Regra 13-2)

12-2 Levantar a Bola para Identificação

A responsabilidade de jogar a bola correta é do jogador. Cada jogador deveria colocar uma marca de identificação na sua bola.

Se um jogador acreditar que uma bola em repouso possa ser sua, mas não for possível identificá-la, o jogador pode levantar essa bola para identificação, sem penalidade. O direito de levantar a bola para identificação vai além das ações permitidas conforme a Regra 12-1.

Antes de levantar a bola, o jogador deve, obrigatoriamente, declarar a sua intenção a um *adversário* em um jogo por buracos, ou a seu marcador ou a um co-competidor, em um jogo por tacadas, e marcar a posição da bola. Ele, então, pode levanta-la e identificá-la, desde que dê ao seu *adversário*, marcador ou *co-competidor* a oportunidade de observar o levantamento e a recolocação da bola. A bola não deve ser limpa além do necessário para sua identificação, ao ser levantada segundo a Regra 12-2.

Se a bola levantada for do jogador e ele não cumprir, em parte ou no todo, este procedimento, ou se levantar sua bola sem uma boa razão para fazê-lo, **incorrerá a penalidade de uma tacada**. Se a bola levantada for do jogador, ela deve, obrigatoriamente, ser recolocada. Se o jogador não o fizer, **ele incorrerá a penalidade geral por infração à Regra 12-2**, mas não haverá penalidade adicional conforme essa Regra.

Nota: Se o lie original da bola a ser recolocada for alterado, ver a Regra 20-3b.

*PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 12-2

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

*Se um jogador incorrer a penalidade geral por infração à Regra 12- 2, não haverá penalidade adicional conforme essa Regra.

PROCURAR A BOLA

12-1/1 (Reservada)

12-1/2 (Reservada)

12-1/3

Em um *azar*, o topo de uma bola está coberto de folhas, porém parte da bola é visível de outro ângulo

P. - Em um *azar*, o topo de uma bola está coberto de folhas e ela não está visível quando o jogador *prepara a tacada*. No entanto, parte da bola está visível de outro ângulo. É permitido ao jogador retirar um número suficiente de folhas para ver a bola após preparar a tacada?

R. - Não. Nestas circunstâncias o jogador só tem o direito de retirar *impedimentos soltos* que cobrem sua bola em um *azar* se a bola não estiver visível de nenhum ângulo.

12-1/4

Jogador toca superfície de *azar* ao procurar bola supostamente coberta por *impedimentos soltos no azar*

P. - Jogador acredita que sua bola está em um bunker, coberta de folhas. O jogador procura a bola com

um taco que toca o solo do bunker. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. A Regra 12-1, especificamente, autoriza a tocar o solo de um *azar* durante a procura de uma bola. Também é permitido ao jogador tocar o solo do *azar* com o taco para procurar a bola em *impedimentos soltos*. Essa permissão supera quaisquer proibições da Regra 13-4.

12-1/5

Jogador atinge bola ao procurá-la em um *azar de água*

P. - Um jogador está procurando sua bola na água de um *azar de água* e, acidentalmente, atinge a bola que de fato está em uma encosta com grama alta, dentro do *azar*. Qual a decisão?

R. - Como a bola que foi movida não estava na água em um *azar de água*, o jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, por movimentar sua *bola em jogo* (veja a Regra 12-1c). O jogador pode recolocar a bola e jogá-la ou, com penalidade adicional de uma tacada, proceder de acordo com a Regra 26-1. Se o jogador proceder de acordo com a Regra 26-1, não precisa recolocar a bola.

Decisão relevante:

- 20-1/13- Bola acidentalmente chutada por jogador solicitado a levantá-la devido a interferência

Outras Decisões relevantes à Regra 12-1: ver **“PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA” no Índice**

IDENTIFICAR A BOLA

12-2/1

Identificar bola apenas por marca, modelo e número

P. - Na área em que sua bola presumivelmente parou, um jogador encontra uma bola da mesma marca, modelo e número da bola com a qual está jogando. O jogador acredita que é a sua bola, apesar de não haver marca de identificação, como sugerido pela Regra 12-2, e joga essa bola. Pode-se considerar que o jogador jogou uma *bola errada*?

R. - Não, a menos que (1) haja clara evidência de que, devido à condição da bola, ela não é a bola do jogador ou (2) subsequentemente se estabeleça que outra bola da mesma marca, modelo e número de identificação estava parada na área no momento em que o jogador jogava e que qualquer das duas bolas, do ponto de vista da condição, poderia ser a bola do jogador.

Decisões relevantes:

- 27/10- Jogador é incapaz de distinguir sua bola de outra
- 27/11- Bola provisória não pode ser distinguida da bola original
- 27/12- Bola identificada pelo testemunho de espectador
- 27/13- Recusa em identificar a bola

12-2/2

Tocar e girar bola semienterrada no rough com o propósito de identificá-la

P. - Uma bola está semienterrada no rough. Tendo anunciado antecipadamente sua intenção a seu *adversário*, marcador ou co-competidor, o jogador toca e gira a bola com o propósito de identificá-la. Ao fazê-lo, identifica a bola como a sua. Existe penalidade?

R. - Sim, por tocar a bola de modo não determinado pelas Regras (Regra 18-2). Conforme as Regras 12-2 e 20-1, depois de sua posição ter sido marcada, uma bola pode ser levantada (ou tocada ou girada) para identificação. Se o jogador tivesse marcado a posição da bola antes de girá-la, não haveria penalidade,

desde que o girar não resultasse na limpeza da bola além do necessário para identificá-la.

Decisões relevantes:

- 18-2/33- Girar bola no *green* sem marcar posição
- 20-3a/2- Usar linha em bola para alinhamento

Outras Decisões relevantes à Regra 12-2: ver “PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA” no Índice

Regra 13

Bola Jogada tal como se Encontra

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

13-1. Geral

A bola deve ser jogada tal como se encontra, exceto quando as Regras permitirem algo diferente.

(Bola em repouso *deslocada* - ver a Regra 18)

13-2. Melhorar o Lie, a Área Pretendida para o Stance ou Swing, ou a Linha de jogo

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

- a posição ou o lie de sua bola,
- a área pretendida para seu stance ou swing,
- sua *linha de jogo* ou seu prolongamento em uma extensão razoável além do *buraco*, ou
- a área onde vai “dropar” ou colocar a bola,

por qualquer das seguintes ações:

- pressionar um taco contra o solo,
- mover, dobrar ou partir algo em crescimento ou fixo (inclusive *obstruções* fixas e objetos que definem o *fora de campo*),
- criar ou eliminar irregularidades na superfície,
- remover ou pressionar areia, terra solta, *divots* repostos ou outras placas de grama recortadas colocadas no lugar, ou
- remover orvalho, geada ou água.

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

- ao apoiar levemente o taco no solo ao preparar a tacada,
- ao tomar o stance apropriado,
- ao dar uma tacada ou no movimento do taco para trás para a tacada

e a tacada for efetuada,

- ao criar ou eliminar irregularidades do terreno na *área do tee*, ou ao retirar orvalho, geada ou água da *área do tee*, ou
- no *green*, ao retirar areia ou terra solta, ou ao reparar estragos (Regra 16-1).

Exceção: Bola em *azar* - ver Regra 13-4.

13-3. Construir o Stance

Um jogador tem o direito de apoiar os pés com firmeza ao tomar o

stance, mas não pode construir um stance.

13-4. Bola em Azar; Ações Proibidas

Exceto se as Regras estabelecerem algo em contrário, antes de dar uma tacada em uma bola em um *azar* (seja *bunker* ou *azar de água*) ou em uma bola que, tendo sido levantada de um *azar*, pode ser dropada ou colocada no *azar*, o jogador, obrigatoriamente, não deve:

- a. Testar a condição do *azar* ou de qualquer *azar* semelhante;

- b. Tocar o terreno do *azar* ou a água dentro do *azar de água* com sua mão ou com um taco; ou
c. Tocar ou deslocar um impedimento solto que esteja dentro de, ou que toque, o *azar*.

Exceções:

1. Desde que nada seja feito que teste a condição do *azar* ou que melhore o lie da bola, não há penalidade se o jogador (a) tocar o terreno ou *impedimentos soltos* em qualquer *azar*, ou a água em um *azar de água* em consequência de uma queda ou na tentativa de evitá-la, ao remover uma *obstrução*, ao realizar uma medição, ou ao marcar a posição da bola, ao recuperá-la, levantá-la, colocá-la ou recolocá-la segundo qualquer Regra, ou (b) colocar seus tacos dentro do *azar*.
2. A qualquer momento, o jogador pode alisar a areia ou terra em um *azar* desde que isto seja feito única e exclusivamente para cuidar do campo e que nada seja feito em infração à Regra 13-2 com relação à sua próxima tacada. Se a bola jogada de um *azar* estiver em repouso fora do *azar* depois da tacada, o jogador pode alisar a areia ou a terra dentro do *azar*, sem restrições.
3. Se o jogador der uma tacada de dentro de um *azar* e a bola parar em outro *azar*, a Regra 13-4a não se aplicará às ações subsequentes realizadas dentro do *azar* no qual a tacada foi efetuada.

Nota: A qualquer momento, inclusive na preparação da tacada ou no movimento do taco para trás para a tacada, o jogador pode tocar, com o taco ou qualquer outra coisa, qualquer *obstrução* ou construção que a Comissão tenha declarado parte integrante do campo, assim como qualquer grama, arbusto, árvore ou outra coisa em crescimento.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

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

(Procurar a bola - ver Regra 12-1)

(Alívio para bola em *azar de água* - ver Regra 26)

DEFINIÇÃO DE “BUNKER”: GERAL

13/1

Areia espalhada fora da margem do bunker

P. - Se houver areia espalhada fora da margem do bunker, essa areia é parte do bunker?

R. - Não.

13/2

Situação de árvore no bunker

P. - Uma árvore em um *bunker* é parte do bunker?

R. - Não. Solo coberto de grama dentro de um *bunker* não é parte do bunker. O mesmo princípio se aplica a uma árvore. A margem de um *bunker* não se estende verticalmente para cima.

13/3

Bola na borda do bunker, suspensa sobre a areia

P. - Uma bola está em um *bunker* quando se encontra na borda do bunker, suspensa sobre a areia, mas sem tocá-la?

R. - Não. A margem de um *bunker* não se estende verticalmente para cima, ao contrário da margem de um *azar de água*.

13/4

Bola completamente enterrada na borda de um bunker

P. - A bola de um jogador está completamente enterrada na borda vertical de um bunker. A borda não está coberta de grama, portanto é parte do bunker. Considera-se que a bola está *através do campo*? Se assim for, o jogador tem o direito de dropar a bola atrás do bunker, se considerá-la injogável?

R. - Não. Considera-se que uma bola enterrada está parada na porção do campo onde ela penetrou no solo.

Decisões relevantes:

- 16/2- Bola enterrada na lateral do *buraco*; toda a bola abaixo da borda do *buraco*
- 16/3- Bola enterrada na lateral do *buraco*; toda a bola não está abaixo da borda do *buraco*
- 25-2/5- Bola enterrada em banco de grama ou no barranco ao redor de um bunker
- 33-8/39- Regra local para parede de *bunker* cuja superfície consiste de pilhas de torrões sobrepostos, cobertos de grama ou terra
- 33-8/39.5- Regra Local tornando parede de banca parcialmente coberta por grama como parte do bunker

13/5

Bola parada sobre obstrução dentro de um bunker

P. - Se uma bola estiver sobre uma *obstrução* móvel ou fixa dentro de um bunker, considera-se que a bola está no bunker?

R. - Sim. Apesar da margem de um *bunker* não se estender para cima, uma bola parada sobre uma *obstrução* em um *bunker* está no bunker.

BOLA JOGADA TAL COMO ESTÁ: GERAL

Decisões Relevantes à Regra 13-1 (Geral):

- 18-2/8.5- Bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido segundo Regra de terreno em reparo
- 20-7c/4- Bola de *competidor* é jogada por co-competidor; *competidor* substitui bola por outra em local errado, joga essa bola e então a abandona e joga bola original de local certo.

MELHORAR A POSIÇÃO DA BOLA, A ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, OU A LINHA DE JOGO

13-2/0.5

Significado de “melhorar” na Regra 13-2

P. – A Regra 13-2 proíbe ao jogador melhorar certas áreas. O que significa “melhorar”?

R. – No contexto da Regra 13-2, “melhorar” significa mudar para melhor, de forma que o jogador ganhe uma vantagem potencial com relação à posição ou lie de sua bola, a área de seu stance ou *swing* pretendidos, sua *linha de jogo* ou uma extensão razoável desta linha além do *buraco*, ou a área na qual irá dropar ou colocar sua bola. Portanto, simplesmente mudar uma área protegida pela Regra 13-2 não será uma infração à Regra 13-2, a não ser que cause uma vantagem em potencial para o jogo do jogador.

Exemplos de mudanças que provavelmente não criarão tal vantagem em potencial para o jogador são se ele:

- reparar uma pequena marca de pique de bola, alisar uma pegada em um *bunker* ou repor um *divot* em

sua *linha de jogo*, umas 5 jardas à frente da bola antes de dar uma tacada de approach de 150 jardas de uma posição *através do campo*;

- cuja bola se encontra no centro de um *bunker* de fairway, longo com bordas baixas, alisar pegadas 5 jardas à frente de sua bola e em sua *linha de jogo*, antes de dar uma longa tacada por cima da área alisada;
- acidentalmente derrubar várias folhas de uma árvore em sua linha de *swing* pretendido, sendo que ainda há quantidade suficiente de folhas e galhos na área de *swing* pretendido de forma que este não seja significativamente afetado; ou
- cuja bola está em rough alto a 180 jardas do *green*, caminhar adiante e arrancar folhas de grama em sua *linha de jogo* e as jogar para o alto para verificar a direção do vento.

Exemplos de mudanças que provavelmente poderiam criar tal vantagem em potencial são se ele:

- consertar uma marca de pique de bola *através do campo*, ou recolocar um *divot* em seu buraco, cinco jardas à frente de sua bola e em sua *linha de jogo* antes de dar uma tacada de fora do *green* que poderia ser afetada pela marca de pique ou buraco de *divot* (i.e., um putt ou uma bola batida rente ao chão);
- cuja bola se encontra em um *bunker* ao lado do *green*, alisa pegadas no *bunker* cinco jardas à frente de sua bola e em sua *linha de jogo*, antes de dar uma tacada curta para passar sobre a área alisada;
- acidentalmente derruba uma única folha de uma árvore em sua área de *swing* pretendido, mas que fosse uma das poucas folhas que poderiam interferir com seu *swing* ou cair e então distraí-lo, desta forma sua área de *swing* pretendido seria afetado significativamente; ou
- arrancar umas folhas de grama do rough algumas polegadas atrás de sua bola para testar o vento, porém reduzindo uma potencial distração para o jogador, ou a resistência para seu taco, na área de *swing* pretendido.

A determinação de se o jogador ganhou uma vantagem em potencial de suas ações é efetuada com referência à situação imediatamente anterior à sua tacada. (Revisada)

13-2/I

Explicação de “tomar stance apropriado”

P. - A Regra 13-2 declara que um jogador não deve melhorar a posição ou lie de sua bola, a área pretendida para seu stance ou *swing*, ou sua *linha de jogo* e um prolongamento razoável dessa linha para além do *buraco*, movendo, dobrando ou arrancando qualquer coisa em crescimento ou fixa (inclusive *obstruções* fixas e objetos que definam o *fora de campo*). Uma exceção permite que um jogador faça isso ao “tomar stance apropriado”. Qual o significado de “apropriado”?

R. - Sem a palavra “apropriado”, a exceção permitiria a melhoria da posição ou lie da bola, da área pretendida para stance ou *swing*, ou da *linha de jogo*, por qualquer ato que poderia ser interpretado como tomar stance. O uso da palavra “apropriado” tem a finalidade de limitar o jogador àquilo que é realmente necessário para tomar stance para a tacada escolhida sem melhorar indevidamente a posição da bola, seu lie, a área pretendida para stance ou *swing*, ou a *linha de jogo*. Assim, ao tomar seu stance para essa tacada, o jogador deve escolher a maneira menos intrusiva possível, que resulte na menor melhoria da posição ou lie da bola, da área pretendida para stance ou *swing*, ou da *linha de jogo*. O jogador não tem direito a um stance ou *swing* normal. Ele deve se acomodar à situação em que a bola é encontrada e tomar um stance tão normal quanto as circunstâncias permitirem. O que é “apropriado” deve ser determinado à luz de todas as circunstâncias.

Exemplos de ações que se constituem em “tomar stance apropriado”:

- Encostar-se em um galho ou árvore jovem, se essa for a única maneira de tomar stance para a tacada selecionada, mesmo que isso faça com que o galho se mova para fora do caminho ou a árvore jovem vergue ou quebre.

- Curvar um galho de uma árvore com as mãos de modo a ficar embaixo da árvore para jogar uma bola.

Exemplos de ações que não se constituem em “tomar stance apropriado”:

- Deliberadamente mover, curvar ou quebrar galhos com as mãos, com a perna ou com o corpo, para tirá-los do caminho de seu *backswing* ou tacada.
- Prender um galho com o pé para impedir que interfira com seu *backswing* ou tacada.
- Enroscar um galho em outro ou trançar duas plantas, com a mesma finalidade.
- Curvar com a mão um galho que esconda a bola, depois de ter tomado stance.
- Dobrar um galho que interfira usando as mãos, uma perna ou o corpo ao tomar stance, quando o stance poderia ter sido tomado sem fazer isso.

13-2/1.1

Jogador tenta tomar stance apropriado, mas melhora linha de jogo ao mover planta que interfere

P. - A bola de um jogador está parada embaixo do galho de uma árvore. Na tentativa de tomar stance apropriado, o jogador melhora sua *linha de jogo* ao deslocar um galho com o corpo. Antes de jogar, ele nota que poderia ter tomado stance sem deslocar o galho. Então abandona o stance e o galho volta ou é colocado pelo jogador em sua posição normal. O jogador então se aproxima da bola de uma direção diferente, toma seu stance sem perturbar o galho e executa a tacada. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. Ao tomar stance apropriado, o jogador deve tomar stance do modo menos intrusivo possível, que resulte na menor melhoria da posição ou lie da bola, da área pretendida para seu stance ou *swing*, ou da *linha de jogo*. No entanto, como o galho foi deslocado na tentativa do jogador tomar stance apropriado e foi recolocado em sua posição original antes da tacada ser executada, não há penalidade. Qualquer dúvida a respeito do galho ter ou não voltado à posição original deve ser resolvida contra o jogador.

O mesmo princípio se aplica a objetos fixos artificiais (por exemplo, estacas delimitando o campo) se a posição ou o lie da bola, a área pretendida para stance ou *swing* ou a *linha de jogo* for melhorada na tentativa do jogador tomar stance apropriado, mas o objeto tiver retornado à sua posição original antes do jogador executar uma tacada.

Decisões relevantes:

- 13-2/17- Remoção de estaca demarcatória do *fora de campo* que interfere com *swing*
- 13-2/25- Jogador retira mourão delimitando o *fora de campo*, situado em sua *linha de jogo*, mas o recoloca antes de jogar

13-2/1.5

Jogador autorizado a jogar em qualquer direção ao “tomar stance apropriado”

P. - A Decisão 13-2/1 esclarece o que significa para um jogador “tomar stance apropriado” e declara que ele não tem direito a um stance ou *swing* normal e deve se adaptar à situação em que a bola se encontra. A exigência de tomar stance apropriado restringe o jogador a essa tacada e direção de jogo?

R. — Não. Compete ao jogador decidir sobre a tacada e a direção do jogo que ele deseja adotar e ele tem direito de tomar stance apropriado para essa tacada e direção de jogo.

13-2/1.7

Depois de tomar stance apropriado jogador muda direção de jogo

P. - A bola de um jogador está embaixo de uma árvore. O jogador toma stance apropriado encostando-

se nos galhos da árvore. Ele então decide adotar uma direção diferente de jogo e toma stance apropriado pela segunda vez, encostando-se nos galhos da árvore em um ângulo diferente. Isso é permitido?

R. — Sim. Um jogador pode mudar a direção pretendida do jogo e tomar stance para a nova tacada. No entanto, se o seu stance original tiver causado uma melhoria do lie de sua bola, da área de seu novo stance ou *swing*, ou da *linha de jogo* para a nova tacada quando irá tomar stance apropriado pela segunda vez, ele infringe a Regra 13-2.

Decisões relevantes:

- 13-2/14- Partir galho que interfere com *backswing* na *área do tee*
- 13-2/24- Área originalmente pretendida para *swing* é melhorada pela quebra de um galho; a área de *swing* usada não é afetada pelo galho

13-2/2

Jogador que erra tacada na área do tee pressiona irregularidades no terreno antes da tacada seguinte

P. - Ao executar uma tacada do tee, A erra a bola. Antes de executar sua próxima tacada, A pressiona um tufo de grama atrás de bola. Como a bola já está em jogo, isso é permitido?

R. — Sim. A Regra 13-2 permite eliminar irregularidades da superfície da *área do tee*, a bola estando ou não em jogo.

13-2/3

Arrancar grama atrás da bola, na área do tee

P. - Conforme a Regra 13-2, é permitido eliminar irregularidades da superfície na *área do tee*. Também é permitido partir ou arrancar grama que cresce atrás da bola, na *área do tee*?

R. - Sim.

13-2/4

Membro da equipe de manutenção rastela bunker quando bola de jogador ali se encontra

P. - Se um membro da equipe de manutenção passar um rastelo em um *bunker* quando a bola do jogador ali se encontrar e esse ato melhorar o lie da bola ou a *linha de jogo*, o jogador é penalizado conforme a Regra 13-2?

R. - Se o membro da equipe passar o rastelo segundo as instruções do jogador, ou com seu consentimento, o jogador incorre em penalidade. Caso contrário, não há penalidade.

Decisões relevantes:

- 13-2/15.5- Posição da bola piora quando *obstrução* é removida; jogador recoloca a *obstrução*
- 20-1/15.5- Lie alterado por ato de marcar posição da bola
- 23-1/10- Remoção de impedimento solto afetando jogo de um jogador

13-2/4.5

Divots recolocados na área em que bola será dropada

P. - Um jogador executa uma tacada. Ele recoloca o seu e outros *divots* das proximidades. Então descobre que sua bola está perdida ou *fora de campo*. O jogador agora deve dropar uma bola o mais perto possível do local em que sua tacada anterior foi executada - Regra 27-1. Nessas circunstâncias, o jogador infringe a Regra 13-2 que proíbe melhorar a área em que a bola será dropada, eliminando irregularidades da superfície do terreno recolocando *divots*?

R. - Não. Quando recolocou os *divots* o jogador não sabia que deveria dropar uma bola naquela área. Portanto, por equidade (Regra 1-4), ele não é penalizado.

Contudo, se o jogador desejasse jogar uma bola provisória por ter julgado que sua bola original poderia estar perdida fora de um *azar de água* ou *fora de campo*, ele não poderia repor seu *divot*, nem quaisquer outros *divots* que porventura existem na área em que a bola provisória seria dropada.

13-2/5

Recolocar ou remover *divot* não totalmente solto

P. - A bola do jogador para na frente de um *divot* levantado, mas não totalmente solto. O *divot* interfere com seu *backswing*. O jogador pode recolocar ou retirar o *divot* antes de bater?

R. - Não. Um *divot* que não está completamente solto não é um impedimento solto. É algo fixo e, portanto, sua remoção ou recolocação infringiria a Regra 13-2, pois o lie e a área pretendida para *swing* seriam melhorados.

13-2/6

Recolocar *divot* em buraco de *divot* na linha de jogo

P. - A bola de um jogador para perto do *green* e ele deseja usar o *putter* em sua próxima tacada. No entanto, há um buraco de *divot* exatamente à frente de sua bola, em sua *linha de jogo*. O jogador pode recolocar o *divot* antes de executar sua próxima tacada?

R. - Não. A Regra 13-2 proíbe que um jogador melhore sua *linha de jogo* eliminando uma irregularidade do terreno.

13-2/7

Quando o *divot* é recolocado

P. - De acordo com a Regra 13-2, um jogador não pode remover ou pressionar um *divot* recolocado. Quando um *divot* é considerado recolocado?

R. - Quando substancialmente todo ele se encontra dentro de um buraco de *divot*, com as raízes para baixo. Não é necessário que o buraco seja o mesmo de onde o *divot* foi extraído.

13-2/8

Lie ou linha de jogo de jogador é afetado por pique de bola de *parceiro*, *adversário* ou *co-competidor*

P. - O lie ou a *linha de jogo* de um jogador, *através do campo*, são afetados por marca feita pela bola de seu *parceiro*, *adversário* ou um *co-competidor*. O jogador tem direito de obter alívio?

R. - Se o pique de bola estava ali antes da bola do jogador parar naquele ponto, ele não tem o direito a alívio sem penalidade, se ao reparar o pique ele melhorar seu lie, *linha de jogo*, área de *swing* pretendido ou qualquer outra área coberta pela Regra 13-2.

Se o pique de bola tiver sido criado depois da bola do jogador estar parada nesse local, por equidade (Regra 1-4), ele pode reparar a marca. Um jogador tem direito ao lie que sua tacada lhe proporcionou. (Revisada)

13-2/8.5

Lie de jogador é afetado por areia de tacada executada no *bunker* por *parceiro*, *adversário* ou *co-competidor*

P. - A bola de A está no *ante-green*, entre um *green* e um *bunker*. B, *parceiro*, *adversário* ou *co-competidor*

de A, ao sair do bunker, joga areia em cima e ao redor da bola de A. A tem direito a obter alívio?

R. - Sim. A tem direito ao lie e à *linha de jogo* que tinha quando sua bola ali parou. Portanto, por equidade (Regra 1-4), ele tem direito de retirar a areia jogada pela tacada de B e de marcar, levantar e limpar sua bola, sem penalidade.

13-2/8.7

Área onde jogador pretende tomar stance é afetada por tacada de outro jogador

P. - As bolas de A e B estão perto uma da outra, *através do campo*. A joga e, ao fazê-lo, afeta a área pretendida para o stance de B (por ex., criando um buraco de *divot*). Qual é a decisão?

R. - B pode jogar a bola tal como ela está. Além disso, se a área original pretendida para seu stance puder ser restaurada com facilidade, por equidade (Regra 1-4), ela pode ser restaurada o melhor possível, sem penalidade.

Se a área original pretendida para o stance não puder ser restaurada facilmente, por equidade (Regra 1-4), o jogador pode colocar sua bola, sem penalidade, dentro da distância de um taco, no ponto mais próximo possível do lie original, que lhe propicie um lie e uma área pretendida para stance o mais semelhante possível aos originais. Esse ponto não deve ser mais próximo do *buraco* e não deve estar localizado em um *azar*.

Decisões relacionadas à Regra 13-2/8 a 13-2/8.7: veja “EQUIDADE– Jogador tem direito ao lie, linha de jogo e stance que tinha quando a bola para após a tacada” no Índice

13-2/9

Lie através do campo é melhorado quando areia atrás da bola é removida por backswing

P. - A bola de um jogador está em uma área arenosa *através do campo* e há um montículo de areia alguns centímetros atrás de sua bola. O jogador executa sua tacada e ao fazer seu *backswing* remove o montículo de areia com a cabeça do taco, melhorando o lie da bola. O jogador está sujeito a penalidade?

R. - Não, desde que ele não tenha apoiado demais seu taco no terreno e que seu *backswing* tenha sido normal.

Decisões relevantes:

- 13-2/12- Jogador pressiona areia atrás da bola ao apoiar taco
- 13-4/31- Tocar areia no *bunker* durante *backswing*

13-2/10

Pique de bola na área de drop é reparado antes de bola ser dropada

P. - A bola de um jogador fica enterrada em seu próprio pique, *através do campo*, em área de grama aparada bem rente ao chão. Ele levanta sua bola conforme a Regra 25-2 mas, antes de dropá-la, repara o pique. Isso é permitido?

R. - Não. O jogador infringiu a Regra 13-2 quando melhorou a área em que sua bola seria dropada, eliminando uma irregularidade no terreno.

Decisões relevantes:

- 13-2/8– Lie ou *linha de jogo* de jogador é afetado por pique de bola de *parceiro*, *adversário* ou co-competidor

13-2/11 Reservada

13-2/12

Jogador pressiona areia atrás da bola ao apoiar taco

P. - Ao preparar sua tacada *através do campo*, um jogador apoia seu taco na areia existente atrás da bola e, ao fazê-lo, comprime a areia e melhora o lie da bola. Qual é a decisão?

R. - Exceto em um *azar*, a Regra 13-2 permite que o jogador apoie levemente seu taco atrás da bola. Se o taco tiver sido apoiado de leve, não há infração à Regra 13-2 ou a qualquer outra Regra. Entretanto, se o taco tiver sido fortemente apoiado no terreno, o jogador infringiu a Regra 13-2.

Decisões relevantes:

- 13-2/9– Lie *através do campo* é melhorado quando areia atrás da bola é removida por *backswing*
- 13-4/31- Tocar areia na *bunker* durante *backswing*

13-2/13

Dobrar a grama ao remover impedimento solto

P. - Um jogador cuja bola se encontra em grama alta, rola uma pedra para tirá-la de perto da bola, abaixando a grama nesse processo. Ele infringe a Regra 13-2?

R. – Exceto quando tanto o impedimento solto quanto a bola estão dentro ou tocam o mesmo *azar*, qualquer impedimento solto pode ser removido sem penalidade (Regra 23-1). Entretanto, se o pressionar da grama tiver melhorado a posição ou o lie de sua bola, a área pretendida para seu *swing* ou sua *linha de jogo*, o jogador infringe a Regra 13-2. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 13-2/26– Objeto natural interferindo com *swing* é movido para determinar se está solto ou fixo
- 23-1/4– Destacar parte de um grande impedimento solto

13-2/14

Partir galho que interfere com *backswing* na área do tee

P. - Na *área do tee*, um jogador parte um galho de árvore que interfere com seu *swing*. O jogador insiste no conceito de que essa ação não infringe a Regra 13-2 porque sua bola ainda não estava em jogo. O jogador está correto?

R. - Não. O jogador infringiu a Regra 13-2 pois melhorou a área pretendida para seu *swing*. Apesar da Regra 13-2 permitir que um jogador elimine irregularidades do terreno da *área do tee*, ela não o autoriza a partir um galho que esteja interferindo com seu *swing*. A penalidade deve ser aplicada, mesmo que, antes de bater sua próxima tacada, o jogador recoloca sua bola no tee, em outro local da *área do tee* - ver Decisão 13-2/24.

Decisão relevante:

- 13-2/1.7 - Depois de tomar stance apropriado jogador muda direção de jogo

13-2/14.5

Galho é quebrado por *backswing* e *swing* é interrompido

P. - A bola de A está sob uma árvore. O jogador toma stance apropriado e inicia seu *backswing* com a intenção de dar uma tacada. Perto do ponto mais alto do *backswing*, seu taco atinge e quebra um galho. Nesse ponto, ele interrompe o *swing*. A quebra do galho resultou em melhora da área de *swing* pretendido.

Em parte, a Regra 13-2 declara: "...um jogador não deve melhorar... a área pretendida para seu stance ou *swing*... exceto... ao dar uma tacada ou no movimento do taco para trás antes da tacada". De acordo com essa exceção, o jogador está isento de penalidade?

R. - Não, como seu *swing* foi interrompido, o movimento do taco para trás não foi de fato um *backswing* para uma tacada.

13-2/15

Área pretendida para *swing* é melhorada por remoção de obstrução fixa

P. - O *swing* de um jogador sofre interferência de uma *obstrução* fixa. Com grande esforço, ele e seu *caddie* removem a *obstrução*. O jogador está sujeito à penalidade?

R. - Sim, por infração à Regra 13-2. Uma *obstrução* fixa é irremovível. A Regra 13-2 proíbe que um jogador melhore a área pretendida para seu *swing* removendo algo fixo.

13-2/15.5

Posição da bola piora quando *obstrução* é removida; jogador recoloca a *obstrução*

P. - A bola de um jogador para perto de uma árvore. Um galho da árvore está preso por uma corda instalada para controle dos espectadores. O jogador retira a corda (*obstrução* móvel). Isso libera o galho e piora a posição da bola. O jogador então reinstala a corda e, com isso, o galho volta à posição inicial. O jogador infringe a Regra 13-2 reinstalando a corda?

R. - Sim.

Se um *agente externo* tivesse removido a corda sem autorização ou aprovação do jogador, ele teria direito de reinstalar a corda, sem penalidade.

Decisões relevantes: veja “EQUIDADE– Jogador tem direito ao *lie*, *linha de jogo* e *stance* que tinha quando a bola para após a tacada” no Índice

13-2/16

Estaca sustentando árvore é quebrada na tentativa de removê-la

P. - Estaca que sustenta uma árvore jovem interfere com a tacada de um jogador. Ele tenta removê-la, mas, como a estaca está presa, ela acaba quebrando. Como resultado da quebra, ela não mais interfere com a tacada do jogador. Qual a decisão?

R. - O jogador infringiu a Regra 13-2 por quebrar a estaca. No entanto, como não podia ser removida com facilidade, a estaca era uma *obstrução* fixa e o jogador poderia ter obtido alívio sem penalidade conforme a Regra 24-2b.

13-2/17

Remoção de estaca demarcatória do *fora de campo* que interfere com *swing*

P. - Um jogador remove uma estaca que define o *fora de campo* e interfere com seu *swing*. Isso é permitido?

R. - Não. Objetos definindo o *fora de campo* são fixos. Melhorar a posição de uma bola pela remoção de algo fixo é infração à Regra 13-2.

Decisões relevantes:

- 13-2/1.1- Jogador tenta tomar *stance* apropriado, mas melhora *linha de jogo* ao mover planta que interfere
- 13-2/25- Jogador retira mourão delimitando o *fora de campo*, situado em sua *linha de jogo*, mas o recoloca antes de jogar

13-2/18

Melhorar posição da bola afastando cerca que delimita o campo

P. - Parte de uma cerca que delimita o campo está inclinada sobre o campo, de modo que se encontra dentro da linha do *fora de campo* formada pelos mourões da cerca. A bola de um jogador está parada contra essa parte da cerca. A Decisão 24/4 declara que o jogador não tem direito de dropar uma bola afastada da cerca, conforme a Regra 24-2b. Ele pode empurrar para trás a parte que está inclinada para obter algum alívio?

R. - Não. Tal ação infringiria a Regra 13-2, que proíbe melhorar a posição ou o lie de sua bola ou a área pretendida para seu stance ou *swing*, movendo ou inclinando algo fixo (inclusive objetos definindo o *fora de campo*).

Decisão relevante:

- 27/18- Portão em cerca de *fora de campo*

13-2/19

Melhorar área pretendida para *swing* movendo objeto em crescimento ou fixo situado *fora de campo*

P. - Uma árvore jovem, ou um objeto fixo artificial situado *fora de campo* interfere com o *swing* de um jogador. O jogador pode mover, inclinar ou quebrar a árvore ou o objeto fixo artificial, sem penalidade?

R. - Não. Tal ação infringiria a Regra 13-2.

13-2/20

Parte de cerca situada *fora de campo* se inclina sobre linha de *fora de campo* e interfere com o *swing*

P. - Parte de uma cerca situada além das estacas brancas que definem o *fora de campo*, e que, portanto, não é uma cerca demarcatória, inclina-se sobre o campo e interfere com o *swing* de um jogador. O jogador pode empurrar a cerca para trás para colocá-la em posição vertical ou deve tratá-la como uma *obstrução*?

R. - A Regra 13-2 proíbe melhorar a posição da bola movendo qualquer coisa fixa, mesmo que esteja *fora de campo*. Portanto, o jogador não pode empurrar a cerca. No entanto, a parte da cerca que se inclina sobre o campo é uma *obstrução* fixa e o jogador tem direito a obter alívio conforme a Regra 24-2b.

Decisão relevante à Regra 13-2/19 e 13-2/20:

- 24-2b/21- Interferência por objeto artificial fixo situado *fora de campo*

13-2/21 (Reservada)

13-2/22 (Reservada)

13-2/23

Sacudir galhos da árvore para tirar água que interfere com *backswing*

P. - Depois de uma chuva pesada, um jogador executa uma tacada e a bola para embaixo de uma árvore. Um galho da árvore interfere com seu *backswing*. Antes de executar sua próxima tacada, o jogador sacode o galho para retirar o excesso de água e eliminar a possibilidade da água desalojada perturbá-lo. Isso infringe a Regra 13-2?

R. - Sim. Ao movimentar o galho, o jogador removeu água que poderia perturbá-lo, melhorando a área

pretendida para seu *swing* e infringindo a Regra 13-2.

13-2/24

Área originalmente pretendida para *swing* é melhorada pela quebra de um galho; a área de *swing* usada não é afetada pelo galho

P. - Um jogador, pretendendo jogar em certa direção, executa um *backswing* de treino nessa direção e quebra um galho que impedia seu *backswing*. O jogador então decide jogar em uma direção diferente. A área pretendida para o *swing* para uma tacada na nova direção não é melhorada pela quebra do galho. Nessas circunstâncias, o jogador incorre em uma penalidade conforme a Regra 13-2?

R. - Sim. O jogador infringiu a Regra 13-2 ao melhorar a área originalmente pretendida para o *swing*. A penalidade não pode ser evitada mesmo que, subsequentemente, ele jogue em outra direção e que a quebra do galho não tenha qualquer efeito sobre essa nova área de *swing*.

Decisões relevantes:

- 13-2/1.7- Depois de tomar stance apropriado jogador muda direção de jogo
- 13-2/14- Partir galho que interfere com *backswing* na área do tee

13-2/25

Jogador retira mourão delimitando o *fora de campo*, situado em sua linha de jogo, mas o recoloca antes de jogar

P. - Um jogador remove um mourão que define o *fora de campo* de sua linha de jogo e conseqüentemente melhorou sua linha de jogo. Ele percebe que cometeu um erro e o recoloca antes de executar sua tacada. Qual a decisão?

R. - O jogador infringiu a Regra 13-2 no momento que moveu o mourão e não há nada que ele possa fazer para evitar a penalidade. A recolocação do mourão antes da tacada é irrelevante. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 13-2/1.1- Jogador tenta tomar stance apropriado, mas melhora linha de jogo ao mover planta que interfere
- 13-2/17- Remoção de estaca demarcatória do *fora de campo* que interfere com *swing*

13-2/26

Objeto natural interferindo com *swing* é movido para determinar se está solto ou fixo

P. - Um jogador, *através do campo*, não consegue determinar se o capim ou grama alta, graveto, erva daninha ou algo natural e semelhante, interferindo com seu *swing*, está solto ou preso. O jogador o movimenta apenas o necessário para obter a resposta e descobre que está preso ao solo. Qual a decisão?

R. - Um jogador tem direito de mover algo natural com a finalidade específica de determinar se está solto, desde que, se não estiver solto, (1) ele não se solte e (2) seja recolocado em sua posição original antes da próxima tacada. Se não conseguir recolocá-lo, infringirá a Regra 13-2.

Exceto quando permitido pela Regra 13-2 (por ex., ao tomar stance apropriado), o jogador que movimentar algo natural com outra finalidade que não seja determinar se está solto, e encontrá-lo preso, não evitará uma infração à Regra 13-2, mesmo que o recoloque em sua posição original.

Decisões relevantes:

- 13-2/13- Dobrar a grama ao remover impedimento solto
- 16-1a/11- Tufo de grama levantado na linha de *putt* é tocado para determinar se está solto
- 23-1/4- Destacar parte de um grande impedimento solto

13-2/27

Investigar se há raízes de árvore perto da bola

P. - A bola de um jogador para *através do campo*, em posição tal que ele acredita haver raízes de árvore logo abaixo da superfície do solo. Ele pode, sem penalidade, investigar a área em torno de sua bola, com um tee ou algo semelhante, para ver se seu taco atingirá uma raiz ou uma pedra quando executar sua tacada?

R. - Sim, desde que o lie da bola, a área pretendida para seu stance ou *swing*, ou a *linha de jogo* não sejam melhorados (Regra 13-2) e a bola não seja *deslocada* (Regra 18-2). O mesmo princípio se aplica se o jogador desejar investigar para determinar a existência de uma *obstrução* fixa.

13-2/28 (Reservada)

13-2/29

Piorar e então restaurar *linha de jogo*

P. - A bola do jogador está *através do campo* atrás de um *bunker* ao lado do *green*, que se encontra cinco jardas à frente de sua bola e a 10 jardas da *bandeira*. O jogador caminha pelo *bunker* para, por exemplo, retirar um rastelo que se encontra sobre sua *linha de jogo* ou determinar a distância até o *buraco*. No caminho de volta para sua bola, ele rastela as pegadas que deixou, e, como resultado, cria uma vantagem potencial ao melhorar sua *linha de jogo*. Este rastelar é permitido?

R. - Não, o jogador infringe a Regra 13-2. Se um jogador piorar o lie de sua bola, a área pretendida para seu stance ou *swing*, sua *linha de jogo* ou uma extensão razoável dessa linha para além do *buraco*, ou a área onde irá dropar a sua bola, ele não tem direito de restaurar essa área à sua condição original (porém veja a Decisão 13-2/29.3). (Revisada)

Decisões relevantes:

- 13-4/10- *Árbitro* entra no *bunker*; se jogador pode ou não alisar pegadas
- 13-4/11- Alisar pegadas feitas ao procurar bola no *bunker* antes de executar tacada

13-2/29.3

Criar pegadas em *bunker* sobre a *linha de jogo* quando obrigado a entrar no *bunker* para recuperar bola

P. - Com referência à Decisão 13-2/29, um jogador estaria proibido de rastelar pegadas se fosse obrigado a entrar no *bunker* para recuperar uma bola (por exemplo, uma bola que tivesse rolado para dentro do *bunker* depois de ser dropada fora dele)?

R. - Não. Nessa circunstância, o jogador tem o direito de restaurar o *bunker* à condição que tinha antes de entrar nele.

13-2/29.5

Extensão da *linha de jogo* é afetada quando *adversário* ou *co-competidor* cria pegadas no *bunker*

P. - A bola de A está parada atrás do *green*. A bola de seu *adversário* ou *co-competidor* (B) está na frente do *green*, portanto, na extensão da *linha de jogo* de A.

É a vez de A jogar, mas, antes que ele o faça, B caminha dentro do *bunker* para avaliar sua próxima tacada, criando pegadas. A acredita que sua bola poderá parar no *bunker*. A tem direito de restaurar o *bunker* à condição existente quando a bola de A ali parou?

R. - Sim. Por equidade (Regra 1-4), A pode restaurar o *bunker* à sua condição anterior porque as pegadas

foram criadas por B depois da bola de A ter parado ali. O *bunker* pode ser restaurado por qualquer pessoa.

Decisões relevantes às Regras 13-2/29.3 e 13-2/29.5: veja “EQUIDADE– Jogador tem direito ao lie, linha de jogo e stance que tinha quando a bola para após a tacada” no Índice

13-2/30

Testar condição de *bunker* antes de decidir como jogará através dele

P. - A bola de um jogador está parada atrás de um *bunker*. Ele pode testar a condição do *bunker* para determinar se é possível bater um putt através dele?

R. - As Regras não proibem um jogador de testar as condições de um *azar*, exceto se sua bola estiver parada no *azar* ou tocá-lo - ver Regra 13-4. No entanto, se esse teste melhorar a *linha de jogo*, o jogador infringirá a Regra 13-2.

13-2/31

Bola fora do *bunker*; pedra no *bunker* sobre *linha de jogo* é pressionada ou removida

P. - A bola de um jogador está parada fora de um *bunker* e ele decide bater um putt através desse *bunker*. Uma pedra pequena (impedimento solto) está dentro do *bunker*, em sua *linha de jogo*. O jogador pode pressionar a pedra para dentro da areia ou removê-la?

R. A areia não pode ser pressionada se o ato melhorar a *linha de jogo* (Regra 13-2) No entanto, a Regra 23-1 permite a remoção de um impedimento solto em um *azar* quando a bola não está parada dentro dele.

13-2/32

Melhorar *linha de jogo* removendo pedra de muro

P. - Um muro de pedra, no campo (*obstrução fixa*), está na *linha de jogo* de do jogador. O jogador remove uma pedra do topo do muro, e como resultado, melhora sua *linha de jogo*. Isso é permitido?

R. - Não. Um muro como um todo não atende à definição de uma *obstrução móvel* e as pedras individuais não foram colocadas para serem movidas. Portanto o muro é uma *obstrução fixa* e todas as partes do muro são consideradas fixas. Ao remover parte da *obstrução fixa*, o jogador infringe a Regra 13-2. A mesma decisão se aplicaria se o muro tiver sido declarado parte integrante do campo. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 24-2b/14- Janela da sede do clube é aberta e bola é jogada através da janela
- 24-2b/15- Portas de celeiro são abertas para executar tacada através do celeiro
- 24-2b/15.3- Condição de partes móveis de uma mangueira
- 24-2b/15.5- Porta de edificação em posição aberta ou fechada

13-2/33

Agente externo remove *obstrução fixa* de *linha de jogo* de jogador

P. - Uma estaca que sustenta uma árvore jovem foi considerada uma *obstrução fixa* pela Comissão. A bola de um jogador fica parada em posição tal que a estaca interfere com sua *linha de jogo*, mas não interfere com seu *swing* ou *stance*. Nesse ponto, um *agente externo* remove a estaca e melhora a *linha de jogo* do jogador. Qual a decisão?

R. - Se o jogador tiver permitido a remoção da estaca pelo *agente externo*, ele perde o buraco em um jogo por buracos, ou incorre na penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas, por infringir a Regra 13-2.

Se o jogador não souber que a estaca foi movida, ou, se soubesse, porém, não estivesse em condições de evitá-lo, não há penalidade e o jogador pode repor a estaca, mas não é obrigado a fazê-lo. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 23-1/10- Remoção de impedimento solto afetando jogo de um jogador
- 33-7/7- *Competidor* procura auxílio de *co-competidor* para evitar penalidade

13-2/34

(Reservada)

13-2/35

Remoção de orvalho ou geadas

Exceto da *área do tee*, não é permitida a remoção de orvalho ou geadas da área imediatamente atrás ou ao lado da bola de um jogador, ou da *linha de jogo* do jogador infringindo a Regra 13-2 se esta remoção criar uma vantagem em potencial (veja Decisão 13-2/0.5)

Além disso, também não é permitida a remoção de orvalho ou geadas da *linha de putt* de um jogador. Tal ação infringe a Regra 16-1a, a menos que ocorra incidentalmente devido a alguma outra ação permitida pelas Regras, como remover *impedimentos soltos*, reparar marcas de pique de bola no *green* ou preparar uma tacada.

Decisões relevantes:

- 16-1a/3- Remover orvalho ou geadas da *linha de putt*

13-2/36

Competidor permite reparo de marcas de sapatos em sua linha de putt, feitas por co-competidor

P. - Se um *co-competidor* melhorar propositalmente a *linha de putt* do competidor, reparando danos causados por travas de sapatos, o *co-competidor* é penalizado conforme a Regra 1-2. Se a ação do *co-competidor* for autorizada pelo jogador, tacitamente ou de outro modo, o jogador também está sujeito à penalidade?

R. - Sim, conforme a Regra 13-2, por permitir que a sua *linha de putt* seja melhorada.

Decisões relevantes:

- 16-1a/16- Marca de trava de sapato sobre *linha de putt* é reparada durante reparo de pique de bola
- 16-1c/4- Reparo de danos causados por travas de sapatos em torno do *buraco*

13-2/37

Situação de musgo ou trepadeira em árvore

P. - Musgo ou trepadeira em uma árvore podem ser removidos se sua remoção melhorar a *linha de jogo*?

R. - Não. Árvores são o habitat natural de alguns tipos de musgo e trepadeiras. Assim, não é permitido remover essas plantas que crescem em uma árvore - ver Regra 13-2.

Musgo ou trepadeira caídos no chão, que não estejam crescendo naquele ponto, são *impedimentos soltos* e podem ser removidos sem penalidade - ver Regra 23-1

Outras Decisões relevantes à Regra 13-2: veja “MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT” no Índice

13-3/1

Posicionar-se sobre tapete na área do tee

P. - É permitido um jogador carregar um tapete e se posicionar sobre ele ao jogar da *área do tee*?

R. - Não. O jogador estaria construindo um stance, infringindo a Regra 13-3.

13-3/2

Executar tacada ajoelhado sobre uma toalha

P. - A bola de um jogador estava sob uma árvore, em posição tal que ele achou preferível executar sua próxima tacada ajoelhado. Como o chão estava molhado, o jogador colocou uma toalha sobre o solo, no local onde se ajoelaria, para que seus joelhos e calças não ficassem molhados. Ele então se ajoelhou sobre a toalha e executou sua tacada. O jogador ficou sujeito à penalidade prevista pela Regra 13-3 por construir um stance?

R. - Sim. A mesma resposta se aplicaria se ele tivesse colocado a toalha ao redor dos seus joelhos e se ajoelhasse para dar a tacada.

Seria permitido ao jogador vestir calças impermeáveis.

Decisão relevante:

- 1-2/10 – Jogador enrola toalha em si ou coloca toalha em cacto antes de tomar “stance”

13-3/3

Derrubar lateral de bunker para conseguir stance nivelado

P. - Um jogador derruba a lateral de um *bunker* com o pé, na tentativa de fazer com que seus pés fiquem no mesmo nível. Isso é permitido?

R. - Não. Essa ação se constitui em construir um stance e infringe a Regra 13-3.

13-3/4 (Reservada)

13-3/5

Jogador constrói stance mas corrige erro antes de executar tacada

P. - A bola de um jogador está alojada no galho de uma árvore, acima do alcance de sua tacada. O jogador posiciona seu carro de golfe motorizado sob a árvore, coloca-se sobre o carro e se prepara para executar uma tacada em sua bola. Nesse ponto, o jogador é avisado que está construindo um stance, contrariando a Regra 13-3. Se o jogador retirar o carro de golfe e não executar a tacada enquanto está em pé sobre o carro, ele ainda incorre em uma penalidade por infringir a Regra 13-3?

R. - Não. Se um jogador construir um stance através do uso de um objeto como um carro de golfe ou tijolo, ele não incorre em penalidade se remover o objeto antes de executar sua próxima tacada.

No entanto, se um jogador construir um stance através de uma alteração do solo sobre a qual ele toma seu stance, para ele é impossível restaurar o solo ao seu estado original. Assim, um jogador que construir um stance desse modo incorre na penalidade prescrita pela Regra 13-1, mesmo que tente restaurar o terreno ao seu estado original antes de executar sua próxima tacada.

13-4/0.5

Significado de “testar as condições de um azar” na Regra 13-4a

P. - Qual o significado de “testar as condições de um azar” na Regra 13-4a?

R. - A expressão cobre todas as ações pelas quais um jogador consegue obter mais informações sobre o azar do que obteria ao tomar stance para a tacada a ser executada, tendo em mente que um relativo afundar dos pés na areia ou na terra é permissível ao se tomar stance para uma tacada.

Exemplos de ações que não se constituem em testar as condições de um azar incluem o seguinte:

- afundar ligeiramente os pés para tomar stance ou executar um *swing* de treino em qualquer parte do azar ou em um azar semelhante;
- colocar um objeto no azar, tal como um taco ou um rastelo;
- apoiar-se em um objeto (que não seja um taco), tal como um rastelo, que esteja tocando o solo do azar ou a água em um *azar de água*;
- tocar o azar com um objeto (que não seja um taco), tal como uma toalha (tocar com um taco infringiria à Regra 13-4b); ou
- marcar a posição da bola com um tee, ou de outra forma, ao proceder conforme uma Regra.

Exemplos de ações que se constituem em testar as condições do azar, infringindo a Regra 13-4a, incluem o seguinte:

- afundar excessivamente os pés ao tomar stance para executar uma tacada ou um *swing* de treino;
- preencher pegadas de um stance anterior (por ex., ao mudar o stance para executar um tipo diferente de tacada);
- fincar intencionalmente um objeto na areia (por exemplo, um rastelo), na terra de um azar ou na água de um *azar de água* (ver Regra 12-1);
- rastelar um *bunker* com um rastelo, um taco ou de outro modo (ver Exceção 2 da Regra 13-4);
- chutar o solo de um azar ou a água de um *azar de água*; ou
- tocar a areia com um taco ao fazer um *swing* de treino no azar ou em um azar semelhante (ver Exceção 3 da Regra 13-4).

13-4/1

Tocar areia do bunker quando bola está parada fora do bunker

P. - Uma bola está parada fora de um bunker. O jogador toma seu stance no bunker. O jogador pode apoiar o taco na areia do bunker ou tocar a areia durante seu *backswing*?

R. - Sim. Como a bola não estava no bunker nem o tocava, a Regra 13-4 não se aplica. Contudo, o jogador apenas pode apoiar o taco de leve - ver Regra 13-2.

Decisão relevante:

- 13-4/29– Apoiar taco fora de *azar de água* ao executar tacada em bola dentro do azar

13-4/2

Apoiar-se no taco em um azar enquanto espera para jogar

P. - A, cuja bola está parada em um azar, casualmente se apoia sobre o taco no azar, enquanto espera para jogar. Qual a decisão?

R. - A infringiu a Regra 13-4b por tocar o solo do azar com o taco antes de executar sua tacada. As exceções à Regra 13-4 não se aplicam.

13-4/3

TOCAR SOLO EM AZAR COM VÁRIAS TACADAS DE TREINO

P. - Em um jogo por tacadas, por ignorar as Regras, um *competidor* faz várias tacadas de treino em um *azar*, tocando o solo a cada vez. Qual a penalidade?

R. - Duas tacadas por infração à Regra 13-4.

Decisões relevantes:

- 1-4/13– Jogador é alertado sobre infração à Regra; jogador infringe a mesma Regra antes da tacada
- 13-4/28– Apoiar taco, mover *impedimentos soltos* e melhorar área pretendida para *swing* em *azar*

Outras Decisões relevantes à aplicação de penalidades múltiplas: ver “SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS” no Índice

13-4/3.5

JOGADOR USA BENGALA OU TACO PARA ENTRAR OU SAIR DO AZAR QUANDO SUA BOLA ALI SE ENCONTRA

P. - Um jogador, para evitar cair, usa uma bengala ou taco para entrar ou sair de um *azar*, quando sua bola está dentro do *azar*. Ele infringe a Regra 13-4?

R. - Não, desde que nada seja feito para testar as condições do *azar* ou para melhorar do lie da bola - ver Exceção I da Regra 13-4.

13-4/4

TOCAR GRAMA COM TACO DURANTE TACADA DE TREINO EM AZAR

P. - Um jogador executa uma tacada de treino em um *azar de água* sem apoiar seu taco, mas o taco toca a grama alta. Há penalidade?

R. - Não - ver Nota da Regra 13-4. Contudo, o jogador deve sempre se certificar de que suas ações não infringem a Regra 13-4 ou se constituam em testar as condições do *azar*.

Decisões relevantes:

- 13-4/8– Quando taco encosta no chão coberto de grama de um *azar de água*

13-4/5

TOCAR MONTÍCULO FEITO POR ANIMAL LURADOR AO EXECUTAR BACKSWING EM BUNKER

P. - A bola de um jogador e um montículo feito por *animal lurador* estão dentro de um bunker. O montículo interfere com o *backswing* do jogador, mas este prefere não tomar alívio conforme a Regra 25-1 b(ii). Durante o *backswing*, o taco do jogador toca o montículo. Ele infringe a Regra 13-4?

R. - Sim. A Regra 13-4 proíbe tocar o solo de um *azar* com um taco antes de executar uma tacada, que é o movimento para frente do taco. Em um *azar*, um montículo feito por *animal lurador* é solo do *azar*.

13-4/6

TOCAR COM TACO PEDRA SOLIDAMENTE ENTERRADA EM AZAR, DURANTE BACKSWING

P. - A bola de um jogador está parada em um *azar*. Ao fazer seu *backswing* para executar a tacada, o jogador toca com o taco uma pedra solidamente enterrada no *azar*. Considera-se que a pedra é solo do *azar*?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 13-4/13– Deslocar acidentalmente impedimento solto em *azar*

13-4/7

TOCAR COM TACO *ÁGUA OCASIONAL* DENTRO DE BUNKER

P. - A bola de um jogador está parada em *água ocasional*, dentro de um bunker. O jogador decide jogar sua bola tal como está e toca a *água ocasional* com o taco antes de executar a tacada. O taco do jogador não toca a areia do bunker, exceto ao executar a tacada. Qual a decisão?

R. — O jogador não incorre em penalidade pois seu taco não tocou o solo do *bunker* antes dele executar sua tacada - ver Regra 13-4b.

13-4/8

QUANDO TACO ENCOSTA NO CHÃO COBERTO DE GRAMA DE UM *AZAR DE ÁGUA*

P. - Se a bola de um jogador estiver em um *azar de água*, quando se considera que seu taco, que encosta na grama alta, está tocando o solo do *azar*, infringindo a Regra 13-4b?

R. - Quando a grama estiver comprimida a ponto de sustentar o peso de taco (isto é, quando o taco estiver apoiado no chão).

Decisões relevantes:

- 13-4/4– Tocar grama com taco durante tacada de treino em *azar*

13-4/9

JOGADOR CRIA E ALISA PEGADAS EM BUNKER ANTES DE DAR A TACADA

P. - A bola de um jogador está em um *bunker* e um rastelo foi deixado em outra parte do bunker. Antes de dar a tacada no bunker, o jogador pega o rastelo. Tendo levantado o rastelo, o jogador alisa as pegadas que ele fez para pegar o rastelo, bem como outras no processo. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade desde que o alisamento tenha sido feito somente com o intuito de cuidar do campo e nada tenha sido feito em infração à Regra 13-2 em relação à próxima tacada do jogador (ver Exceção 2 à Regra 13-4).

Porém, se um jogador está fazendo e rastelando pegadas perto de sua bola antes de dar tacadas em bunkers, seria apropriado questionar o jogador sobre a razão do alisamento. Em tais circunstâncias, o alisamento pode ser motivado por obter informações sobre a condição do *bunker* em vez de ter o único intuito de cuidar do campo. Se for assim, o jogador estará infringindo a Regra 13-4a por testar a condição do *azar*.

13-4/9.5

IMPEDIMENTOS SOLTOS EM BUNKER MOVIDOS POR JOGADOR AO RASTELAR BUNKER EXCLUSIVAMENTE PARA CUIDAR DO CAMPO

P. - A bola de um jogador está em um bunker. O jogador pega um rastelo que está 10 jardas atrás de sua bola e, somente com o intuito de cuidar do campo, alisa suas pegadas à medida que caminha em direção à sua bola. Ao rastelar suas pegadas, ele também move um impedimento solto no bunker. O jogador está infringindo a Regra 13-4c?

R. - Quando a bola de um jogador está em um bunker, a Exceção 2 à Regra 13-4 permite a um jogador rastelar a areia em um *bunker* desde que seja com o único intuito de cuidar do campo e desde que nada seja feito para infringir a Regra 13-2 com relação à sua próxima tacada. Portanto, não há infração à Regra 13-4c desde que (a) o movimento do impedimento solto seja consequência do ato permitido nas Regras (i.e., rastelar as pegadas), e, (b) o lie da bola, área do stance pretendido ou *swing* ou *linha de jogo* não

sejam melhorados ao mover este impedimento solto. Não é necessário que o jogador reponha o impedimento solto que foi movido.

13-4/10

Árbitro entra no bunker; se jogador pode ou não alisar pegadas

P. - Um jogador cuja bola está em um *bunker* solicita decisão de um *Árbitro*, que entra no *bunker* para tomar uma decisão. Após a decisão, as pegadas do *Árbitro* podem ser rasteladas?

R. - Sim. A Exceção 2 à Regra 13-4 permite ao jogador rastelar a areia em um *bunker* com o único intuito de cuidar do campo, desde que nada seja feito para infringir a Regra 13-2 com relação à sua próxima tacada. Contudo, mesmo se a área afetada pelo *Árbitro* for uma área coberta pela Regra 13-2 com relação à sua próxima tacada, por equidade (Regra 1-4), o jogador poderá restaurar esta área do *bunker* à sua condição original por rastelo ou qualquer outro meio. O *bunker* pode ser restaurado por qualquer pessoa.

13-4/11

Alisar pegadas feitas ao procurar bola no bunker antes de executar tacada

P. - Um jogador procura sua bola em um *bunker* e, no processo, deixa várias pegadas. Ele subsequentemente encontra sua bola. Antes de executar a tacada, o jogador ou seu *caddie* podem alisar as pegadas?

R. - Exceção 2 à Regra 13-4 permitiria ao jogador rastelar as pegadas desde que seja feito com o único intuito de cuidar do campo e desde que nada seja feito para melhorar qualquer área coberta pela Regra 13-2 com relação à sua próxima tacada. Portanto, quaisquer pegadas que tenham piorado qualquer área coberta pela Regra 13-2 com relação à sua próxima tacada não podem ser alisadas.

Decisão relevantes às Regras 13-4/10 e 13-4/11:

- 13-2/29- Piorar e então restaurar *linha de jogo*

13-4/12

Bola tocada acidentalmente com taco em *azar*, mas não deslocada

P. - Ao preparar sua tacada em uma bola parada em um *bunker* ou parcialmente submersa na água em um *azar de água*, um jogador acidentalmente toca a bola com o taco, mas sem deslocá-la. Isso constitui tocar o solo de um *azar* ou a água em *azar de água*, infringindo a Regra 13-4?

R. - Não.

13-4/13

Deslocar acidentalmente impedimento solto em *azar*

P. - Um jogador desloca acidentalmente um impedimento solto em um *azar*. O jogador incorre em penalidade?

R. - Não, desde que o impedimento solto não tenha sido deslocado durante o *backswing* e o lie da bola ou a área pretendida para *stance* ou *swing* não tenham sido melhorados.

Decisão relevante:

- 13-4/6- Tocar com taco pedra solidamente enterrada em *azar*, durante *backswing*

13-4/13.5

Jogador desloca impedimento solto ao se aproximar da bola no *azar*

P. - A bola de um jogador está em um *bunker* coberto com vários gravetos e folhas soltas. Ao se aproximar da bola e tomar seu *stance*, o jogador toca e desloca os *impedimentos soltos* com os pés. Ele

incorre em penalidade?

R. - Não há penalidade desde que o lie da bola ou a área pretendida para stance ou *swing* não tenham sido melhorados.

13-4/14

Jogador acidentalmente chuta pinha para dentro do bunker e a retira

P. - A bola de um jogador está em um bunker. O jogador chuta acidentalmente uma pinha e ela rola para dentro do bunker. Ele tira a pinha, que não interferia com seu stance ou com a área pretendida para seu *swing*. Ele incorre em penalidade?

R. - Sim. A pinha é um impedimento solto - ver Definição de “Impedimento Solto” - e não pode ser removida se tanto o impedimento quanto a bola estiverem no *azar* (Regra 13-4c). Ao retirar a pinha do bunker, o jogador incorre na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou de duas tacadas em jogos por tacadas, por infringir a Regra 13-4c.

13-4/15

Bola em azar se desloca quando impedimento solto é removido

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* está em um *azar*. Ele retira um impedimento solto do *azar* e com isso a bola se desloca. Qual a decisão?

R. - Um simples ato resulta em infração a duas Regras (Regras 13-4 e 18-2). Por equidade (Regra 1-4), aplica-se uma única penalidade. Portanto, o *competidor* incorre na penalidade de duas tacadas conforme a Regra 13-4 e a bola deve ser recolocada (Regra 18-2). Se a bola não for recolocada antes do *competidor* executar sua próxima tacada, sua não recolocação será considerada um ato separado e ele incorrerá na penalidade adicional de duas tacadas conforme a Regra 18-2.

Outras Decisões relevantes à aplicação de penalidades múltiplas: ver “SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS” no Índice

13-4/16

Remoção de impedimento solto cobrindo bola errada em azar de água

P. - É sabido ou virtualmente assegurado que a bola do jogador está no *azar de água*. Ele encontra uma bola no *azar* e, para identificá-la, remove um impedimento solto que a cobre parcialmente. Ele então descobre que essa bola não é sua. Ele procura sua bola, não a encontra e procede conforme a Regra 26-1. O jogador está sujeito à penalidade prevista na Regra 13-4, por remover o impedimento solto?

R. - Não. A Regra 12-1b permite ao jogador tocar ou remover *impedimentos soltos* em um *azar* para encontrar ou identificar sua bola que se crê estar escondida por *impedimentos soltos*.

Decisões relevantes:

- 13-4/35.7- Jogador declara bola injogável no bunker; levanta bola e então remove impedimento solto que está no bunker
- 23-1/7- Impedimento solto em *azar* é deslocado quando bola é levantada
- 23-1/7.5- Impedimento solto *através do campo* movido quando uma bola é movida ou no processo de levantá-la
- 23-1/8- Remoção de *impedimentos soltos* que provavelmente causariam o deslocamento da bola; *impedimentos soltos* removidos antes da bola ser reposta

13-4/16.5

Inseto voador em azar de água

P. - A bola de um jogador está em um *azar de água*. O jogador se distrai com um inseto (impedimento

solto) voando no *azar*. Ele pode espantar o inseto?

R. - Embora a margem do *azar de água* se estenda verticalmente para cima e esse inseto esteja no *azar*, a Regra não contempla esse caso. Portanto, por equidade (Regra I -4), o jogador pode espantar o inseto se ele estiver voando ou pousado sobre ele.

Decisões relevantes:

- 23-1/5- Remoção de inseto sobre bola
- 23-1/12- Após preparação de tacada no *green*, bola se desloca durante remoção de impedimento solto

13-4/17

Impedimento solto é removido de *azar de água*; jogador então decide não jogar do *azar*

P. - Um jogador cuja bola está em um *azar de água* retira um impedimento solto desse *azar*. Ele então decide não jogar do *azar* e procede conforme a Regra 26-1. O jogador pode ser absolvido da penalidade incorrida conforme a Regra 13-4, por remover o impedimento, tendo em vista o fato de subsequentemente ter invocado a Regra 26-1 e não jogar sua bola do *azar*?

R. - Não.

Decisões relevantes:

- 30-3f/1- Jogador retira impedimento solto de *bunker* quando sua bola e a do *parceiro* estão dentro dele
- 31-8/1- *Competidor* remove impedimento solto em *bunker* enquanto sua bola e bola de *parceiro* estão no *bunker*

13-4/18

Divot* de *parceiro*, *adversário* ou *co-competidor* fica perto de bola do jogador, no *bunker

P. - Um jogador, *parceiro*, *adversário* ou *co-competidor* executa uma tacada perto de um *bunker* e um *divot* fica perto de sua bola, que está parada no *bunker*. O *divot* pode ser retirado?

R. - Um jogador tem direito ao *lie* que sua tacada lhe proporciona. Assim, por equidade (Regra I-4), o *divot* pode ser retirado sem penalidade.

O mesmo se aplica se a bola do jogador estiver parada em um *azar de água*.

13-4/18.5

Pinha cai de árvore e para atrás de bola no *bunker*

P. - Uma pinha cai de uma árvore e para atrás de uma bola, no *bunker*. Conforme o princípio da Decisão 13-4/18, o jogador pode remover a pinha sem penalidade?

R. - Não. O princípio da Decisão 13-4/18 é aplicado somente nos casos em que o *lie* da bola foi alterado como resultado de um ato de outro jogador ou *caddie*, por um espectador ou outro *agente externo* em movimento. Nesse caso, o *lie* foi alterado por causas naturais.

13-4/19

Condição do *bunker* é alterada pelo primeiro jogador a jogar desse local

P. - As bolas de A e B estão no mesmo *bunker* e a bola de B está mais longe do *buraco*. B joga e sua bola para mais perto do *buraco* que a bola de A. A tem direito restaurar o *bunker* à sua condição original?

R. - Sim. Além da Exceção 2 à Regra 13-4, que permite ao jogador alisar areia ou solo em um *azara* qualquer momento única e exclusivamente com o intuito de cuidar do campo, seria permitido a A, por

equidade, restaurar o *bunker* à sua condição original, rastelando-o ou usando outros meios, mesmo que isto envolva uma área coberta pela Regra 13-2 com relação à sua próxima tacada. O *bunker* pode ser restaurado por qualquer pessoa.

Decisões relevantes às Regras 13-4/18 a 13-4/19: veja “EQUIDADE: jogador tem direito ao lie, linha de jogo e stance que tinha quando a bola para após a tacada” no Índice

13-4/20 (Reservada)

13-4/21

Rastelo é jogado no *bunker* antes de tacada

P. - A bola de um jogador está em um *bunker*. Ele casualmente joga um rastelo no *bunker* para usá-lo depois de sua tacada. O rastelo não move nem melhora o lie de sua bola. O jogador incorre em penalidade?

R. Não. É permitido colocar o rastelo no *bunker*. Neste caso, jogar o rastelo equivale a colocá-lo. Se o rastelo tivesse movido a bola, o jogador incorreria na penalidade de uma tacada por causar o movimento da bola; a bola teria que ser recolocada - Regra 18-2.

13-4/22 (Reservada)

13-4/23 (Reservada).

13-4/24

Stance no *bunker* é tomado sem o taco

P. - Um jogador cuja bola está em um *bunker* entra nele sem o taco, “enterra” seus pés e simula uma tacada. Ele então sai do *bunker*, pega um taco, reposiciona os pés no mesmo lugar e executa uma tacada. A *Comissão* pergunta ao jogador porque ele agiu desse modo. Ele responde que queria “sentir” a tacada que estava para executar e que a finalidade da tacada simulada era determinar o taco que usaria e o tipo de tacada que executaria. Ele declara que não estava testando as condições do *azar* nem construindo um stance ao “enterrar” os pés para a tacada simulada.

Como a *Comissão* deveria decidir?

R. - A *Comissão* deve decidir que ele não incorreu em penalidade.

A Regra 13-3 declara “Um jogador tem o direito de apoiar os pés com firmeza ao tomar stance”.

A Definição de “Stance” diz: “Tomar o stance consiste em um jogador colocar os pés na posição preparatória para executar uma tacada”.

Na primeira ocasião, o jogador estava “colocando os pés na posição preparatória para executar a tacada”, mesmo sem ter um taco nas mãos.

Decisão relevante:

- 13-4/0.5- Significado de “testar as condições de um *azar*” na Regra 13-4a

13-4/25 (Reservada)

13-4/26

Tomar stance no *bunker* e então mudar de taco

P. - Um jogador toma seu stance em um *bunker* e apoia firmemente os pés na areia. Ele então deixa essa

posição para trocar de taco e em seguida toma stance pela segunda vez. Considera-se que o jogador testou a condição do *azar*, contrariando a Regra 13-4?

R. - Não. A Regra 13-3 permite que um jogador apoie seus pés com firmeza ao tomar stance no *bunker* ou em outro lugar qualquer. Nas Regras não há nada que proíba trocar de taco ou tomar stance duas vezes em um *bunker*.

13-4/27 (Reservada)

13-4/28

Apoiar taco, mover impedimentos soltos e melhorar área pretendida para swing em azar

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* está em um *azar*. Ele faz um *swing* de treino e, ao fazê-lo, desloca *impedimentos soltos* e toca o solo de um *azar*. Ele também verga um arbusto com a mão, melhorando a área pretendida para seu *swing*. Qual a penalidade?

R. - Com um simples ato (isto é, o *swing* de treino), duas Regras foram infringidas (Regra 13-4b e Regra 13-4c). Por equidade (Regra 1-4), deve ser aplicada uma única penalidade de duas tacadas. No entanto, o *competidor* também incorre na penalidade de duas tacadas por melhorar a área pretendida para seu *swing* ao dobrar o arbusto (Regra 13-2).

O *swing* de treino e o ato de dobrar o arbusto são atos diferentes que infringem duas Regras e as duas penalidades devem ser aplicadas, totalizando quatro tacadas de penalidade.

Outras Decisões relevantes à aplicação de múltiplas penalidades: ver “SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS” no Índice

13-4/29

Apoiar taco fora de azar de água ao executar tacada em bola dentro do azar

P. A bola de um jogador toca a linha que define a margem de um *azar de água*. Portanto, a bola está no *azar*. Ao preparar sua próxima tacada, o taco do jogador pode ser apoiado fora do *azar*?

R. Sim.

Decisão relevante:

- 13-4/1 - Tocar areia do *bunker* quando bola está parada fora do *bunker*

13-4/30

Apoiar taco sobre ponte em azar de água

P. - A bola de um jogador está sobre uma ponte construída sobre um *azar de água*, dentro das margens do *azar* quando prolongadas para cima. O jogador pode apoiar seu taco na ponte?

R. — Sim. A ponte é uma *obstrução*. Em um *azar*, o taco pode tocar uma *obstrução* na preparação da tacada ou no movimento de *backswing* para uma tacada - ver Nota da Regra 13-4. Também é permitido tocar a ponte antes de preparar a tacada pois uma *obstrução* em um *azar de água* não é o “solo no *azar*”.

Isso se aplica mesmo que a ponte seja declarada parte integrante do campo.

13-4/31

Tocar areia no bunker durante backswing

P. - Ao executar uma tacada em um *bunker*, um jogador acidentalmente toca a areia ao fazer seu *backswing*. Qual a decisão?

R. - O jogador infringiu a Regra 13-4b quando tocou o solo do *bunker* com o taco antes de executar sua tacada - ver Definição de “Tacada”.

Decisões relevantes:

- 13-2/9– Lie *através do campo* é melhorado quando areia atrás da bola é removida por *backswing*
- 13-2/12– Jogador pressiona areia atrás da bola ao apoiar taco

13-4/32 (Reservada)

13-4/33

Bunker coberto por folhas; jogador toca as folhas durante *backswing*

P. - Jogador bate uma bola para dentro de um *bunker* coberto por folhas (*impedimentos soltos*). O jogador remove um número suficiente de folhas que lhe permita ver parte da bola, de acordo com a Regra 12-1. Se o jogador então tocar algumas folhas durante seu *backswing*, ele infringe as Regras?

R. - Sim. Se o jogador tocar as folhas durante seu *backswing*, infringe Regra 13-4c, que proíbe um jogador de tocar um impedimento solto em um *azar* antes de executar uma tacada no *azar*. Uma tacada não se inicia até a depois de terminar o *backswing* do jogador - ver Definição de “Tacada”.

Se o acúmulo de *impedimentos soltos* em bunkers, tal como folhas caídas sazonalmente criam um problema anormal, a *Comissão* pode criar Regra Local declarando o acúmulo de folhas nos bunkers como terreno em reparo. A Regra 25-1b(ii) então se aplicaria. (Revisada)

13-4/34

Tocar parede de terra nua no *bunker* durante *backswing*

P. - Jogando no *bunker*, durante seu *backswing*, um jogador toca com seu taco uma parede de terra nua do *bunker*. Qual a decisão?

R. - O jogador tocou o solo no *azar*, infringindo a Regra 13-4b. A Nota da Regra 13-4 permite que o taco do um jogador toque uma *obstrução* (por ex., uma parede artificial), durante o *backswing*. Contudo, parede de terra nua não é parede artificial.

13-4/35

Bater na areia do *bunker* com o taco após não conseguir retirar a bola

P. - A executa uma tacada no *bunker* e não consegue tirar a bola dali. Ele então bate o taco na areia, mas sua ação não afeta seu novo lie da bola, no *bunker*. No entanto, como A deve executar outra tacada no *bunker*, ele infringe a Regra 13-4?

R. - Sim. Nenhuma das exceções da Regra 13-4 se aplica à ação de A.

Decisões relevantes:

- 29/5- Bater na areia do *bunker* com o taco depois de não conseguir tirar a bola, em jogo de quatro jogadores, por buracos.
- 30-3f/2- Bater com o taco na areia depois de não conseguir tirar a bola de um *bunker*; bola de *parceiro* está no mesmo *bunker*

13-4/35.5

Bola jogada do *bunker* para banco de grama; jogador bate na areia com taco; bola então rola de volta para o *bunker*

P. - Um jogador joga de um *bunker* e a bola para em um banco de grama. Antes de a bola parar, o jogador dá uma tacada na areia e, depois disso, a bola rola de volta para o *bunker*.

A Regra 13-4b proíbe tocar o solo de um *azar* com um taco o solo de um *azar* quando a bola está no do *azar*. O jogador incorre em uma penalidade prevista por essa Regra, mesmo a bola estando fora do *bunker* quando o jogador girou seu taco e atingiu a areia?

R. - Não. Contudo, se o taco ainda estivesse tocando a areia quando a bola rolou de volta para o *bunker*, teria ocorrido uma infração à Regra 13-4 e sempre que haja qualquer dúvida sobre esse ponto, ela deve ser resolvida contra o jogador.

13-4/35.7

Jogador declara bola injogável no bunker; levanta bola e então remove impedimento solto que está no bunker

P. - A tacada de um jogador, executada na *área do tee*, para em um *bunker*. Ele levanta a bola do *bunker* depois de considerá-la injogável. Antes de escolher uma opção conforme a Regra 28, ele retira um impedimento solto do *bunker*. Como essa ação ocorreu enquanto sua bola estava levantada, isto é, não estava no *azar*, o jogador infringiu a Regra 13-4?

R. - Sim. As proibições da Regra 13-4 se aplicam quando uma bola está em um *azar* ou quando, tendo sido levantada do *azar*, a bola vai ser dropada ou colocada no *azar*. Conforme a Regra de bola injogável, as duas opções do jogador exigem que ele dropa uma bola no *bunker*. O jogador incorreria em penalidade mesmo que, subsequentemente, colocasse uma *bola em jogo* fora do *bunker* conforme a Regra 28a. No entanto, o jogador não incorreria em penalidade se, antes de retirar o impedimento solto, indicasse que iria colocar uma *bola em jogo* fora do *bunker* conforme a Regra 28a e, subsequentemente, o fizesse.

Decisões relevantes:

- 1-4/5– Remoção de *obstrução* em *azar* moveria impedimento solto
- 13-4/16– Remoção de impedimento solto cobrindo *bola errada* em *azar de água*
- 23-1/7- Impedimento solto em *azar* é deslocado quando bola é levantada
- 23-1/7.5- Impedimento solto *através do campo* movido quando uma bola é movida ou no processo de levantá-la
- 23-1/8- Remoção de *impedimentos soltos* que provavelmente causariam o deslocamento da bola; *impedimentos soltos* removidos antes da bola ser reposta

13-4/35.8

Jogador declara bola injogável no bunker, anuncia sua intenção de proceder conforme a Regra 28a fora do bunker e então rastela bunker sobre nova linha de jogo

P. - A tacada que um jogador executa na *área do tee* para em um *bunker* à frente de um *green*. Ele levanta a bola depois de declará-la injogável e anuncia sua intenção de proceder de acordo com a Regra 28a. Antes de voltar à *área do tee* para jogar novamente, ele rastela suas pegadas no *bunker*, que estão em sua *linha de jogo*. Ele então executa sua tacada da *área do tee*. Qual é a decisão?

R. - Por equidade (Regra 1-4), e por analogia à Exceção 2 da Regra 13-4, quando um jogador indica que irá proceder conforme uma Regra que requer que ele execute sua próxima tacada de fora do *azar*, ele pode, sem restrição, rastelar a areia ou a terra do *azar*.

É irrelevante se rastelar o *bunker* irá melhorar sua nova *linha de jogo* pois, nessas circunstâncias, o direito de alisar o solo se sobrepõe a quaisquer provisões conflitantes da Regra 13-2.

No entanto, se o jogador mudar de ideia e proceder conforme a Regra 28b ou c, ele infringirá a Regra 13-4 se rastelar o *bunker* não for efetuado com o intuito exclusivo de cuidar do campo, ou resultou em qualquer área coberta pela Regra 13-2 com respeito à sua próxima tacada ser melhorada.

13-4/36 (Reservada)

13-4/37

Bola jogada do bunker está fora de campo ou perdida; jogador testa condição do bunker ou rastela pegadas antes de dropar outra bola no bunker

P. - Um jogador joga de um *bunker* e sua bola vai para *fora de campo* ou está perdida. Ele rastela suas pegadas no *bunker*, no local onde deve dropar uma outra bola conforme a Regra 27-1 ou, antes de dropar uma bola conforme a Regra 27-1, executa alguns *swings* de treino tocando a areia do *bunker*. O jogador infringe a Regra 13-4?

R. - Não. As proibições da Regra 13-4 somente se aplicam quando a bola do jogador está na *azar* ou quando ela é levantada de um *azar* e pode ser dropada ou colocada no *azar*. Nesse caso, a bola do jogador foi jogada do *azar*, não foi levantada.

Além disso, a Exceção 2 da Regra 13-4 permite que um jogador, depois de jogar sua bola para fora de um *azar*, rastele a areia ou a terra do *azar*, sem restrição. Esse direito suplanta quaisquer provisões conflitantes em outras Regras, inclusive a Regra 13-2.

13-4/37.5

Jogador rastela irregularidades no bunker após jogar em direção contrária; área rastelada está na linha de jogo

P. - Um jogador joga para fora de um *bunker*, em direção contrária, e rastela suas pegadas. Ele então descobre que a área do *bunker* que ele rastelou está em sua *linha de jogo*. Ele infringiu a Regra 13-2?

R. - Não. A Exceção 2 da Regra 13-4 permite que um jogador, depois de jogar sua bola para fora de um *azar*, alise a areia do *azar*, sem restrição. Esse direito suplanta quaisquer provisões conflitantes em outras Regras, inclusive a Regra 13-2.

Decisões relevantes:

- 13-2/29- Piorar e então restaurar *linha de jogo*
- 13-2/29.3- Criar pegadas em *bunker* sobre a *linha de jogo* quando obrigado a entrar no *bunker* para recuperar bola
- 13-4/10- *Árbitro* entra no *bunker*; se jogador pode ou não alisar pegadas

13-4/38

Areia é rastelada depois de bola ser jogada para fora do bunker; bola depois retorna para a área que foi alisada

P. - Depois de jogar sua bola para fora de um *bunker* ao lado de um *green*, o jogador rastela suas pegadas. Ele então descobre que sua bola está em outro *bunker*, do outro lado do *green*. Ele joga do segundo *bunker* e sua bola volta para a área rastelada no primeiro *bunker*. Qual a decisão?

R. - Ele não incorreu em nenhuma penalidade. O jogador não rastelou suas pegadas no primeiro *bunker* enquanto sua bola ainda estava naquele *bunker* - ver Exceção 2 da Regra 13-4.

Contudo, se o jogador não tivesse conseguido tirar a bola do primeiro *bunker* na primeira tacada e tivesse rastelado suas pegadas enquanto a bola ainda estivesse nesse *bunker*, ele incorreria em penalidade, caso o ato de rastelar suas pegadas tivesse causado uma infração da Regra 13-2 com relação à sua próxima tacada.

13-4/39

Jogador rastela bunker após jogar fora da vez em jogo por buracos; adversário então revoga tacada

P. - Em um jogo por buracos entre A e B, a bola de A está em um *bunker* perto do *green* e a bola de B está no *green*. A bola de B está mais longe do *buraco*, mas A joga primeiro. B revoga sua tacada conforme a Regra 10-1 c. Nesse meio tempo, A passa o rastelo sobre suas pegadas. A incorre em penalidade?

R. - Se a bola de A estava fora do *bunker* quando ele passou o rastelo sobre suas pegadas, A não incorreu em penalidade pois ele tinha permissão irrestrita para rastelar o *bunker* - Exceção 2 da Regra 13-4.

De forma geral, se a bola de A ainda estivesse no *bunker*, ele infringiria a Regra 13-4 se o passar do rastelo na areia melhorasse uma área coberta pela Regra 13-2 para sua tacada seguinte (ver Exceção 2 da Regra 13-4). Contudo, quando A rastelou o *bunker*, ele não sabia que sua tacada seria revogada, portanto, por equidade (Regra 1-4), A não incorre em penalidade.

13-4/40

Jogador limpa cabeça do taco na água do *azar* enquanto bola está no *azar*

P. - Um jogador executa uma tacada de dentro de um *azar de água*, mas não consegue liberar a bola do *azar*. O jogador vê sua bola afundar ainda mais na água e está claro que é pouco razoável executar uma tacada com a bola nessa nova posição. Antes de deixar o *azar*, o jogador limpa a lama da cabeça do taco, mergulhando-o na água. Ele infringe a Regra 13-4?

R. - Não, desde que não haja qualquer dúvida ou que seja razoável supor que, pelas ações ou declarações do jogador, ele executará sua próxima tacada de fora do *azar*.

Outras Decisões Relevantes à Regra 13-4: ver “BUNKER” e “AZARES DE ÁGUA”

Regra 14

Bater na Bola

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

14-1. Geral

a. Bater Corretamente na Bola

A bola deve ser batida corretamente, com a cabeça do taco e, obrigatoriamente, não deve ser empurrada, raspada ou levada pelo taco como em uma colher.

b. Ancorando o Taco

Ao dar uma tacada, o jogador, obrigatoriamente, não deve ancorar o taco, quer “diretamente”, quer através da utilização de um “ponto de ancoragem”.

Nota 1: O taco é ancorado “diretamente” quando o jogador, intencionalmente, segura o taco ou a mão que o empunha, em contato com qualquer parte do seu corpo, exceto que o jogador pode segurar o taco, ou a mão que o empunha, contra a mão ou braço.

Nota 2: Um “ponto de ancoragem” existe quando o jogador, intencionalmente, prende o braço com qualquer parte do seu corpo para estabelecer uma empunhadura como ponto estável sobre a qual a outra mão pode movimentar o taco.

14-2. Ajuda

a. Ajuda Física e Proteção Contra Intempéries

Um jogador, obrigatoriamente, não deve executar uma tacada enquanto estiver recebendo ajuda física ou proteção contra intempéries.

b. Posicionamento do *Caddie* ou *Parceiro Atrás da Bola*

Um jogador, obrigatoriamente, não deve executar uma tacada com seu *caddie*, seu *parceiro* ou o *caddie* de seu *parceiro*, posicionado atrás da bola na extensão da *linha de jogo* ou da *linha de putt* (ou perto dela).

Exceção: Não há penalidade se o *caddie* do jogador, seu *parceiro* ou o *caddie* de seu *parceiro* inadvertidamente se posicionarem atrás de bola na extensão da *linha de jogo* ou da *linha de putt* (ou perto dela).

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; Uso Anormal de Equipamento

A Regra 14-3 regula o uso de *equipamento* e dispositivos (inclusive dispositivos eletrônicos) que possam auxiliar a um jogador a fazer uma tacada específica ou no seu jogo em geral.

O Golfe é um jogo desafiador no qual o sucesso deveria depender do julgamento, destrezas e habilidades do jogador. Este princípio orienta o R&A ao determinar que a utilização de qualquer item está infringindo a Regra 14-3.

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

Para especificações e interpretações detalhadas sobre a conformidade de *equipamento* e dispositivos sob a Regra 14-3 e o processo de consulta e apresentação referente a *equipamento* e dispositivos, veja o Apêndice IV.

Exceto conforme permitido pelas Regras, durante uma *volta estipulada*, o jogador, obrigatoriamente, não deve utilizar qualquer dispositivo artificial ou *equipamento* não usual, ou qualquer *equipamento* de maneira indevida:

- a. Que possa ajudá-lo a executar uma tacada ou no seu jogo; ou
- b. Com o propósito de aferir ou medir distâncias ou condições que possam influenciar seu jogo; ou
- c. Que possa ajudá-lo a segurar o taco, com a exceção de que:
 - (i) é permitido o uso de luvas, desde que sejam luvas comuns;
 - (ii) é permitido aplicar resina, pó e produtos hidratantes ou secantes; e
 - (iii) é permitido colocar um lenço ou uma toalha enrolada ao redor do grip.

Exceções:

1.O jogador não infringe esta Regra caso (a) o *equipamento* ou dispositivo seja projetado para, ou tenha o resultado de aliviar uma condição médica, (b) o jogador tenha motivo médico legítimo para usar o *equipamento* ou o dispositivo, e (c) a *Comissão* esteja convencida de que o uso do *equipamento* não confere ao jogador qualquer vantagem indevida sobre outros jogadores.

2.O jogador não infringe esta Regra se utilizar *equipamento* de maneira convencional.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 14-3:

Jogo por Buracos – Perda do Buraco; Jogo por Tacadas – Duas tacadas

Transgressão Subsequente - Desclassificação.

No caso de transgressão entre o jogo de dois buracos, a penalidade se aplica ao buraco seguinte.

Nota: A *Comissão* pode elaborar uma Regra Local que permita aos jogadores o uso de dispositivos de medir ou aferir distâncias.

14-4. Bater a Bola Mais de Uma Vez

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

14-5. Jogar uma Bola em Movimento

Um jogador, obrigatoriamente, não deve dar uma tacada em sua bola em movimento.

Exceções:

- Bola caindo do tee - Regra 11-3.
- Bater a bola mais de uma vez - Regra 14-4.
- Bola em movimento dentro d'água - Regra 14-6.

Quando a bola começar a se deslocar somente depois do jogador ter iniciado a tacada ou o movimento do taco para trás para executar a tacada, ele não incorre em penalidade de acordo com esta Regra por jogar uma bola em movimento, mas não fica isento de qualquer penalidade conforme a Regra 18-2 (Bola em repouso *deslocada* pelo jogador).

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

14-6. Bola em Movimento na Água

Se uma bola estiver em movimento na água de um *azar de água*, o jogador pode, sem penalidade, executar uma tacada, mas, obrigatoriamente não deve demorar a fazê-lo esperando que o vento ou a correnteza melhore a posição da bola. Uma bola em movimento na água de um *azar de água* pode ser levantada se o jogador preferir invocar a Regra 26.

BATER NA BOLA

14/1

Taco é parado em seu movimento para baixo por agente, não pelo jogador

P. - Se um jogador, ao iniciar o movimento do taco para baixo, tiver a cabeça do taco desviada ou parada por um agente que não seja ele próprio, por exemplo, pelo galho de uma árvore, considera-se que o jogador executou a tacada?

R. - Sim.

14/1.5

Intenção de bater a bola cessa durante o movimento do taco para baixo; taco não se detém, mas trajetória da cabeça do taco se altera para evitar bater na bola

P. - Um jogador inicia o movimento do taco para baixo com intenção de bater a bola, mas, durante o movimento, decide não a bater. O jogador não consegue deter o taco antes de atingir a bola, mas, intencionalmente, consegue passar por cima dela. Considera-se que o jogador executou uma tacada?

R. - Não. Considera-se que o jogador interrompeu voluntariamente o movimento para baixo ao alterá-lo, não batendo na bola apesar do *swing* ter levado o taco para além da bola.

Se o jogador não tivesse tido sucesso ao deter o movimento do taco para baixo (isto é, se tivesse atingido a bola), considerar-se-ia que tinha executado uma tacada.

Qualquer dúvida com relação à intenção do jogador deve ser resolvida contra ele.

14/2

Taco se quebra durante backswing; swing é completado

P. A cabeça do taco de um jogador se separa da vara durante seu *backswing*. O jogador completa o *swing* mas erra a bola. Considera-se que o jogador executou uma tacada?

R. - Não. Uma tacada é o “movimento do taco para frente...”. Por si só, a vara não é um taco ver Regra 4-1a.

14/3

Cabeça do taco se separa da vara durante movimento descendente

P. - Um jogador inicia o movimento descendente com seu taco e a cabeça do taco se separa da vara. O jogador continua seu *swing*, mas nenhum contato é feito com a bola. O jogador executou uma tacada?

R. - Sim

14/4

Taco se quebra durante movimento descendente; swing é detido perto da bola; cabeça do taco cai e desloca a bola

P. - A vara do taco de um jogador se quebra durante o movimento descendente. O jogador detém o

swing perto da bola, mas a cabeça do taco cai e desloca a bola. Qual a decisão?

R. - O jogador não executou uma tacada - ver Definição de “Tacada”. Se a bola não estava em jogo, isto é, se o incidente envolver uma tacada do tee, não há penalidade e a bola deve jogada da *área do tee*. Se a bola estava em jogo, o jogador incorre a penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e a bola deve ser recolocada. (Revisada)

14/5

Taco se quebra durante movimento descendente; swing é completado, mas jogador erra a bola; cabeça do taco cai e desloca a bola

P. - A vara do taco de um jogador se quebra durante o movimento descendente. O jogador continua o swing e erra a bola. Contudo, a cabeça do taco cai e desloca a bola. Qual a decisão?

R. - A tacada conta, mas o jogador não incorre em penalidade. A bola deve ser jogada tal como está.

14/6 (Reservada)

14/7

Attingir galho de árvore para deslocar bola alojada em galho mais alto

P. - A bola de um jogador está alojada em um galho de árvore, fora do alcance de um taco. O jogador faz um swing em uma parte mais baixa do galho com a finalidade de desalojar a bola, e a bola cai no chão. O jogador executou uma tacada?

R. - Não, porque o jogador não tentava attingir a bola - ver Definição de “Tacada”. O jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 (Bola em Repouso *Deslocada* pelo Jogador) e deve recolocar a bola.

Como o local onde a bola estava alojada era inalcançável e, portanto, a bola não podia ser recolocada, o jogador deve proceder conforme a Regra de bola injogável, incorrendo na penalidade adicional de uma tacada - ver Decisões 18-1/9 e 18-2/29.

Outras Decisões Relevantes a bater na bola: veja “TACADA” no Índice

BOLA BATIDA DE MANEIRA APROPRIADA

14-1a/1

Executar tacada com parte posterior da cabeça do taco

P. - Um jogador pode executar uma tacada de canhoto com a parte posterior da cabeça de um taco para destros?

R. - Sim. Um jogador pode executar uma tacada com qualquer parte da cabeça do taco, desde que a bola seja batida de modo apropriado (Regra 14-1a) e que o taco esteja conforme a Regra 4-1.

14-1a/2

Bater na bola com movimento de bilhar

P. - Um jogador emboca um putt curto, de cócoras atrás da bola (mas não sobre uma extensão da linha do putt atrás da bola), batendo na bola com a base da cabeça do taco e utilizando um movimento semelhante ao usado no bilhar ou no jogo de malha (schuffleboard). O jogador infringiu a Regra 14-1a?

R. - Sim. Em golfe, essa maneira de movimentar a bola corresponde a empurrá-la. Em jogo por buracos, o jogador perde o buraco. Em jogo por tacadas, a tacada conta e o jogador incorre uma penalidade de duas tacadas.

14-1a/3

Bater com o lado errado do putter

P. - Um jogador erra um putt curto e rapidamente emboca a bola com o lado errado do putter (cabo). Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas, por infração à Regra 14-1a, que determina que a bola seja batida com a cabeça do taco. Em jogos por tacadas, a tacada com o lado errado do putter é válida e, como a bola foi *embocada*, o jogador completou o jogo do buraco.

14-1a/4

Bater na bola com backswing de uma polegada

P. - A bola de um jogador está perto da cerca que delimita o *fora de campo*, mas há espaço atrás da bola para inserir um ferro ou um putter, com uma sobra de cerca de um centímetro entre a bola e a face do taco. Se o jogador executar uma tacada com esse backswing limitado, infringirá a Regra 14-1a?

R. - É possível bater em uma bola de modo apropriado com um backswing de cerca de um centímetro. No entanto, na maioria dos casos, o jogador estaria empurrando a bola, contrariando a Regra 14-1a. Na ausência de forte evidência em contrário, deve ser decidido que o jogador empurrou a bola.

Para bater a bola de modo apropriado, deve-se batê-la com a cabeça do taco. Se ela for movimentada por qualquer outro método, foi empurrada, arrastada ou o movimento usado foi semelhante a uma colherada.

Quando uma bola é batida de modo apropriado, há apenas um contato momentâneo entre a cabeça do taco e a bola ou o que intervier entre a cabeça do taco e a bola.

14-1a/5

Mover bola parada contra cerca, atingindo o outro lado da cerca

P. - A bola de um jogador está parada contra a base de uma cerca que delimita o *fora de campo*. Ele executa um *swing* com um taco, do lado de fora do campo, batendo contra a tábua, isto é, bate na bola com a tábua entre o taco e a bola. A tacada movimenta a tábua que faz com que a bola se distancie da cerca. Essa tacada é permitida?

R. - Sim. O jogador bateu na bola de maneira apropriada apesar de haver outro material entre a bola e o taco. A Definição de “*Fora de campo*” permite que um jogador “se posicione fora do campo para jogar uma bola que está dentro do campo”.

14-1a/6

Jogador segura taco com mão esquerda e move a bola batendo na vara do taco com a outra mão

P. - Um jogador prepara sua tacada para bater uma bola que está em grama alta, sobre um declive íngreme. Sua bola não se desloca, mas o jogador acredita que ela se deslocará se ele executar um backswing. Assim, o jogador segura o taco com a mão esquerda e bate na vara do taco com a mão direita, movimentando a bola. Isso é permitido?

R. - Não. O jogador empurrou a bola, infringindo a Regra 14-1a.

14-1a/7

Usar mais de um taco para executar tacada

P. - Um jogador, cuja bola está alojada em um arbusto, executa um *swing* com três tacos para minimizar

a chance de errar a tacada. Isso é permitido?

R. - Não. A Regra 14-1a determina que a bola seja batida com a “cabeça do taco”; a palavra “taco” está no singular. O jogador infringe essa Regra ao bater na bola com três tacos.

Outras Decisões relevantes à Regra 14-1: ver “TACADA” no Índice

ANCORAR O TACO

14-1b/1

Intencionalmente segurar o antebraço junto ao corpo ao fazer a tacada

P. - Regra 14-1b proíbe a ancoragem do taco usando um “ponto de ancoragem”, o que a Nota 2 da Regra define como um jogador intencionalmente, segura “um antebraço em contato com qualquer parte do seu corpo para estabelecer uma empunhadura como ponto estável sobre o qual a outra mão pode fazer o *swing* com o taco”. Isto sempre proíbe que o jogador intencionalmente segure seu antebraço contra seu corpo ao fazer uma tacada?

R. - Não. É permitido ao jogador intencionalmente segurar um ou ambos os antebraços contra o corpo ao fazer a tacada, desde que ao fazê-lo ele não crie um ponto de ancoragem – ver Decisão 14-1b/2. (Nova)

14-1b/2

Significado de “Ponto de Ancoragem na Nota 2 à Regra 14-1b

P. - Regra 14-1b estabelece que um jogador, obrigatoriamente, não pode ancorar o taco durante uma tacada ao usar um “Ponto de Ancoragem”. Na Nota 2 à Regra, que define o “ponto de ancoragem”, o que significa “segurar um antebraço em contato com qualquer parte do seu corpo para estabelecer uma empunhadura como ponto estável sobre o qual a outra mão pode fazer o *swing* com o taco”?

R. - O estabelecido no “ponto de ancoragem” proíbe somente um tipo muito específico de tacada na qual o antebraço é intencionalmente segurado contra o corpo como meio indireto de ancorar o taco. Para que haja um ponto de ancoragem, dois critérios têm que estar presentes: (1) o jogador deve segurar intencionalmente um antebraço contra o corpo; e (2) ele tem que fazer o grip no taco de maneira que as mãos estejam separadas e trabalhem independentemente uma da outra (ou seja, a mão de cima efetivamente segura o taco no lugar, como se estivesse preso ao corpo, para estabelecer um ponto estável, enquanto a mão de baixo segura a parte de inferior do taco para fazer o *swing* ao redor daquele ponto). (Nova)

14-1b/3

Explicação de “Antebraço” com relação à Regra 14-1b

Nota 1 à Regra 14-1b estabelece que um jogador pode segurar seu taco contra sua mão ou antebraço ao dar a tacada. Para o propósito da Regra 14-1b, “antebraço” é a parte do braço abaixo do cotovelo e inclui o pulso. (Nova)

14-1b/4

Jogador ancora o taco antes da tacada

P. - Um jogador ancora o taco na preparação da tacada ou durante o movimento para trás do taco para a tacada, mas para a ancoragem antes de dar a tacada. O jogador infringe a Regra 14-1b?

R. - Não. A proibição da ancoragem na Regra 14-1b somente se aplica enquanto o jogador está dando a tacada (ou seja, movimento do taco para frente com a intenção de bater na bola e colocá-la em movimento). (Nova)

14-1b/5

Parte da Tacada Ancorada

P. – Um jogador ancora diretamente o taco ou uma mão que o segura, ou ancora um antebraço para estabelecer um ponto de ancoragem, durante parte da tacada, mas não em sua totalidade. O jogador está infringindo a Regra 14-1b?

R. – Sim. Se o jogador intencionalmente segura o taco ou uma mão que o segura contra o corpo, ou estabelece um ponto de ancoragem durante qualquer parte da tacada (i.e., o movimento do taco para frente com a intenção de bater na bola e colocá-la em movimento), está infringindo a Regra. (Nova)

14-1b/6

Taco ou Mão que o segura inadvertidamente toca o corpo durante o swing

P. – Ao fazer uma tacada, o taco de um jogador, ou a mão que o empunha, inadvertidamente entra em contato com, ou raspa, o seu corpo. Estaria ele infringindo a Regra 14-1b?

R. – Não. A proibição na Regra 14-1b se aplica somente a um jogador que intencionalmente ancora o taco, seja diretamente ou através de um ponto de ancoragem, ao fazer uma tacada. (Nova)

14-1b/7

Taco em contato com a roupa durante a tacada

P. – Se um jogador faz uma tacada com o taco ou a mão que o empunha em contato com um artigo do seu vestuário, em que circunstâncias isto constituiria ancoragem direta do taco em infração à Regra 14-1b?

R. – Roupa mantida junto ao corpo por um taco ou a mão que o empunha é tratado como se fosse parte do corpo do jogador na aplicação da Regra 14-1b. Portanto se o jogador intencionalmente usar o taco ou a mão que o empunha para pressionar uma roupa contra qualquer parte de seu corpo além de seu antebraço ou mão, estaria infringindo esta Regra. Por outro lado, simplesmente tocar alguma roupa com o taco ou a mão que o empunha ao dar uma tacada não é uma infração. Isto pode ocorrer em várias situações, como quando o jogador usa uma roupa solta ou proteção contra a chuva, quando o porte físico do jogador causa seus braços naturalmente ficarem em contato com o corpo, quando o jogador segura o taco extremamente perto do corpo, ou quando o jogador por outra razão toca sua roupa ao executar uma tacada, Intencionalmente usar a mão que empunha o taco para segurar alguma roupa usada em qualquer parte do corpo ao executar uma tacada é uma infração à Regra 14-3 – ver Decisão 14-3/7. (Nova)

AJUDA AO EFETUAR TACADA

14-2/0.5

Significado de “elementos”

P. - O que se considera “elementos” na Regra 14-2a?

R. – Elementos incluem luz solar, chuva, vento, neve e outras condições meteorológicas.

14-2/1

Jogador alinha taco de *parceiro* antes de tacada

P. - Um jogador alinha o putter de seu *parceiro* e se afasta antes dele jogar. Isso é permitido?

R. - Sim. A Regra 14-2 (Ajuda) não se aplica antes da execução de uma tacada.

14-2/2

Jogador segura guarda-chuva sobre sua cabeça ao executar tacada

P. - Um jogador, jogando na chuva, segura um guarda-chuva sobre sua cabeça com uma das mãos enquanto emboca um putt muito curto com a outra mão. Isso é permitido?

R. - Sim. A Regra 14-2 proíbe que um jogador, enquanto executa uma tacada, aceite que qualquer outra pessoa o proteja dos elementos. Contudo, não proíbe que o jogador se proteja.

14-2/2.5

Jogador posiciona taqueira para obter sombra para a bola

P. - O jogador posiciona sua bolsa de golfe perto da *área do tee* para bloquear a luz solar do local onde ele coloca sua bola no tee. Ele então executa a tacada. Ele infringe a Regra 14-2?

R. - Sim. Uma vez que o jogador não estava em contato com a bolsa, ele aceitou a proteção de elementos em infração à Regra 14-2a. Esta resposta difere da resposta na Decisão 14-2/2 uma vez que, naquele caso, o jogador estava em contato com o guarda-chuva.

Embora um jogador não possa colocar um objeto ou posicionar uma pessoa com o motivo de bloquear a luz solar de sua bola, ele pode pedir a uma pessoa (i.e., um espectador) que já esteja em posição, para não se mover, de tal forma que uma sombra continue sobre a bola, ou para mover, de forma que sua sombra saia da bola.

14-2/3

Caddie protege jogador do sol durante tacada

P. - O *caddie* de um jogador pode, propositalmente, ficar em pé entre o jogador e o sol poente, de modo que o brilho não ofusque o jogador enquanto ele executa uma tacada?

R. Não. Esse procedimento infringe a Regra 14-2a.

Decisão relevante a 14-2/2.5 e 14-2/3:

• 4-1/5- Material aplicado à cabeça do taco para reduzir reflexo ou para proteção

Outras Decisões relevantes à Regra 14-2: veja “AUXÍLIO” no Índice

DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTOS INCOMUNS E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTOS

14-3/0.5

Regra local permitindo uso de dispositivo para medir distância

P. - A *Comissão* pode, por Regra Local, permitir o uso de dispositivos que meçam distância?

R. - Sim, a *Comissão* pode estabelecer uma Regra Local permitindo que os jogadores usem dispositivos que apenas meçam ou avaliem a distância (ver Nota da Regra 14-3). No entanto se o dispositivo tiver função adicional que avalie ou meça outras condições que possam afetar o jogo de um jogador (por ex., declive do terreno, velocidade do vento, etc.), o uso de tal função é uma infração à Regra 14-3.

Na ausência de tal Regra Local, o uso de dispositivos medidores de distância é contrário à Regra 14-3. (Revisada)

14-3/0.7

Jogador obtém informação de distância através de dispositivo eletrônico

P. - Durante uma *volta estipulada*, um jogador usa ele mesmo um dispositivo eletrônico de medição para

obter informação de distância. A *Comissão* não havia adotado uma Regra Local que permitisse aos jogadores o uso de dispositivos de medição (veja Nota à Regra 14-3). Qual a Decisão?

R. – O jogador é desclassificado por infração à Regra 14-3 mais de uma vez durante uma *volta estipulada*. A proibição do uso de um dispositivo eletrônico para obter informação de distância se estende ao jogador ou qualquer pessoa do seu lado de usar tal *equipamento* de medição para obter informação. Esta proibição na Regra 14-3 também se estenderia a um jogador que pede a um *agente externo* que obtenha a informação através de dispositivo de medição para ele. Porém, o jogador não seria penalizado meramente porque um espectador ou outro *agente externo* desse tal informação a ele sem que ele a solicitasse. Similarmente, não é proibido a um jogador obter informação de distância do placar ou do *árbitro* (ao medir para saber quem está mais perto do *buraco* e determinar a vez). (Revisada)

Decisões relevantes à Regra 14-3/0.5 e 14-3/0.7:

- 8-1/2– Trocar informação sobre distância
- 17/3.5– Refletor sobre a *bandeira*

14-3/1

Medidor de distância instalado em carro de golfe

P. - Um jogador pode instalar um medidor de distância em seu carro de golfe, com a finalidade de medir a distância das tacadas?

R. - Não. Esse medidor é um dispositivo artificial e seu uso infringe a Regra 14-3. No entanto, ver também a Nota da Regra 14-3.

14-3/2

Lápis ou cartão de escores usados para ajudar a avaliar distância

P. - É possível avaliar a distância do *green* segurando um cartão de escores ou lápis com o braço estendido e compará-los com a altura da *bandeira*. Isso é permitido?

R. - Sim, desde que o cartão de escores ou o lápis não estejam especificamente marcados, esse uso é tradicionalmente aceito e a Exceção 2 da Regra 14-3 se aplica.

A utilização de algo especificamente marcado para medir distância infringe a Regra 14-3. Contudo, ver também a Nota da Regra 14-3.

14-3/3

Óculos e binóculos

Óculos comuns e binóculos sem dispositivos para medir distância a eles anexados não são dispositivos artificiais dentro do significado do termo na Regra 14-3. No entanto, ver também a Nota da Regra 14-3.

14-3/4

Uso de bússola durante a volta

P. - Um jogador usa uma bússola durante uma volta, para ajudá-lo a determinar a direção do vento ou da grama nos *greens*, ou outra razão semelhante. O jogador infringe a Regra 14-3?

R. - Não. A bússola somente fornece informação direcional e não avalia ou mede condições variáveis ou auxilia o jogador no seu jogo.

14-3/5

Livreto fornecendo a distância entre vários pontos

P. - Um livreto contém ilustrações dos buracos de um campo, inclusive árvores isoladas, bunkers, etc. Sobreposta a cada ilustração, há uma escala em jardas, em segmentos de 10 jardas. Assim, usando esse

livreto, um jogador pode estimar a que distância sua bola está de um *green* ou de um *tee*. O uso desse livreto durante uma volta infringe a Regra 14-3?

R. - Não. Apesar de tal livreto ser um dispositivo artificial, seu uso é tradicionalmente aceito e a Exceção da Regra 14-3 se aplica.

14-3/5.5

Dispositivo eletrônico mostrando a distância entre vários pontos

P. - Com relação à Decisão 14-3/5, um jogador pode usar um dispositivo eletrônico contendo a mesma informação?

R. - Sim. A Exceção da Regra 14-3 se aplica, mas o jogador não deve usar um dispositivo para aferir distância. No entanto, ver também a Nota da Regra 14-3. (Revisada)

14-3/6

Segurar bola contra o grip do taco enquanto joga putt

P. - Um jogador joga seu putt segurando uma bola de golfe com a mão esquerda, contra o grip. Ele alega que a pressão transmitida para o grip através da bola o ajuda a executar seu putt. O uso dessa bola é permitido?

R. - Não. O jogador está usando *equipamento* de modo anormal para ajudá-lo a executar uma tacada e isso infringe a Regra 14-3. (Revisada)

14-3/6.5

Segurar bola contra o grip para executar swings ou tacadas de treino

P. - A Decisão 14-3/6 esclarece que um jogador não pode executar uma tacada segurando uma bola de golfe contra o grip para auxiliá-lo. O jogador pode executar um *swing* de treino ou uma tacada de treino (quando permitido pela Regra 7-2) segurando uma bola de golfe desta maneira?

R. - Sim. A proibição da Regra 14-3 contra utilizar *equipamento* de modo anormal se aplica a tacadas que contem no *escore* do jogador, não a *swings* ou tacadas de treino. (Revisada)

14-3/7

Jogador com pulso direito machucado insere polegar esquerdo sob a atadura elástica do pulso e da mão direita

P. - Um jogador, usando uma atadura elástica em torno do pulso e da mão direita devido a uma lesão, inseriu o polegar da mão esquerda sob a bandagem, onde esta cruza a palma da mão direita, e bateu várias tacadas com o polegar esquerdo posicionado desse modo. Isso é permitido?

R. - Não. Apesar do jogador poder usar uma atadura elástica por motivos médicos de acordo com a Exceção I da Regra 14-3, não há necessidade de inserir o polegar sob a bandagem. Portanto, essa ação se constitui em uso anormal do *equipamento* e infringe a Regra 14-3. (Revisada)

14-3/8

Esparrapado

P. - Um jogador pode usar esparadrapo sobre as mãos ou aplicar esparadrapo sobre uma luva de golfe?

R. - O uso de esparadrapo ou similares sobre as mãos, por qualquer razão médica, por ex., para diminuir bolhas ou eliminar a possibilidade da pele se partir entre os dedos, não é contrário às Regras. No entanto, a aplicação de esparadrapo sobre a mão ou a utilização de algo semelhante não deve ser excessiva (isto é, não deve, de qualquer modo, ajudar o jogador a segurar o taco e sua espessura deve ser comparável à de uma luva de golfe padrão). Aplicar esparadrapo sobre uma luva de golfe para evitar

que a luva escorregue ou para reduzir o desgaste também não infringe a Regra 14-3. No entanto, se o esparadrapo for utilizado apenas para ajudar o jogador a segurar o taco (isto é, usado para manter dois dedos juntos sem motivos médicos), o jogador infringe a Regra 14-3, pois a utilização do esparadrapo desse modo é uso anormal do equipamento. (Revisada)

14-3/9

Jogador joga putt com uma das mãos e se equilibra segurando taco com a outra mão

P. - Enquanto joga um putt com uma das mãos, um jogador usa outro taco para se apoiar e se estabilizar. A utilização de um taco desse modo é considerada uso anormal de equipamento, contrário à Regra 14-3?

R. - Sim. (Revisada)

Decisão relevante:

- 17-1/5- Segurar *bandeira* com uma das mãos e jogar putt com a outra.

14-3/10

Uso de dispositivos para treino ou para auxiliar swing durante partida

P. - Durante uma partida, um jogador pode executar uma tacada ou um *swing* de treino usando um taco com a cabeça envolta em um revestimento pesado ou com uma argola para aumentar um peso, ou usar qualquer dispositivo projetado para funcionar como treino ou ajuda para o *swing*?

R. Não. O jogador estaria utilizando um dispositivo artificial para auxiliá-lo em seu jogo, infringindo a Regra 14-3, mas ver também a Decisão 4-4a/7 sobre uso de taco de treino mais pesado.

14-3/10.3

Uso de vara durante a volta para alinhar a tacada ou como auxílio à tacada

P. - Durante uma *volta estipulada*, um jogador usa uma vara para verificar seu alinhamento ou seu plano de tacada?

R. - Não. O jogador estaria utilizando um dispositivo artificial ou *equipamento* não usual para auxiliá-lo em seu jogo, infringindo a Regra 14-3. Carregar a vara ou *equipamento* similar não é, por si só, uma infração à Regra. (Revisada)

Decisão relevante:

- 8-2a/1 - Taco colocado no chão para alinhar os pés

14-3/10.5

Uso de dispositivos extensores (stretching device)

P. - A Regra 14-3a proíbe que, durante uma *volta estipulada*, um jogador use qualquer dispositivo artificial ou *equipamento* incomum, ou utilize qualquer *equipamento* de modo anormal, que “possa auxiliá-lo a executar uma tacada ou seu jogo”. O uso de um dispositivo extensor (*stretching device*) durante uma *volta estipulada* infringe a Regra 14-3?

R. - Durante uma *volta estipulada*, é permitido usar um dispositivo projetado para alongar, a menos que o dispositivo tenha sido projetado especificamente para ser usado durante um *swing* no jogo de golfe e seja utilizado durante a tacada (ver Decisão 14-3/10). Por exemplo, os seguintes dispositivos extensores podem ser usados:

- Itens projetados especificamente para o golfe, mas não usados em um *swing* de golfe (por ex., uma barra colocada sobre os ombros);
- Itens projetados como extensores, em geral (por ex., tiras de borracha); e

- Itens não projetados originariamente como extensores (por ex., um pedaço de cano). (Revisada)

14-3/11

Linha de prumo

P. - Uma linha de prumo, isto é, um peso suspenso em um fio, é um dispositivo artificial dentro do significado do termo na Regra 14-3?

R. - Sim. Se um jogador usar tal dispositivo para auxiliá-lo em seu jogo, estará infringindo a Regra 14-3.

14-3/12

Taco usado como linha de prumo

P. - Um jogador pode usar seu putter como uma linha de prumo para ajudá-lo a determinar a inclinação de um *green*?

R. - Sim. O uso de um taco desse modo é tradicionalmente aceito e a Exceção 2 da Regra 14-3 se aplica.

14-3/12.5

Bebida engarrafada usada como nível

P. - Um jogador coloca uma bebida engarrafada no *green* para avaliar sua inclinação. Ele infringe a Regra 14-3?

R. - Sim. O jogador está usando *equipamento* de modo anormal para auxiliá-lo em seu jogo, contrariando a Regra 14-3. No entanto, se a colocação da garrafa no *green* não tiver o propósito de avaliar a inclinação, o jogador não estará infringindo a Regra 14-3. (Revisada)

14-3/13

Aquecedor de mãos

P. - Um jogador usa um dispositivo para aquecer suas mãos durante uma partida. Ele infringe a Regra 14-3?

R. - Não. Apesar de um aquecedor de mãos ser um dispositivo artificial, sua utilização para aquecer a mãos é tradicionalmente aceita e a Exceção 2 da Regra 14-3 se aplica.

14-3/13.5

Bola de golfe artificialmente aquecida

P. - O uso de uma bola propositalmente aquecida com um aquecedor para bolas de golfe ou para as mãos, ou qualquer dispositivo desse tipo durante uma *volta estipulada* infringe a Regra 14-3?

R. - Sim. O uso de uma bola propositalmente aquecida com um dispositivo artificial durante uma *volta estipulada* infringe à Regra 14-3. Contudo, não seria infração à Regra 14-3 usar uma bola artificialmente aquecida antes da *volta estipulada*.

14-3/14

Instrumento eletrônico usado para encontrar bola

P. — Um chip de transmissão por radiofrequência foi inserido dentro de uma de bola de golfe. Quando usado com um receptor de rádio especial, o jogador pode encontrar a bola facilmente porque o transmissor emite um sinal que fica mais forte à medida que o jogador dela se aproxima. É permitido o uso dessa bola e desse receptor?

R. — Não. O uso dessa bola, em conjunto com o receptor, infringe a Regra 14-3.

No entanto, é permitido o uso dessa bola sem o receptor, desde que a bola esteja em conformidade

com as Regras e que o chip nela inserido não tenha outra capacidade a não ser identificar a bola e seu uso possa ser adotado segundo quaisquer condições da competição (por ex., Condição da Lista de Bolas de Golfe Aprovadas).

14-3/15

Membros artificiais

Pernas ou braços artificiais são dispositivos artificiais, dentro do significado do termo na Regra 14-3. Contudo, se esses dispositivos forem utilizados para aliviar uma condição médica e o jogador tiver uma razão legítima para usar os dispositivos, a Exceção 1 da Regra 14-3 se aplica, mesmo que uma perna artificial tenha sido modificada para ajudar o jogador a jogar ou um braço artificial tenha uma adaptação especialmente projetada para segurar um taco de golfe. Contudo, a *Comissão* deve se certificar de que o membro artificial assim modificado não dá ao jogador uma vantagem indevida sobre os outros jogadores. Se a *Comissão* não tiver certeza disso, a Exceção 1 da Regra 14-3 não se aplica e o uso do dispositivo se constituirá em infração à Regra 14-3.

Os tacos usados por um jogador com um braço artificial devem estar conforme a Regra 4-1, porém, uma adaptação pode ser fixada ao grip ou à vara para ajudar o jogador segurar o taco. No entanto, se a *Comissão* acreditar que o uso de um taco assim modificado pode dar ao jogador uma vantagem indevida sobre os demais jogadores, ela pode considerar a adaptação como um dispositivo artificial contrário à Regra 14-3.

Os jogadores em dúvida sobre o uso de um dispositivo devem abordar o assunto com a *Comissão*, assim que possível.

14-3/15.5

Uso de dispositivos desenhados para auxiliar o swing por motivos médicos

Apesar da Exceção 1 da Regra 14-3 autorizar que a *Comissão* permita o uso de um dispositivo por razões médicas, uma *Comissão* não deve, normalmente, permitir a utilização de um dispositivo planejado originalmente para auxiliar a execução do *swing*, pois ele provavelmente dará ao jogador uma vantagem indevida sobre os outros jogadores.

14-3/16

Uso de dispositivos eletrônicos

Como estipulado na Seção Etiqueta, os jogadores devem se assegurar de que quaisquer dispositivos eletrônicos levados para o campo não perturbem os outros jogadores.

Por si só, o uso de um dispositivo eletrônico, como telefone celular, computador de mão, calculadora, televisão ou rádio, não infringe a Regra 14-3. Por exemplo, os seguintes usos de dispositivos eletrônicos durante uma *volta estipulada* não se constituem em infração às Regras:

- Usar dispositivo para assuntos não relacionados com o golfe (por ex., telefonar para casa);
- Usar dispositivo para obter informação ou *conselho* relacionado com assuntos publicados antes do início da volta do jogador (por ex., um livro contendo as distâncias em jardas, dicas de *swing*); ou
- Usar dispositivo para acessar (mas não interpretar ou processar) informação sobre o jogo em voltas anteriores (i.e., distâncias do drive, distância individual de cada taco, etc.); ou
- Usar dispositivo para obter informação relacionada com a competição sendo jogada (por ex., tabela de liderança ou o “corte” projetado).

No entanto, exemplos de usos de dispositivos eletrônicos, durante uma *volta estipulada*, que podem auxiliar o jogador em seu jogo e, portanto, infringem a Regra 14-3:

- Usar dispositivo (por ex., televisão ou rádio) para observar ou ouvir transmissão da competição sendo

jogada;

- Usar dispositivo para perguntar ou dar um *conselho*, infringindo a Regra 8-1 (por ex., telefonar para um profissional especializado em *swing*); ou
- Usar dispositivo para conseguir informação sobre assuntos relacionados a *conselhos*, não produzidos antes da competição ou do início de sua volta (por ex., análise das tacadas executadas durante esta volta); ou
- Usar dispositivo para interpretar ou processar qualquer informação obtida da volta atual ou voltas anteriores (i.e., distâncias do drive, distância individual de taco, etc.) ou para auxiliar a calcular a distância real entre dois pontos (i.e., distância após levar em consideração a mudança de altitude, a velocidade do vento e/ou sua direção, temperatura ou outros fatores ambientais). (Revisada)

14-3/17

Jogador escuta música ou transmissão durante volta

P. – Um jogador usa um dispositivo artificial para escutar música, transmissão de rádio ou de outro tipo durante uma *volta estipulada*. Qual a decisão?

R. - Sob a Regra 14-3a, um jogador não pode usar qualquer dispositivo artificial que “possa ajudá-lo a executar uma tacada ou no seu jogo”. Escutar a música ou a uma transmissão ao dar uma tacada ou por tempo prolongado pode ajudar ao jogador em sua jogada, por exemplo, ao eliminar distrações ou promover um bom ritmo de tacada. Portanto, o uso de dispositivo artificial para escutar música ou uma transmissão, quer seja através de fones de ouvido ou não, ao dar uma tacada ou por tempo prolongado durante uma *volta estipulada* infringe a Regra 14-3. Porém, não seria uma infração à Regra 14-3 o jogador escutar brevemente, por exemplo, para escutar os resultados de um jogo ou informação do trânsito, ao caminhar do *green* de um buraco para o *tee* do seguinte.

Uma *Comissão* deve escutar a todos os fatos e circunstâncias disponíveis ao determinar se um jogador estava utilizando um dispositivo artificial para escutar música ou transmissão o fez por um período prolongado de tal forma que possa ter assistido ao jogador no seu jogo.

Não há restrição a escutar música ou outra transmissão ao praticar (quer seja na área de prática ou no campo, e se sozinho ou jogando com outros), embora as regras do clube e códigos disciplinares possam ser aplicados nestas circunstâncias.

14-3/18

Informação sobre o tempo acessado em equipamento multifuncional

P. – Durante uma *volta estipulada*, pode um jogador acessar informação meteorológica local através de um aplicativo ou pela Internet em um *equipamento multifuncional*?

R. - Sim. A proibição na Regra 14-3 somente se aplica ao ato específico de avaliar ou medir condições que possam afetar o jogo do jogador (i.e., através de um anemômetro). Ao acessar dados meteorológicos fornecidos por um site na Internet ou estação meteorológica, o jogador não está ativamente avaliando ou medindo as condições. (Revisada)

14-3/19

Jogador usa equipamento de treinamento várias vezes antes de dar a tacada

P. – Durante uma *volta estipulada*, um jogador coloca um anel de peso em um taco de golfe para aquecer ao esperar que o *fairway* fique livre. Depois de vários *swings* de prática com aquele taco que infringe a Regra 14-3a, o jogador adiciona mais um peso e dá mais uns *swings* de treino com o taco. O jogador infringiu a Regra 14-3 mais de uma vez?

R. – Não. Como atos relacionados entre si resultou em uma Regra ser infringida mais de uma vez, o jogador

incorre uma penalidade de perda do buraco em jogo por buracos e duas tacadas em jogo por tacadas – ver Princípio 3 na Decisão 1-4/12. (Nova)

14-3/20

Jogador usa dispositivo artificial em ocasiões distintas

P. – Durante o jogo do primeiro buraco, um *competidor* colocou uma vara de alinhamento a seus pés, em infração à Regra 14-3a, incorrendo a penalidade de duas tacadas. Durante o jogo do quinto buraco, novamente o jogador infringiu a Regra 14-3, quer ao colocar a vara de alinhamento novamente ou por outra infração, como usar *equipamento* de medição de distâncias quando a *Comissão* não estabeleceu uma Regra Local que o permitisse. Qual a penalidade para a segunda infração?

R. – O jogador é desclassificado por infração à Regra 14-3 em mais de uma ocasião durante a *volta estipulada*. É irrelevante o fato do jogador ter infringido a Regra 14-3 da mesma maneira antes de duas tacadas em dois buracos distintos, ou de maneira distinta antes de tacadas distintas. Veja a Decisão 1-4/12 para atos relacionados entre si ou múltiplas infrações feitas antes de uma tacada. (Nova)

14-3/21

Jogador usa luva não em conformidade em várias tacadas

P. – Durante o jogo do primeiro buraco, um jogador joga a partir do tee usando uma luva não em conformidade e continua a usá-la até depois de dar sua segunda tacada. Ele é então informado que o uso de tal luva é uma infração à Regra 14-3. Qual a penalidade?

R. – Apesar do uso da luva ter sido contínuo, cada tacada é um evento individual na definição da infração e, portanto, o jogador é desclassificado por infração à Regra 14-3 mais de uma vez durante uma *volta estipulada* (veja Decisão 1-4/14). Se o jogador parar de jogar antes de dar a segunda tacada, haveria apenas uma infração e a penalidade seria perda do buraco em jogo por buracos ou duas tacadas em jogo por tacadas. (Nova)

Outras Decisões relevantes à Regra 14-3: veja “DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO” no Índice

BATER NA BOLA MAIS DE UMA VEZ

14-4/1 (Reservada)

14-4/2

Bola bate em encanamento e ao ricochetear é desviada pela face do taco

P. - A bola de um jogador atinge um encanamento e, ao ricochetear, bate na face do taco. Considera-se que jogador bateu na bola mais de uma vez, infringindo a Regra 14-4?

R. - Não. O jogador não bateu na bola mais de uma vez. Ele bateu na bola uma vez, ela ricocheteou e bateu na face de seu taco. A Regra 19-2 se aplica.

14-4/3

Jogador bate atrás da bola e atinge bola em movimento

P. - Ao executar uma tacada curta, o taco de um jogador atinge o solo, vários centímetros atrás da bola, e não entra em contato com a bola. Contudo, o solo é atingido com força suficiente para provocar o deslocamento da bola. Na continuação do movimento, o taco do jogador atinge a bola já em movimento. Qual a decisão?

R. - O jogador deve contar sua tacada e adicionar a penalidade de uma tacada conforme a Regra 14-4.

Apesar de, inicialmente, o próprio taco não ter atingido a bola, a bola foi colocada em movimento devido à tacada. Portanto, a Regra 14-4 se aplica.

Outras Decisões relacionadas à Regra 14-4: veja “BOLA EM MOVIMENTO ATINGIDA POR TACO” no Índice

JOGANDO UMA BOLA EM MOVIMENTO

14-5/1

Bola que se moveu durante backswing é batida enquanto ainda em movimento

P. - A bola de um jogador começa a se mover durante o movimento do taco para trás (*backswing*) e ele bate a bola enquanto ela ainda está em movimento. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade conforme a Regra 14-5, porque a bola começou a se mover depois do jogador iniciar o movimento do taco para trás (*backswing*). No entanto, se o jogador tiver causado o movimento da bola, ele incorre na penalidade de uma tacada - Regra 18-2. (Revisada)

14-5/2

Dar tacada em uma bola que está oscilando

P. - A bola de um jogador está no *green*. A bola está oscilando devido ao vento. Pode o jogador dar uma tacada enquanto a bola está oscilando?

R. - Sim. Uma bola oscilando não está em movimento conforme Definição nas Regras de Golfe, e não há penalidade por dar uma tacada em uma bola que está oscilando. O jogador deve continuar o jogo sem demora indevida.

Decisões relevantes:

- 1-2/9- Jogador pressiona bola na superfície do *green*
- 18/2- Bola oscila durante preparação da tacada

Outras Decisões relevantes à Regra 14-5: ver “BOLA EM MOVIMENTO ATINGIDA POR TACO” no Índice.

BOLA EM MOVIMENTO NA ÁGUA

14-6/1

Bola em *azar de água* se desloca depois da preparação da tacada

P. - Uma bola estava parada na correnteza rápida da água rasa de um *azar de água*. Depois do jogador entrar cuidadosamente na água, ele caminha em direção à sua bola, prepara sua tacada e a bola começa a se deslocar, presumivelmente devido à correnteza. Qual a decisão?

R. - Quando uma bola está na água e não está claro se a ação do jogador provocou o deslocamento da bola, a ele deverá ser dado o benefício da dúvida e nenhuma penalidade deve ser aplicada. Contudo, se estiver claro que a ação do jogador causou o deslocamento da bola, ele está sujeito à penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, e deve recolocar a bola. Por exemplo, se o jogador precisar pular dentro da água, em local perto da bola e, ao fazê-lo, a água espirrar e deslocar a bola, ele incorre na penalidade prevista na Regra 18-2.

Regra 15

Bola substituta; Bola errada

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

15-1. Geral

Um jogador deve, obrigatoriamente, embocar a bola que jogou da *área do tee*, a não ser que ela esteja perdida, *fora de campo* ou o jogador tenha substituído essa bola por outra, seja essa substituição permitida ou não (ver Regra 15-2). Se o jogador jogar uma *bola errada*, veja Regra 15-3.

15-2. Bola substituta

Um jogador pode substituir uma bola ao agir conforme uma Regra que o permita 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 substituir uma bola sem que as Regras o permitam (inclusive uma substituição não intencional, quando uma *bola errada* é dropada ou colocada pelo jogador), 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 perde o buraco em um jogo por buracos ou incorre a penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas, conforme a Regra aplicável**; no jogo por tacadas, deve concluir o buraco com a *bola substituta*.

Exceção: Se um jogador incorrer penalidade por ter jogado de local errado, não há penalidade adicional por ter substituído uma bola indevidamente.

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

15-3. Bola errada

a. Jogo por Buracos

Se um jogador der uma tacada em uma *bola errada*, **ele perde o buraco**.

Se a *bola errada* pertencer a outro jogador, seu dono deve, obrigatoriamente, colocar uma bola no ponto onde a *bola errada* foi jogada pela primeira vez.

Se um jogador e o seu *adversário* trocarem as bolas durante o jogo de um buraco, o primeiro a dar uma tacada na *bola errada* **perde o buraco**; na impossibilidade de determinar este fato, o buraco deve ser concluído com as bolas trocadas.

Exceção: Não há penalidade se um jogador der uma tacada em uma *bola errada* em movimento na água dentro de um *azar de água*. As tacadas dadas em uma *bola errada* em movimento na água dentro de um *azar de água* não contam no *escore* do jogador. O jogador deve corrigir o erro, jogando a bola correta ou agindo conforme as Regras.

(Colocar e recolocar - ver a Regra 20-3)

b. Jogo por Tacadas

Se um *competidor* der uma ou mais tacadas em uma *bola errada*, **incorrerá a penalidade de duas tacadas**.

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 buraco seguinte ou se, no último buraco da volta, não anunciar a intenção de corrigir o erro antes de sair do *green*, **ele será desclassificado**.

Tacadas dadas por um *competidor* em uma *bola errada* não contam no seu *escore*. Se a *bola errada* pertencer a outro *competidor*, seu dono deve colocar uma bola no ponto em que a *bola errada* foi jogada pela primeira vez.

Exceção: Não há penalidade se um jogador der uma tacada em uma *bola errada* em movimento na água

dentro de um *azar de água*. As tacadas dadas em uma *bola errada* em movimento na água dentro de um *azar de água* não contam no escore do jogador.

(Colocar e Recolocar - ver Regra 20-3)

BATER BOLA ERRADA: GERAL

15/1

Tacada não acerta bola errada

P. - Um jogador faz um *swing* e não acerta uma *bola errada*. Qual a decisão?

R. - Como o jogador executou uma tacada em uma *bola errada*, ele perde o buraco em jogos por buracos (Regra 15-3a), ou incorre na penalidade de duas tacadas em jogos por tacadas (Regra 15-3b).

15/2

Jogador executa tacada em sua bola e desloca bola oculta

P. - Um jogador executa uma tacada em sua bola, no *rough*, e também atinge uma velha bola abandonada que estava oculta sob a sua. Como ele também bateu a bola oculta, ele jogou uma *bola errada*?

R. - Não. O jogador executou uma tacada em sua própria bola, não com a bola oculta. Como ele não executou uma tacada na bola oculta, a Regra 15-3 não se aplica. O jogador deve jogar sua bola tal como ela está.

Decisão relevante:

- 7-2/7- *Swing* de treino desaloja bola oculta.

15/3

Jogador executa tacada em parte de bola abandonada, quebrada em pedaços

P. - Uma bola está quebrada em pedaços e foi abandonada. Parte dela se encontrava em grama fechada. Um jogador a confundiu com sua *bola em jogo* e executou uma tacada com ela. O jogador afirma que parte de uma bola não é uma bola e que, portanto, ele não bateu uma *bola errada*. O jogador tem razão?

R. - Não. Como o jogador executou uma tacada em uma *bola errada*, ele perde o buraco em um jogo por buracos (Regra 15-3a), ou incorre em duas tacadas de penalidade em jogos por tacadas (Regra 15-3b).

15/4

Jogador levanta a bola, a coloca de lado e a joga de onde a colocou

P. - Um jogador marca a posição de sua bola no *green*, levanta essa bola e a coloca de lado. Por engano, ele bate o *putt* do local onde colocou a bola. Qual a decisão?

R. - Quando uma bola é levantada conforme a Regra 20-1, ela fica fora de jogo - ver Definição de “*Bola em jogo*”. Executando uma tacada em sua bola fora de jogo, o jogador bate uma *bola errada* (Regra 15-3).

Em jogos por buracos, o jogador perde o buraco (Regra 15-3a).

Em jogos por tacadas, ele incorre na penalidade de duas tacadas e deve corrigir seu erro antes jogar da próxima *área do tee*; caso contrário, deve ser desclassificado (Regra 15-3b).

Decisões relevantes:

- 15-3b/3- *Co-competidor* levanta bola de *competidor* e a coloca de lado; *competidor* joga a bola do local em que foi colocada
- 20-4/2- Bola levantada no *green* é recolocada pelo *caddie* atrás do marcador de bola.

Bola original encontrada e jogada após outra bola ser colocada em jogo

P. - Um jogador que não consegue encontrar sua bola, depois uma breve procura, dropa outra bola (bola B) conforme a Regra 27-1 e joga. Sua bola original então é encontrada dentro de cinco minutos após o início da busca. O jogador levanta a bola B e continua a partida com a bola original. Isso é correto?

R. - Não. Quando o jogador colocou a *bola substituta* em jogo no local da tacada anterior, com a intenção de jogar uma bola conforme a Regra 27-1, ele procedeu conforme uma Regra aplicável. Portanto, a Regra 20-6 não se aplica e ele deve continuar com a *bola substituta* (ver Decisão 27-1/2). A bola original estava perdida quando a bola B foi dropada conforme a Regra 27-1 (ver Definição de “Bola Perdida”).

Quando o jogador levantou a bola B, ele incorreu na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2. Ao executar uma tacada com a bola original depois desta estar fora de jogo, ele jogou uma *bola errada* (ver Definições de “*Bola em jogo*” e “*Bola errada*”) e incorreu na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou em uma penalidade adicional de duas tacadas em um jogo por tacadas (Regra 15-3). Em um jogo por tacadas, o jogador deve ser desclassificado se não corrigir seu erro antes de jogar da próxima *área do tee*. (Regra 15-3b).

Decisões relevantes:

- 27/8- Bola é encontrada após busca exceder cinco minutos, e é jogada
- 27-1/2.3- Bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos de busca, após outra bola ser dropada (no ponto onde bola original foi jogada); bola original é jogada
- 27-2b/5- Bola original jogada após bola provisória ser jogada de um ponto mais perto do *buraco* que local onde se supunha que bola original estaria

Tacada executada em bola que está fora de campo

P. - Um jogador executa uma tacada em sua bola parada *fora de campo*. Qual a decisão?

R. - Uma bola parada *fora de campo* não é mais uma *bola em jogo* e, portanto, é uma *bola errada* - ver Definições de “*Bola em jogo*” e “*Bola errada*”. De acordo com isso, em um jogo por buracos, o jogador perde o buraco. Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de duas tacadas e deve proceder conforme a Regra 27-1, incorrendo na penalidade adicional de uma tacada prescrita por essa Regra.

Decisão relevante:

- 18-2/5- Bola se desloca após jogador fazer tacadas de prática perto da bola e para *fora de campo*; jogador joga a bola
- 33-8/43- Tacada executada de área de proteção ambiental

Bola trocada durante jogo de buraco para auxiliar identificação

P. - Depois de executar suas tacadas na *área do tee* de um buraco de par 5, A e B notam que estão jogando com bolas de marcas idênticas. Com base na localização de ambas as tacadas do tee, A sabe qual era a sua bola. Para evitar confusão subsequente, A levanta sua bola antes de executar sua segunda tacada, substitui a bola por outra de marca diferente e completa o buraco. Isso é permitido?

R. - Não. A não tinha o direito de substituir a bola.

Em um jogo por buracos, A perde o buraco - Regra 15-2.

Em um jogo por tacadas, A incorre na penalidade geral de duas tacadas conforme a Regra 18, por

substituir erroneamente a bola, mas não há penalidade adicional por levantar a bola sem ter direito a isso (Ver a Regra 15-2 e a declaração de penalidade sob a Regra 18).

Otras Decisões relevantes à aplicação de múltiplas penalidades: ver “SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS” no Índice

15/7

Bola errada jogada na crença de que seja a bola provisória ou segunda bola

P. - Um jogador, acreditando que sua bola original pode estar perdida ou *fora de campo*, joga uma bola provisória conforme a Regra 27-2a. Antes de chegar ao local onde sua bola original deveria estar, ele joga uma *bola errada* por crer que seja sua bola provisória. Ele então encontra sua bola original dentro do campo e, corretamente, abandona a bola provisória. O jogador incorre a penalidade prevista pela Regra 15-3, por jogar uma *bola errada*, mesmo que essa *bola errada* tenha sido jogada por ter sido confundida com uma bola provisória que jamais se tornou uma *bola em jogo*?

R. - Sim. Apesar de uma penalidade incorrida durante o jogo de uma bola provisória em geral ser cancelada se a bola provisória for abandonada conforme a Regra 27-2c (por ex.: uma penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, se a bola provisória se mover), isso não se aplica quando a penalidade é aplicada por se jogar uma *bola errada*.

A mesma decisão se aplicaria se o *competidor* jogasse uma *bola errada* na crença de que era uma segunda bola jogada conforme a Regra 3-3 (Dúvida quanto à forma de proceder, em jogos por tacadas), ou conforme a Regra 20-7c (Grave infração por jogar de local errado, em jogo por tacadas). No entanto, em circunstâncias semelhantes, não haveria penalidade conforme a Regra 15-3b se o *competidor* primeiro terminasse o buraco com sua *bola em jogo* e depois executasse uma tacada em uma *bola errada* ao proceder conforme a Regra 3-3 ou 20-7c. (Revisada)

Decisão relevante:

- 20-7c/5- *Competidor* joga segunda bola conforme Regra 20-7c; esclarecimento de “tacadas de penalidade por jogar a bola que, por decisão, não conta”

15/8

Bola jogada conforme Regra para bola perdida em terreno em reparo depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância

P. - A bola de um jogador está perdida em um terreno em reparo. Ele joga outra bola conforme a Regra 27-1. O jogador então se lembra que a Regra 25-1c lhe permite obter alívio sem penalidade para uma bola que não pode ser encontrada, pois está perdida em terreno em reparo. Ele decide proceder conforme essa Regra, levanta a bola jogada conforme a Regra 27-1, dropa outra bola de acordo com Regra 25-1c e termina o buraco. Qual a decisão?

R. - A bola jogada conforme a Regra 27-1 era a *bola em jogo* e ele deveria ter continuado com essa bola. O jogador, tendo colocado outra *bola em jogo* conforme a Regra 27-1, não mais tinha direito de proceder de acordo com a Regra 25-1c. Portanto, quando levantou sua *bola em jogo*, dropou outra bola em outro local conforme a Regra 25-1c e jogou essa bola, ele infringiu a Regra 18 (Por levantar a *bola em jogo* e não a recolocar) e a Regra 15-2 (Por substituir a bola erroneamente).

Em um jogo por buracos, ele perde o buraco - Regra 15-2 ou Regra 18.

Em um jogo por tacadas, além da penalidade de tacada e distância incorrida quando procedeu conforme a Regra 27-1, o jogador incorre na penalidade geral de duas tacadas conforme a Regra 18 (Por levantar sua

bola em jogo e não a recolocar), mas não há penalidade adicional por substituir a bola erroneamente (ver Regra 15-2 e a declaração de penalidade da Regra 18).

Decisões relevantes:

- 18-2/8.5- Bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido segundo Regra de terreno em reparo
- 20-7c/4- Bola de *competidor* é jogada por *co-competidor*; *competidor* substitui bola por outra em local errado, joga essa bola e então a abandona e joga bola original de local certo
- 25-1c/2- Bola é dropada e jogada conforme Regra de terreno em reparo, sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original estava no terreno em reparo

15/9

Bola atirada para dentro do campo por agente externo é jogada; caddie tem conhecimento de ato de agente externo

P. - A bola de A é encontrada parada dentro do campo e A executa uma tacada em direção ao *green*. Então, surge um indivíduo e diz que a bola de A parou fora do campo, em seu jardim. Ele afirma que a atirou de volta para o campo e que informou o *caddie* de A sobre o que fizera. O *caddie* não reportou o fato a A. Qual a decisão?

R. — Conforme a Regra 6-1, A é responsável pelo fato de seu *caddie* não lhe contar o ocorrido.

A bola de A não estava mais em jogo quando parou *fora de campo*. Portanto, era uma *bola errada* - ver Definição de “*Bola em jogo*” e “*Bola errada*”. Quando A executou uma tacada na *bola errada*, incorreu na penalidade prescrita pela Regra 15-3 e, em um jogo por tacadas, estava obrigado a proceder conforme a Regra 27-1.

15/10

Bola atirada para dentro de campo por agente externo é jogada; nem jogador nem caddie sabem de ação de agente externo

P. - A Decisão 15/9 declara que, se um *agente externo* atirar a bola de um jogador de volta para o campo, quando ela está *fora de campo*, e avisar o *caddie* do ocorrido, o jogador é penalizado por jogar uma *bola errada* se ele jogar a bola de sua posição dentro do campo. Qual seria a decisão se nem o jogador nem seu *caddie* soubessem que a bola do jogador tinha sido atirada de volta para o campo?

R. - Em um jogo por buracos, por equidade (Regra 1-4), não haveria penalidade por jogar uma *bola errada* (Regra 15-3). Se o jogador souber da ação do *agente externo* depois de jogar a *bola errada*, mas antes de seu *adversário* executar outra tacada ou realizar qualquer ação (por ex., levantar a bola ou conceder a próxima tacada) que o *adversário* não realizaria se a *bola errada* não tivesse sido jogada, o jogador deve corrigir seu erro e proceder corretamente. Se mais tarde o jogador souber do erro cometido, ele deve continuar com a *bola errada*, sem penalidade, e o *escore* com a *bola errada* deve contar.

Em um jogo por tacadas, por equidade (Regra 1-4), não haverá penalidade por jogar uma *bola errada* (Regra 15-3). Se o jogador descobrir, antes de bater da próxima *área do tee*, que a bola original estava *fora de campo*, ele deve voltar atrás e proceder conforme a Regra 27-1. Se a descoberta só for feita mais tarde, o *escore* com a *bola errada* permanecerá.

Decisões relevantes:

- 18-1/3- Jogador desconhece que bola foi *deslocada* por *agente externo* e não recoloca bola
- 18-5/3- *Competidor* e *co-competidor* desconhecem que bola foi *deslocada* por bola de *co-competidor* até o buraco ser completado

15/11

Bola errada batida fora de campo; outra bola jogada conforme Regra 27-1; bola original então encontrada nas proximidades

P. - Um jogador joga uma bola que ele acredita ser a sua e ela vai para *fora de campo*. Ele joga outra bola conforme a Regra 27-1 e então descobre que a bola que ele jogou para *fora de campo* era uma *bola errada* e que a bola original estava dentro do campo. Qual a decisão?

R. - Em um jogo por buracos, o jogador perde o buraco por jogar uma *bola errada* (Regra 15-3).

Em um jogo por tacadas, a bola que o jogador jogou para *fora de campo* era uma *bola errada* e a bola jogada conforme a Regra 27-1 era uma continuação do jogo com essa *bola errada*. O jogador incorre na penalidade de duas tacadas conforme a Regra 15-3b e é obrigado a terminar o buraco com sua bola original.

Decisões relevantes:

- 15-3b/2- Jogador joga duas bolas erradas diferentes entre tacadas com a *bola em jogo*
- 26/6- Bola que supostamente estava em *azar de água* é encontrada fora do *azar* depois de outra bola ser jogada sob procedimento de tacada e distância

15/12

Bola perdida encontrada fora de campo é jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original é então encontrada no campo

P. - Um jogador encontra uma bola *fora de campo*, pensa que é sua bola original, joga essa bola do local onde a bola original tinha sido jogada e então encontra a bola original no campo. Qual a decisão?

R. - A bola original está perdida e a bola encontrada *fora de campo* está em jogo sob penalidade de tacada e distância. Ver Regra 27-1a.

15/13

Bola perdida é dropada de acordo com Regra de bola injogável, mas não é jogada

P. - Um jogador encontra uma bola que acredita ser sua bola original, a considera injogável e a dropa de acordo com a Regra 28b ou c. Ele então descobre que a bola não é sua e sim uma bola perdida. Qual a decisão?

R. - Quando o jogador dropou a *bola perdida* ela se tornou a *bola em jogo*. No entanto, o jogador não tinha o direito de proceder conforme a Regra 28b ou 28c sem encontrar a bola original. Como a tacada não foi executada com a *bola substituta*, o jogador tem o direito de corrigir seu erro conforme a Regra 20-6, abandonando a *bola substituta* e continuando a procurar a bola original. Se a bola do jogador estiver perdida, o jogador deve proceder conforme a Regra 27-1.

15/14

Bola no bunker considerada injogável é dropada no bunker e jogada; então descobre-se que é uma bola errada

P. - Um jogador, acreditando que uma bola muito mal colocada no *bunker* é a sua, a considera injogável, a dropa no *bunker* e a joga. Ele então descobre que a bola que jogou não era sua bola original. Ele jogou uma *bola errada*?

R. - Não. Os procedimentos previstos pelas Regras 28b e 28c não podem ser aplicados exceto no que se refere à posição da *bola em jogo* do jogador e ela antes precisa ser encontrada e identificada (ver Decisão

28/1). Antes de proceder de acordo com a opção b ou c da Regra 28 o jogador deve se certificar de que, ao agir assim, o faz com referência à sua *bola em jogo*. O jogador pode levantar para inspecionar segundo o procedimento da Regra 12-2 ou, tendo levantado sob a Regra 28, poderia ter inspecionado a bola para assegurar que era sua *bola em jogo*. Neste caso, a bola dropada e jogada pelo jogador não era sua bola original, era uma *bola substituta*. Como a localização da bola original não era conhecida no momento em que a *bola substituta* foi dropada, ele devia proceder conforme a Regra 27-1. Como a *bola substituta* não foi dropada no local exigido pela Regra 27-1, ele jogou de local errado (ver Decisão 28/15).

Em um jogo por buracos, ele incorre na penalidade de perda do buraco (Regra 20-7b).

Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 27-1, e na penalidade adicional de duas tacadas conforme a Regra 20-7c por jogar de local errado. Se a infração for grave, ele ficará sujeito a desclassificação, a menos que corrija seu erro como determina a Regra 20-7c.

Decisões Relevantes:

- 20-7c/3- Bola é considerada perdida no bunker; *competidor* dropa e joga outra bola no bunker; bola original é então encontrada fora do bunker
- 28/14- Bola extraviada declarada injogável é jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original é então encontrada

Outras Decisões Relevantes às Regras 15: ver “BOLA SUBSTITUTA” e “BOLA ERRADA” no Índice

BOLA MUDADA OU TROCADA

15-1/1

Bolas inadvertidamente trocadas por jogadores, entre buracos

P. - Após o término de um buraco, as bolas de A e B foram inadvertidamente trocadas e A jogou a bola de B da *área do tee* seguinte. O jogador A jogou uma *bola errada*?

R. - Não. A bola jogada da *área do tee* para o buraco não era uma *bola errada*, apesar de não pertencer ao jogador — ver Definições de “*Bola em jogo*” e “*Bola errada*”.

15-1/2

Bolas inadvertidamente trocadas por competidores, em local desconhecido

P. - Em um jogo por tacadas, após o jogo de um buraco, descobriu-se que A terminara o buraco com a bola de B, e vice-versa. Tanto A quanto B estavam certos de que tinham terminado o buraco com as bolas jogadas da *área do tee*. Assim, concluíram que a troca de bolas ocorrera durante o jogo de um buraco anterior ou entre os dois buracos. Qual a decisão?

R. - Se não for possível estabelecer se as bolas foram trocadas durante o jogo de um buraco, A e B devem receber o benefício da dúvida e supor que as bolas foram inadvertidamente trocadas entre os dois buracos e, nesse caso, nenhuma penalidade deve ser imposta.

15-1/2.5

Bolas inadvertidamente trocadas pelos jogadores após uma bola atingir e deslocar a outra bola

P. - A joga em direção ao *green* e sua bola atinge e desloca a bola de B, que estava parada no *green*. As duas bolas ficam paradas no *green*. B, agindo conforme as Regras 18-5 e 20-3c, levanta a bola de A por engano e a coloca tão perto quanto possível de onde sua bola (de B) se encontrava antes de ser

deslocada. B então termina o buraco com a bola de A. A, que não havia levantado a bola de B, emboca essa bola, por engano. Qual a decisão?

R. - A jogou uma *bola errada*, enquanto B, jogou uma *bola substituta* quando isso não era permitido.

Em um jogo por buracos, B incorre na penalidade de uma tacada por levantar a bola de A sem autorização (Regra 18-3b) e deve informar A dessa penalidade (Regra 9-2b). No entanto, B perde o buraco ao jogar a bola de A (Regras 15-2 e 18-5). O fato de A jogar subsequentemente uma *bola errada* é irrelevante.

Em um jogo por tacadas, B incorre na penalidade de duas tacadas (Regras 15-2 e 18-5). A incorre na penalidade de duas tacadas, deve recuperar sua bola que está com B, recolocá-la no lugar de onde foi levantada por B e terminar o buraco com ela antes de jogar da próxima *área do tee*; caso contrário, A é desclassificado (Regra 15-3b).

15-1/3

Buraco em que *bola errada* foi jogada é desconhecido

P. - Um jogador descobre, depois do buraco 6, que não estava jogando com a bola com que iniciara a partida. Ele não sabe quando jogou essa bola diferente pela primeira vez. Qual a decisão em:

- (a) Jogos por tacadas?
- (b) Jogos por buracos se:
 - (i) ele vencer todos os buracos?
 - (ii) ele perder todos os buracos?
 - (iii) ele vencer 4 buracos, perder 1 buraco e empatar 1 buraco?
 - (iv) ele perder 4 buracos, vencer 1 buraco e empatar 1 buraco?

R. - A *Comissão* deve determinar se a bola diferente é ou não uma *bola errada* e dar ao jogador o benefício da dúvida - ver Decisão 15-1/2. Assim, se houver a possibilidade da bola diferente ter sido colocada em jogo conforme uma Regra, ou se houver a possibilidade do jogador ter colocado a bola diferente em jogo no início de um buraco, a *Comissão* deve decidir em favor do jogador e ele não incorre em penalidade, tanto em jogos por buracos quanto em jogos por tacadas.

Contudo, chegando-se à conclusão de que foi jogada uma *bola errada*:

- (a) o jogador é desclassificado em jogos por tacadas, a menos que a conclusão seja de que a *bola errada* foi jogada no buraco 6 e o jogador retifique seu erro como prescrito na Regra 15-3b.
- (b) em jogos por buracos, a *Comissão* deve determinar, segundo as probabilidades, o buraco em que *bola errada* foi jogada e o jogador perde esse buraco, a posição do jogo sendo ajustada de acordo com isso, se necessário. Na impossibilidade de determinar o buraco em que a *bola errada* foi jogada, por equidade (Regra 1-4):
 - (i) o jogador perde um dos buracos que venceu e fica 4 acima, em vez de 6 acima.
 - (ii) o jogador permanece 6 abaixo.
 - (iii) o jogador piora um buraco, isto é, fica 2 acima em vez de 3.
 - (iv) como em (iii), isto é, fica 4 abaixo em vez de 3 abaixo.

15-1/4

Jogadores inadvertidamente trocam bolas recuperadas de *azar de água*

P. - A e B jogam suas bolas para um *azar de água*, aproximadamente para o mesmo local. Um *caddie* é autorizado a recuperar as duas bolas e entrega a bola de A para B e a bola de B para A. Cada jogador

dropa atrás do *azar* a bola que recebeu, conforme a Regra 26-1 b, e joga em direção ao *green*. Lá chegando, descobrem que as bolas foram trocadas. Eles devem ser penalizados conforme a Regra 15-2?

R. - Não. A Regra 26-1 b autoriza o jogador a dropar “uma bola”. De acordo com isso, a substituição de uma bola por outra é permitida.

Outras Decisões relevantes à Regra 15-1: ver “BOLAS TROCADAS” no Índice

BOLA SUBSTITUTA

15-2/1

Jogador substitui bola no *green* porque bola original, atirada para o *caddie* para ser limpa, caiu em um lago

P. - Um jogador, cuja bola estava no *green*, marca a posição da bola, levanta e atira a bola para seu *caddie*, para ser limpa. O *caddie* não consegue pegar a bola, ela cai dentro de um lago e não é possível recuperá-la. O jogador termina o buraco com outra bola. Ele deve ser penalizado conforme a Regra 15-2?

R. - Sim. A Regra 16-1b, segundo a qual a bola foi levantada, não permite substituição por outra bola. Portanto, em um jogo por buracos, o jogador perde o buraco e, em um jogo por tacadas, a penalidade é de duas tacadas.

Decisões Relevantes:

- 5-3/3.5- Jogador levanta bola no *green*; joga bola em um lago e então avisa que bola estava imprópria para jogar
- 18-2/13.5- Bola é levantada e, por raiva, é atirada dentro de lagoa

15-2/2

Jogador erroneamente substitui sua bola por outra no *green*; erro é descoberto antes da execução da tacada

P. - Um jogador marca a posição e levanta sua bola no *green*. Por engano, ele coloca outra bola no local de onde sua bola original foi levantada. Ele descobre seu erro antes de executar sua próxima tacada, coloca sua bola original no local de onde a levantou e termina o buraco com ela. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. O jogador corrigiu seu erro e não executou uma tacada com a outra bola. Portanto, uma penalidade conforme a Regra 15-2 não se aplica. Além disso, a outra bola efetivamente marcou a posição de sua bola original. Desse modo, a penalidade prevista pela Regra 20-1 não se aplica.

Decisões Relevantes:

- 20-1/5- Bola de *competidor* é levantada sem autorização por *caddie* de *co-competidor* que, subsequentemente, substitui a bola por outra, que é jogada por *competidor*
- 20-6/3- Bola erroneamente substituída quando dropada; correção do erro

15-2/3

***Competidor* erroneamente substitui sua bola por outra no *green*; erro descoberto depois de tacada ser executada na próxima área do tee**

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* levanta sua bola no *green* e, por engano, a substitui por outra. Ele termina o buraco e vai para a próxima *área do tee*. Qual a decisão?

R. - O *competidor* incorre na penalidade de duas tacadas (Regra 15-2).

15-2/4

Competidor que levanta sua bola e a bola de co-competidor inadvertidamente as troca ao recolocá-las

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de A e a bola de B estão na mesma área, no *green*. A marca a posição das duas bolas e as levanta com o consentimento de B. Ao recolocá-las, A inadvertidamente troca as bolas e, do lugar certo, A termina o buraco com a bola de B e vice-versa. Qual a decisão?

R. - Cada jogador é ser penalizado com duas tacadas conforme a Regra 15-2.

Como B autorizou A a levantar e recolocar sua bola, B não pode ser eximido da penalidade (Regras 20-1 e 20-3a).

Outras Decisões relevantes à Regra 15-2: ver “**BOLA SUBSTITUTA**” no Índice

BOLA ERRADA: JOGO POR BURACOS (MATCH PLAY)

Outras Decisões relevantes à Regra 15-3: ver “**BOLA ERRADA: jogo por buracos**”

BOLA ERRADA: JOGO POR TACADAS (STROKE PLAY)

15-3b/1

Competidor joga bola errada e a perde; bola errada talvez fosse bola de co-competidor

P. - Em um jogo por buracos, A e B executam seus drives para a mesma área, no *rough*. B encontra uma bola e a joga para o meio de um *azar de água* profunda. A encontra uma bola que descobre ser a de B. Nenhuma outra bola é encontrada na área, portanto, presumivelmente, B jogou a bola de A. B incorre em uma penalidade de duas tacadas conforme a Regra 15-3b e deve jogar sua própria bola. Qual o procedimento correto para A?

R. — Se for virtualmente assegurado que B jogou a bola de A, este deve colocar outra bola no local em que B jogou a *bola errada*, sem penalidade - Regra 15-3b.

Decisão relevante:

- 27/6- Jogador não consegue encontrar sua bola porque outro jogador a jogou

15-3b/2

Jogador joga duas bolas erradas diferentes entre tacadas com a bola em jogo

P. - Em um jogo por buracos, um *competidor* joga uma *bola errada* para o *green*. Ele descobre seu erro e volta ao local de onde a *bola errada* foi jogada. Ele encontra outra bola e a joga para o *green*. Ele então descobre que jogou outra *bola errada*. A penalidade é de duas ou de quatro tacadas?

R. - Quatro tacadas. A descoberta do *competidor* de que ele jogou uma *bola errada* é um evento interveniente que quebra a relação entre as duas tacadas. A subsequente jogada com uma outra *bola errada* é, portanto, um ato não relacionado. Portanto, o jogador é penalizado separadamente por cada jogada com a *bola errada*, sob o Princípio 6 da Decisão 1-4/12 e Decisão 1-4/13.

Decisões Relevantes:

- 15/11- *Bola errada* batida *fora de campo*; outra bola jogada conforme Regra 27-1; bola original então encontrada nas proximidades
- 26/6- *Bola que supostamente estava em azar de água é encontrada fora do azar* depois de outra bola ser jogada sob procedimento de tacada e distância

15-3b/3

Co-competidor levanta bola de competidor e a coloca de lado; competidor joga a bola do local em que foi colocada

P. — Em um jogo por buracos, B marca a posição da bola de A no *green*, levanta a bola e a coloca em local próximo, no *green*. A não recoloca a bola. Ele executa seu putt de onde ela está e termina o buraco. Então, o erro é descoberto. Qual a decisão?

R. - Quando uma bola é levantada, ela fica fora de jogo - ver Definição de “*Bola em jogo*”. Quando A executou uma tacada com sua bola fora de jogo, ele jogou uma *bola errada*.

Se A souber que B levantou sua bola, ele incorre em uma penalidade de duas tacadas conforme a Regra 15-3b e deve recolocar sua bola no local correto e terminar o buraco.

Se A não souber que B levantou sua bola, A não pode ser penalizado por jogar uma *bola errada*. Se ele perceber o erro antes de jogar da próxima *área do tee*, deve recolocar sua bola no local correto, sem penalidade, e completar o buraco. Se souber do erro após jogar da próxima *área do tee*, o *score* com a *bola errada* permanece e não há penalidade.

Decisões Relevantes:

- 15/4- Jogador levanta a bola, a coloca de lado e a joga de onde a colocou
- 20-4/2- Bola levantada no *green* é recolocada pelo *caddie* atrás do marcador de bola

Outras Decisões Relevantes à Regra 15-3: ver “BOLA ERRADA” no Índice

Regra 16

O Green

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

16-1. Geral

a. **Tocar a Linha de putt**

A *linha de putt*, obrigatoriamente, não deve ser tocada exceto:

- (i) o jogador pode retirar *impedimentos soltos*, desde que não exerça pressão sobre qualquer coisa;
- (ii) o jogador pode encostar o taco no chão, na frente da bola, na preparação da tacada, desde que não exerça pressão sobre qualquer coisa;
- (iii) ao medir - Regra 18-6;
- (iv) ao levantar ou recolocar a bola - Regra 16-1b;
- (v) ao pressionar um marcador de bola;
- (vi) ao reparar as marcas de posições anteriores do buraco ou marcas de impacto de bolas (piques de bola), no *green* - Regra 16-1c; e
- (vi) ao remover *obstruções móveis* - Regra 24-1.

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

b. **Levantar e Limpar a Bola**

Uma bola que está no *green* pode ser levantada e, se desejado, ser limpa. A posição da bola deve, obrigatoriamente, ser marcada antes da bola ser levantada, e a bola deve, obrigatoriamente, ser recolocada (ver Regra 20-1). Quando outra bola estiver em movimento, uma bola que possa influenciar o deslocamento da bola em movimento, obrigatoriamente, não deve ser levantada.

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

O jogador pode reparar as marcas de posições antigas do *buraco* ou estragos no *green* causados pelo impacto de bolas (piques de bola), quer sua bola esteja ou não no *green*. Se a bola ou o marcador de bola for movido acidentalmente em função dessa reparação, a bola ou o marcador de bola deve, obrigatoriamente, ser recolocado. Não há penalidade se o deslocamento da bola, ou do marcador da bola, for diretamente atribuível ao ato específico de reparar uma posição antiga do *buraco* ou estragos no *green* causados pelo impacto de uma bola. Caso contrário, aplica-se a Regra 18.

Qualquer outro estrago no *green*, obrigatoriamente, não deve ser consertado se o reparo puder ajudar o jogador no jogo subsequente do buraco.

d. **Testar a Superfície**

Durante a *volta estipulada*, um jogador, obrigatoriamente, não deve testar a superfície de qualquer *green* ao rolar uma bola, ou encrespando ou alisando a sua superfície.

Exceção: Entre o jogo de dois buracos, um jogador pode testar a superfície de qualquer *green* de treino e do *green* do último buraco jogado, a não ser que a *Comissão* tenha proibido tal ação (ver Nota 2 da Regra 7-2).

e. **Pés Colocados de Cada Lado ou Sobre a Linha de putt**

O jogador, obrigatoriamente, não deve executar uma tacada no *green* tomando o stance com um pé de cada lado da *linha de putt* ou com qualquer pé tocando a *linha de putt* ou a continuação desta linha atrás da bola.

Exceção: Não há penalidade se o stance com um pé de cada lado da *linha de putt* ou com qualquer pé tocando a *linha de putt* (ou a continuação desta linha atrás da bola) for tomado inadvertidamente ou para

evitar pisar na *linha de putt* ou na provável *linha de putt* de outro jogador.

f. Executar Tacada com Outra Bola em Movimento

O jogador, obrigatoriamente, não deve executar uma tacada enquanto outra bola jogada do *green* estiver em movimento, exceto que se o jogador o fizer, não será penalizado se for sua vez de jogar.

(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 a um tempo suficiente para se dirigir ao *buraco*, sem demora injustificada, e dez segundos adicionais para verificar se a bola está em repouso. Se a bola não tiver caído no *buraco* nesse ínterim, considera-se que está em repouso. Se a bola posteriormente cair no *buraco*, considera-se que o jogador embocou a bola com sua última tacada e ele deve, obrigatoriamente, **acrescentar uma tacada de penalidade** ao *score* obtido no buraco; caso contrário, não há penalidade conforme esta Regra.

(Demora injustificada - ver Regra 6-7)

○ GREEN: GERAL

16/1

Lama sobre a bola toca o *green*, mas a bola não toca o *green*

P. - A bola de um jogador está fora do *green*, praticamente em sua borda, mas sem tocá-lo. Um torrão de lama aderido à bola toca o *green*. Deve-se considerar que a bola está no *green*?

R. - Não. No entanto, se uma bola estiver parada no *green*, mas não o tocar por estar sobre um torrão de lama, considera-se que a bola está no *green*.

16/2

Bola enterrada na lateral do *buraco*; toda a bola abaixo da borda do *buraco*

P. - A bola de um jogador se enterra na lateral de um *buraco*. Toda a bola está abaixo do nível da borda do *buraco*. Qual a decisão?

R. - A bola deve ser considerada *embocada* apesar de toda a bola não se encontrar dentro da circunferência do *buraco* conforme requer a Definição de “*Embocada*”.

16/3

Bola enterrada na lateral do *buraco*; toda a bola não está abaixo da borda do *buraco*

P. - A bola de um jogador se enterra na lateral de um *buraco*. Parte da bola está acima do nível da borda do *buraco*. Qual a decisão?

R. - A bola não está *embocada* - ver Definição de “*Embocada*”. O jogador pode jogar a bola tal como está

ou levantar a bola conforme a Regra 16-1b, reparar o estrago conforme a Regra 16-1c, e recolocar a bola sobre a borda do *buraco*.

Decisões relevantes às Regras 16/2 e 16/3:

- 13/4- Bola completamente enterrada na borda de um bunker
- 25-2/5- Bola enterrada em banco de grama ou no barranco ao redor de um bunker
- 33-8/39- Regra local para parede de *bunker* cuja superfície consiste de pilhas de torrões sobrepostos, cobertos de grama ou terra
- 33-8/39.5- Regra Local tornando parede de banca parcialmente coberta por grama como parte do bunker

16/4

Copo que reveste *buraco*, não suficientemente enterrado

P. - Um jogador descobre que o copo de um *buraco* não está enterrado pelo menos uma polegada abaixo da superfície do *green*, como prescreve a Definição de “*Buraco*”. O que ele deve fazer?

R. - O jogador deve solicitar à *Comissão* que ajuste o copo no *buraco*. Se um membro da *Comissão* não estiver disponível, o jogador pode, sem penalidade, empurrar ou de outra forma mover o copo e consertar qualquer dano (por ex. grama levantada ao lado do *buraco*) causado pelo copo estar fora de posição ou ter sido movido. Tendo em vista o dano potencial, um jogador somente deve ajustar um copo de um *buraco* como último recurso e deve ter muito cuidado ao fazê-lo. (Revisada)

16/5

Bola atinge borda do copo de um *buraco* e pula para fora dele

P. - A bola de um jogador atinge a borda do copo de um *buraco*, não suficientemente enterrado, e pula para fora do *buraco*. Nessa circunstância, a bola deve ser considerada *embocada*?

R. - Não. Conforme a Definição de “*Embocada*”, a bola deve estar parada dentro da circunferência do *buraco*.

16/5.5

Jogador emboca putt curto e alega-se que ele retirou a bola do *buraco* antes desta estar parada

P. - Um jogador executa um putt curto, emboca a bola e a retira de dentro do *buraco*. Seu *adversário* (ou um co-competidor) reclama que ouviu a bola pulando no fundo do copo no momento em que o jogador retirava a bola e que, portanto, a bola não pode ser considerada *embocada*, tendo em vista a Definição de “*Embocada*” que declara: “Uma bola está *embocada* quando está parada dentro da circunferência do *buraco*”. Qual a decisão?

R. - A bola está *embocada*. A palavra “parada” foi colocada na Definição de “*Embocada*” para tornar claro que se uma bola cair abaixo da superfície e depois pular para fora de ela não está *embocada*.

Decisão relevante:

- 1-2/5- Jogador bate putt usando uma das mãos e pega a bola no *buraco* com a outra

16/6 (Reservada)

16/7

Dois *buracos* em cada *green*, em campo de nove *buracos*

P. I. - A *Comissão* tem permissão para fazer dois *buracos* em cada *green*, em um campo de nove *buracos*, um (A) para ser usado no jogo dos primeiros nove *buracos* e o outro (B) para ser usado no jogo dos

segundos nove buracos?

P. 2. - Se assim for, qual a situação do *buraco* B em cada *green* quando o *buraco* A estiver em uso, e vice-versa?

R. 1. - Sim.

R. 2. - Em cada *green*, o *buraco* que não está em uso é um *buraco* feito pelo responsável pela manutenção do campo - ver Definição de “Terreno em Reparo” - e a Regra 25-1 se aplica.

Decisão relevante:

- 16-1c/3 – Reparo de *buraco* antigo afundado ou saliente em *linha de putt*

Outras Decisões Relevantes a “Green: Geral”: ver “**BOLA LEVANTADA**”, “**BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA**” e “**GREEN**” no Índice

TOCAR A LINHA DE PUTT

16-1a/1

Varrer ou secar água ocasional sobre a linha de putt

P. - Um jogador cuja bola está parada no *green* pode varrer *água ocasional* que está sobre sua *linha de putt*, ou secá-la com uma toalha?

R. - Não. Tal ação infringiria a Regra 16-1a (Tocar a *Linha de putt*).

16-1a/2 (Reservada)

16-1a/3

Remover orvalho ou geada da linha de putt

P. - Um jogador pode remover orvalho ou geada de sua *linha de putt*?

R. - Não. A Regra 16-1 a proíbe tocar a *linha de putt*, exceto para remover *impedimentos soltos*, reparar marcas de pique de bola, etc. Orvalho e geada não são *impedimentos soltos* - ver Definição de “*Impedimentos soltos*”. De acordo com isso, tão ação infringiria a Regra 16-1a.

Decisão relevante:

- 13-2/35 – Remoção de orvalho ou geada

16-1a/4

Remover água ocasional de dentro do buraco

P. - Um jogador, cuja bola está parada no *green*, remove *água ocasional* de dentro do *buraco*, sem tocar seu interior. Isso é permitido?

R. - Como o jogador não tocou a *linha de putt*, ele não infringiu a Regra 16-1a. No entanto, ao retirar a água, o jogador infringiu a Regra 13-2, que proíbe melhorar a *linha de jogo*. O jogador incorre na penalidade de perda do *buraco* em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas.

Decisões Relevantes:

- 16-1d/4 – Testar a superfície do *green* atrás da bola para saber se está molhada
- 33/1 – Remoção de *água ocasional* ou *impedimentos soltos* no *green*, pela Comissão

16-1a/5

Touchar o interior do buraco

P. - Antes de executar um putt, um jogador toca o interior do *buraco*. Deve-se considerar que ele tocou

a linha de putt, infringindo a Regra 16-1a?

R. - Sim, a menos que o buraco esteja materialmente danificado e o jogador tenha direito de repará-lo - ver Decisão 16-1a/6. A linha de putt inclui o buraco, exceto no caso incomum em que um jogador dá uma tacada do green para longe do buraco.

16-1a/6

Buraco danificado; procedimento para o jogador

P. - Antes de executar seu putt, um jogador descobre que o buraco está danificado. Qual o procedimento correto?

R. - Se o dano não for claramente identificável como uma marca de impacto de bola:

- Se o dano for tal que as dimensões corretas do buraco não tiverem sido materialmente alteradas, o jogador deve continuar o jogo sem reparar o buraco. Se tocar o buraco nessas circunstâncias, ele infringe a Regra 16-1a.
- Se as dimensões corretas do buraco tiverem sido materialmente alteradas, o jogador deve solicitar à Comissão que o buraco seja reparado. Se não houver um membro da Comissão prontamente disponível, o jogador pode reparar o dano, sem penalidade.

Se um jogador reparar um buraco materialmente danificado quando um membro da Comissão estiver prontamente disponível, incorrerá em penalidade por infringir a Regra 16-1a.

Decisões relevantes às Regras 16-1a/5 e 16-1a/6:

- 1-2/3.5- Jogador repara buraco depois de embocar, mas antes de adversário, co-competidor ou parceiro completarem o buraco
- 33-2b/1.5- Comissão deseja mover buraco durante rodada de competição por tacadas devido à severidade da localização
- 33-2b/2- Reposicionar buraco depois de bola já estar nas proximidades do mesmo, no green

16-1a/7

Jogador repara depressão sobre linha de putt, criada na remoção de pinha parcialmente enterrada

P. - Um jogador remove com as mãos uma pinha parcialmente enterrada em sua linha de putt. A pinha não estava solidamente enterrada e, portanto, era um impedimento solto. O jogador então repara a depressão na qual a pinha se encontrava. O reparo da depressão foi uma infração à Regra 16-1 a.

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 23/9- Pinha enterrada

16-1a/8

Impedimento solto removido de linha de putt com boné ou toalha

P. - Um jogador toca sua linha de putt espanando impedimentos soltos com seu boné ou uma toalha. Isso é permitido?

R. - Sim, desde que ele não exerça pressão sobre nada.

16-1a/9

Afastar impedimentos soltos para fora da linha de putt usando a palma da mão

P. - Um jogador, com cerca de doze movimentos com toda a palma da sua mão, tenta afastar de sua linha

de *putt* folhas pequenas, difíceis de remover por outro método. Isso é permitido?

R. – Sim, desde que o jogador não tenha pressionado nada (Regra 16-1a(1)) e que se a superfície foi arrepiada ou raspada, isto não foi feito com a intenção de testar a superfície do *green* (Regra 16-1d). Devido à natureza de seu ato, qualquer dúvida sobre se ele pressionou qualquer coisa deve ser resolvida contra o jogador.

Decisão relevante:

- 16-1d/6- *Caddie* arrepiava a grama do *green*, mas jogador não se beneficia

16-1a/10

Impedimentos soltos varridos ao longo da linha do putt em vez de para as laterais

P. - Ao remover *impedimentos soltos* de sua *linha de putt* varrendo-os com um putter, um jogador os varre ao longo da *linha de putt* por cerca de 30 centímetros antes de varrê-los para as laterais. O jogador infringiu a Regra 16-1?

R. - Conforme a Regra 16-1a, um jogador pode varrer para as laterais os *impedimentos soltos* que estão sobre sua *linha de putt*. O movimento casual do putter ao longo da *linha de putt* não se constitui em infração às Regras, a menos que, nesse processo, o jogador tenha feito algo no *green* que possa melhorar sua *linha de putt*, (i.e., pressionou uma grama que estava levantada), caso em que teria infringido a Regra 13-2.

16-1a/11

Tufo de grama levantado na linha de putt é tocado para determinar se está solto

P. - O jogador não consegue determinar se um tufo de grama levantado em sua *linha de putt* é um impedimento solto ou se está preso pelas raízes. O jogador verifica, tocando levemente o tufo com a mão, e descobre que está preso. Qual a decisão?

R. - Um jogador tem direito de tocar e mover um objeto natural em sua *linha de putt*, com a finalidade específica de determinar se o objeto está solto, desde que, se o objeto estiver preso, (1) ele não se solte e (2) ele seja recolocado em sua posição original antes de sua próxima tacada. No caso da não recolocação, a Regra 13-2 seria infringida. Nessas circunstâncias, tocar a *linha de putt* não infringe a Regra 16-1a.

Exceto quando permitido pelas Regras (por ex., reparar pique de bola), se um jogador tocar ou mover um objeto natural sobre sua *linha de putt*, com outra finalidade que não seja a de determinar se está solto, e encontrá-lo preso, o jogador não evita uma infração à Regra 16-1a, mesmo que recoloque o objeto em sua posição original.

Decisão relevante:

- 13-2/26- Objeto natural interferindo com *swing* é movido para determinar se está solto ou fixo

16-1a/12

Jogador caminha sobre a linha de putt

P. - Um jogador caminha sobre sua *linha de putt*. Ele incorre em penalidade por infração à Regra 16-1a?

R. – Sim, se o fizer intencionalmente. Não, se o fizer acidentalmente e o ato não melhorar a linha.

16-1a/13

Linha de putt danificada acidentalmente por adversário, co-competidor ou seus caddies

P. - Um *adversário*, *co-competidor* ou seus *caddies*, pisam acidentalmente sobre a *linha de putt* e a danificam. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. A Regra 1-2 não se aplica uma vez que as condições físicas não foram alteradas com a intenção de afetar o jogo do buraco.

Por equidade (Regra 1-4), o jogador pode ter sua *linha de putt* restaurada à condição original. O jogador tem direito ao *lie* e à *linha de putt* que tinha quando sua bola parou. A *linha de putt* pode ser restaurada por qualquer pessoa.

Se não for possível restaurar a *linha de putt*, o jogador tem justificativa para solicitar que a *Comissão* lhe permita alívio. Se o dano for muito sério, a *Comissão* pode declarar a área terreno em reparo e, nesse caso, o *competidor* pode obter alívio conforme a Regra 25-1b(iii).

Decisões relevantes: ver “**EQUIDADE: jogador tem direito ao lie, linha de jogo e stance que tinha quando a bola para após a tacada**” no Índice

16-1a/14 (Reservada)

16-1a/15

Cogumelos crescendo sobre linha de putt

P. - Um cogumelo está brotando sobre a *linha de putt* de um jogador. O jogador tem direito a alívio?

R. - O jogador tem justificativa para interromper a partida e pedir para a *Comissão* remover o cogumelo. A *Comissão* deve atendê-lo.

Se essa condição anormal se tornar um problema recorrente em um campo, a *Comissão* deve criar uma Regra Local para que os cogumelos sobre o *green* sejam tratados como terreno em reparo.

Decisão relevante:

- 16-1c/3- Reparo de *buraco* antigo afundado ou saliente em *linha de putt*

16-1a/16

Marca de trava de sapato sobre linha de putt é reparada durante reparo de pique de bola

P. - Um jogador pisa sobre um pique de bola no ato de repará-la e, acidentalmente, comprime uma marca de trava de sapato em sua *linha de putt*. O jogador incorre em uma penalidade conforme a Regra 16-1a.

R. — Sim, a menos que a marca de trava de sapato estivesse tão perto do pique de bola que fosse impossível reparar o pique sem afetar a marca de trava de sapato.

Decisões relevantes às Regras 16-1a/5 e 16-1a/6:

- 13-2/36- *Competidor* permite reparo de marcas de sapatos em sua *linha de putt*, feitas por co-competidor
- 16-1c/4- Reparo de danos causados por travas de sapatos em torno do *buraco*

16-1a/16.5

Marca de trava de sapato sobre *linha de putt* é comprimida quando jogador repara *buraco* antigo

P. - Um *buraco* antigo interfere com a *linha de putt* de um jogador. Ele pisa sobre o *buraco* para nivelá-lo com a superfície do *green*. Ao fazer isso, também comprime uma marca de trava de sapato que está dentro do *buraco* antigo. O jogador infringiu a Regra 16-1a ao comprimir a marca de trava de sapato?

R. — Não. A Regra 16-1a permite tocar a *linha de putt* “ao reparar *buracos* antigos”.

Se a marca de trava de sapato estivesse próxima, não dentro do antigo *buraco*, a decisão seria diferente. Nessa circunstância, o jogador deveria pisar sobre o *buraco* sem afetar a marca de trava de sapato.

16-1a/17

Bola levantada no *green* é colocada a certa distância à frente do marcador de bola e então movida de volta para posição original

P. - Ao recolocar sua bola no *green*, um jogador tem o hábito de colocá-la um pouco à frente de seu marcador de bola e depois rolar ou deslizar a bola para sua posição original. Esse procedimento é permitido?

R. - Esse procedimento não é recomendado, mas não infringe a Regra 16-1a, que permite tocar a *linha de putt* ao levantar (ou recolocar) a bola. No entanto, se no processo o jogador fizer algo no *green* que possa melhorar sua *linha de putt* (por ex., comprimir um tufo levantado de grama), ele infringirá a Regra 13-2.

Decisões Relevantes:

- 16-1d/3- Jogador devolve bola para local de onde ela foi levantada, rolando-a com seu putter
- 20-1/19- Colocar objeto marcando a posição da bola em outro local, não atrás da bola.

Outras Decisões Relevantes à Regra 16-1a: ver “LINHA DE PUTT” e “GREEN: *linha de putt*” no Índice

LEVANTAR A BOLA NO GREEN

16-1b/1

Bola no *green* é levantada porque jogador teme que ela possa se mover

P. - Um jogador levanta sua bola no *green* conforme a Regra 16-1 b, limpa a bola e a recoloca. Ao se aproximar da bola para jogar sua próxima tacada, teme que ela se mova. Então, ele levanta a bola novamente, a recoloca e joga. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade, desde que o jogador marque a posição de sua bola ambas as vezes. A Regra 16-1b permite que a bola seja levantada no *green* nestas circunstâncias.

16-1b/2

Bola levantada no *green* é recolocada enquanto outra bola está em movimento; então, bola é levantada porque a bola em movimento pode atingi-la

P. - A bola de A para no *green*, a cerca de 20 pés do *buraco*. Ele marca a posição e levanta sua bola para que B, cuja bola também está no *green*, porém mais longe do *buraco*, possa jogar primeiro. Enquanto a bola de B está em movimento, A recoloca sua bola. Ele então nota que a bola de B pode atingir a sua. A marca novamente a posição e levanta sua bola para assegurar que as bolas não se choquem. Qual a

decisão?

R. - Não há penalidade. A recolocação e subsequente levantamento da bola de A são considerados uma extensão de seu direito inicial de levantar a bola conforme a Regra 16-1b, e consequentemente a proibição de levantar uma bola enquanto outra estiver em movimento não se aplica. A Regra 22 não se aplica neste caso porque a bola foi inicialmente levantada sob a Regra 16-1b.

16-1b/3

Bola levantada do green é recolocada enquanto outra bola está em movimento; subsequentemente, bola em movimento desvia bola recolocada

P. - A bola de A para no *green*, a cerca de 20 pés do *buraco*. Ele marca a posição e levanta sua bola para que B, cuja bola também está no *green*, porém mais longe do *buraco*, possa jogar primeiro. Enquanto a bola de B está em movimento, A recoloca sua bola e a bola de B a atinge. Qual a decisão?

R. — Se a ação de A não tiver sido intenciona (i.e., não tiver sido realizada com a finalidade de desviar a bola de B) a Regra 19-5a se aplica. Não há penalidade para qualquer dos jogadores, pois A tinha levantado sua bola, portanto, ela não estava no *green* no momento em que B executava sua tacada. A deve recolocar sua bola e B deve bater sua bola tal como está.

Se as ações de A tiverem tido o propósito de desviar bola de B, A infringiu a Regra 1-2 (Exercer Influência Sobre a Bola ou Alterar as Condições Físicas). A penalidade é perda do buraco em jogo por buracos ou duas tacadas em jogo por tacadas, a não ser que a *Comissão* decida impor uma penalidade de desclassificação – veja a frase de sob a Regra 1-2. Em jogo por tacadas, B deve executar novamente sua tacada, sem penalidade - ver Nota da Regra 19-1. A Regra 16-1b não se aplica neste caso uma vez que esta Regra trata de levantar a bola no *green* e não sua colocação.

16-1b/4

Bola levantada do green por adversário ou co-competidor enquanto a bola do jogador está em movimento

P. – A bola de A para no *green*, a cerca de 20 jardas do *buraco*. A bola de B, seu *adversário* ou *co-competidor* também está no *green*, 5 jardas à direita do *buraco*. A dá sua tacada de putt e, enquanto sua bola está em movimento e umas 15 jardas do *buraco*, B marca e levanta sua bola para limpá-la antes de dar sua tacada. A jogou errado seu putt e a bola parou uma jarda antes do marcador da bola de B. Qual a decisão?

R. – Sob a Regra 16-1b, B é penalizado se ao levantar sua bola pudesse influenciar o movimento da bola de A. A determinação de se havia possibilidade razoável de que a bola de B poderia haver influenciado o movimento da bola de A é feito com referência a situação no momento em que B levantou sua bola.

Neste caso, uma vez que a bola de B estava a alguma distância da *linha de putt* pretendida de A e como a bola de A tinha andado apenas um pouco no momento que B levantou sua bola, era razoável que B achasse que levantar sua bola não influenciaria o movimento da bola de A, apesar do fato de a bola de A parar bem perto do local onde a bola de B foi levantada.

Ao considerar a possibilidade que a bola de A poderia ter batido na bola de B e que, então, ao levantar sua bola, B pode ter influenciado o movimento da bola de A, os seguintes fatores, entre outros deveriam ser considerados:

- a distância da bola de b da *linha de putt* de A
- a linha na qual a bola de A estava movendo, e
- os contornos do *green*

Qualquer dúvida sobre haver ou não possibilidade razoável de que o levantar da bola pode haver

influenciado o movimento da bola será resolvida contra o jogador que levantou a bola.

Decisões relevantes à Regra 16-1b/3 e 16-1b/4:

- 1-2/0.5– Infração grave à Regra 1-2
- 1-2/1 - *Linha de putt* alterada de propósito por *adversário* ou *co-competidor* que pisa sobre ela
- 17-3/2- *Adversário* ou *co-competidor* assistindo *bandeira* para jogador deixa de removê-la; bola do jogador atinge a *bandeira*
- 19-1/5- Bola deliberadamente desviada ou parada no *green* por co-competidor

Outras Decisões relevantes à Regra 16-1b: veja “BOLA LEVANTADA: green” no Índice

REPARAR MARCAS DE BURACOS E PIQUES DE BOLAS NO GREEN

16-1c/1

Reparar pique de bola pela segunda vez

P. - Um pique de bola foi reparado por um jogador. Essa marca também está sobre a *linha de putt* de outro jogador. Esse outro jogador pode reparar a marca novamente?

R. - Sim, desde que ela ainda seja claramente identificável como um pique de bola.

16-1c/1.5

Pique de bola, em parte dentro em parte fora do green, está sobre a linha de jogo

P. - Se a bola do jogador estiver parada bem perto do *green* e houver um pique de bola em sua *linha de jogo*, ele tem direito de reparar a marca se ela encontrar no *green* (Regra 16-1c), mas não tem esse direito se ela estiver fora do *green* (Regra 13-2). Qual a decisão se o pique de bola sobre a *linha de jogo* estiver em parte sobre o *green*, em parte fora dele?

R. - Como é impraticável permitir o reparo de apenas parte de um pique de bola que se encontra no *green*, o jogador pode reparar toda a marca.

16-1c/2

Pique de bola em posição que auxilia o adversário

P. - A e B estão jogando uma partida. Em um buraco de par 3, ambos chegam ao *green* com a primeira tacada. A bola de A para a cerca de 4 pés do *buraco*. A bola de B está a cerca de 15 pés do *buraco*. Depois de chegarem ao *green*, A se prepara para reparar o pique de sua bola. B pede que não o faça até que ele (B) bata seu *putt*, porque o pique da bola de A está situado de tal modo que a bola de B pode ser desviada para dentro do *buraco* por ela. O jogador A se recusa, declarando que deseja reparar a marca do pique de sua bola imediatamente. A pode fazer isso?

R. - Não. Se A reparar o pique de sua bola, ele perde o buraco conforme (veja a Decisão 2/3) por intencionalmente negar a B seu direito de ter a parca de pique deixada onde está. Embora A possa reparar a marca de pique segundo a Regra 16-1c, e, portanto, não estaria infringindo a Regra 1-2 ao fazê-lo, (veja Exceção 1 à Regra 1-2), ele deve atender ao pedido de B de não reparar a marca.

16-1c/3

Reparo de buraco antigo afundado ou saliente em linha de putt

P. - A bola de um jogador está parada no *green*. O reparo de um *buraco* antigo está afundado ou saliente na *linha de putt* de um jogador. Que tipo alívio o jogador pode ter?

R. - O jogador pode tentar nivelar o reparo com a superfície do *green* - Regra 16-1 c. Se isso for

impossível, ele pode interromper a partida e pedir para a *Comissão* nivelá-lo. Se a *Comissão* não conseguir nivelar o reparo sem atrasar indevidamente o jogo, a *Comissão* pode declará-lo como terreno em reparo e, nesse caso, o jogador terá direito de obter alívio conforme a Regra 25-1b(iii).

Decisões relevantes:

- 16/7- Dois buracos em cada *green*, em campo de nove buracos
- 16-1a/15- Cogumelos crescendo sobre *linha de putt*
- 25/17- Reparo de buraco antigo está afundado
- 25/18- Buraco de estaca removida que definia *azar de água*
- 33-8/30- Regra Local permitindo reparar replantes de grama no *green*, com menos de 4¼ polegadas de diâmetro

16-1c/4

Reparo de danos causados por travas de sapatos em torno do buraco

P. - A bola de um jogador está parada sobre, ou perto do *green*. Antes de bater sua próxima tacada, ele comprime com o taco as marcas travas de sapatos nas proximidades do buraco. Isso é permitido?

R. - Não. Esse ato infringe a Regra 16-1c, pois o reparo de marcas de travas de sapatos nas proximidades do buraco pode ajudar o jogador em sua tacada subsequente.

Decisões relevantes:

- 13-2/36- *Competidor* permite reparo de marcas de sapatos em sua *linha de putt*, feitas por co-competidor
- 16-1a/16- Marca de trava de sapato sobre *linha de putt* é reparada durante reparo de pique de bola

TESTAR A SUPERFÍCIE DO GREEN

16-1d/1

Jogador concede próxima tacada de adversário e rola ou bate a bola para ele

P. - Um jogador concede a próxima tacada de seu adversário. Ele levanta a bola do adversário ou a devolve, rolando ou batendo com um taco. O jogador age desse modo com a intenção de devolver a bola para o adversário, não para testar a superfície do *green*. O jogador infringe a Regra 16-1d (Testar a Superfície)?

R. - Não. Esse ato casual não infringe a Regra 16-1d.

16-1d/2

Jogador concede próxima tacada de adversário e bate sua bola para longe, ao longo de sua própria linha de putt

P. - Um jogador concede a próxima tacada de seu adversário e bate sua bola para longe, ao longo da mesma linha sobre a qual ele (jogador) deve subsequentemente bater seu putt. Isso infringe a Regra 16-1d?

R. - É necessário saber se o ato do jogador teve ou não a finalidade de testar a superfície do *green*. A maneira e o aparente propósito da ação podem ser fatores determinantes em cada caso individual.

16-1d/3

Jogador devolve bola para local de onde ela foi levantada, rolando-a com seu putter

P. - Um jogador marca a posição de sua bola no *green*, levanta a bola e a coloca de lado. Na sua vez de jogar, ele rola a bola de volta para o local de onde ela fora levantada, usando seu putter. O jogador infringe a Regra 16-1d (Testar a Superfície)?

R. - Não, desde que a ação de rolar a bola não tenha a finalidade de testar a superfície do *green*. Esse método de recolocar uma bola não é recomendado, mas não infringe as Regras.

Decisão relevante às Regras 16-1d/1 a 16-1d/3:

- 16-1a/17- Bola levantada no *green* é colocada a certa distância à frente do marcador de bola e então movida de volta para posição original

16-1d/4

Testar a superfície do *green* atrás da bola para saber se está molhada

P. - Um jogador coloca a palma de sua mão no *green*, atrás de sua bola, para determinar se o *green* está molhado. Ele não arrepia nem raspa a superfície. O jogador infringe a Regra 16-1d (Testar a Superfície)?

R. - Não. A Regra 16-1d apenas proíbe rolar a bola ou arrepiar ou raspar a superfície do *green* com a finalidade de testá-la. Como a *linha de putt* não foi tocada, a Regra 16-1a não foi infringida.

Decisões relevantes:

- 16-1a/4- Remover *água ocasional* de dentro do buraco
- 33/1- Remoção de *água ocasional* ou *impedimentos soltos* no *green*, pela Comissão

16-1d/5

Esfregar a bola no *green* com a finalidade de limpá-la

P. - Um jogador pode limpar sua bola esfregando-a no *green*?

R. - Sim, desde que esse ato não tenha a finalidade de testar a superfície do *green*. É recomendável que a bola seja limpa por outro método para eliminar qualquer questão sobre as intenções do jogador.

16-1d/6

Caddie arrepia a grama do *green*, mas jogador não se beneficia

P. - O *caddie* de um jogador testa a superfície do *green* arrepiano a grama. O jogador imediatamente lhe diz que, de acordo com as Regras, ele não tem direito de fazer isso. O jogador não recebe informação do *caddie* sobre a condição do *green*. O jogador deve ser penalizado conforme a Regra 16-1d?

R. — Sim. Na Regra 16-1d, a referência ao jogador inclui seu *caddie*. Portanto, a Regra proíbe o *caddie*, assim como o jogador, de testar a superfície do *green*. Conforme a Regra 6-1, o jogador incorre na penalidade aplicável, pela infração à Regra cometida por seu *caddie*.

Decisões relevantes:

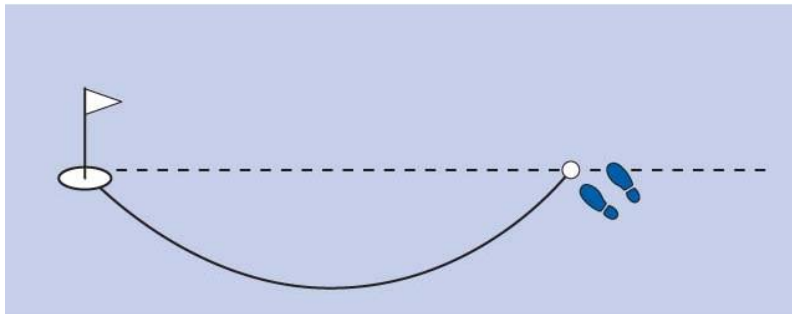
- 8-1/17- Pedido de *conselho*, feito por engano ao *caddie* do *adversário*, é retirado antes de *conselho* ser dado
- 16-1a/9- Afastar *impedimentos soltos* para fora da *linha de putt* usando a palma da mão

POSIONAR-SE COM UMA PERNA DE CADA LADO, OU SOBRE A LINHA DE PUTT

16-1e/1

Significado de “linha de putt” no contexto de “posicionar-se com uma perna de cada lado, ou sobre a linha de putt”

P. - Com relação a ilustração abaixo, a linha tracejada é uma linha reta que vai da bola até a bandeira, e a linha cheia é a linha que o jogador quer que sua bola percorra. Qual das duas é a “linha do putt”, para aplicação da Regra 16-1e (Posicionar-se com uma perna de cada lado, ou sobre a linha de putt)? Se a linha tracejada for a linha de putt, o jogador estará infringindo a Regra 16-1e. Se a linha de putt for a linha cheia, ele não estará infringindo a Regra.



R. - A linha cheia é a linha de putt.

BOLA SUSPensa NA BORDA DO BURACO

16-2/0.5

Bola suspensa na borda do buraco é levantada, limpa e recolocada; bola então cai no buraco

P. - Depois de uma tacada de aproximação, a bola de um jogador para na borda no buraco. O jogador caminha até o buraco sem atraso indevido e nota que há lama sobre a bola. O jogador marca a posição da bola e a levanta. Ele então limpa a bola e a recoloca. A bola permanece na borda do buraco por cerca de cinco segundos e então, quando o jogador está se preparando para embocá-la, a bola cai dentro do buraco. Qual a decisão?

R. - Conforme a Regra 16-2, se uma bola cair no buraco após ser considerada parada, considera-se que o jogador completou o buraco com sua última tacada e ele deve adicionar uma tacada de penalidade ao seu escore para o buraco. Neste caso, quando o jogador marcou a posição da bola ela devia estar parada. A bola deve ser considerada parada quando foi recolocada; caso contrário, teria que ser recolocada novamente (Regra 20-3d).

Portanto, considera-se que o jogador completou o buraco com sua última tacada e deve adicionar uma tacada de penalidade ao seu escore para o buraco.

16-2/1 (Reservada)

16-2/2

Bola na borda do buraco é batida para longe por adversário, antes de jogador determinar sua situação

P. - Em um jogo por buracos entre A e B, A bate seu putt e sua bola aparentemente para na borda do buraco. Depois de cinco segundos, B concede a próxima tacada de A e bate sua bola para longe. B tinha o direito de bater a bola de A para longe?

R. - Não. Conforme a Regra 16-2, A tem direito a um tempo razoável para alcançar o buraco e um tempo adicional de 10 segundos para determinar se a bola está parada. Como B desrespeitou os direitos de A, por equidade (Regra 1-4), B perde o buraco, pressupondo-se que o putt de A não empataria o buraco. Nesse caso, a Regra 2-2 (Buraco Empatado) seria a aplicável.

Decisões relevantes:

- 1-2/4- Jogador pula perto do buraco para fazer a bola cair no buraco
- 2-4/2- Bola cai no buraco após concessão da próxima tacada
- 18-2/24- Bola cai no buraco após preparação da tacada

16-2/3 (Reservada)

16-2/4

Bola suspensa na borda do buraco se desloca quando bandeira é removida

P. Depois de uma tacada executada no ante-green, a bola de um jogador para na borda do buraco, mas não encosta na bandeira, que não está sendo atendida. O jogador chega até o buraco sem atraso indevido e remove a bandeira. A bola se afasta ou cai dentro do buraco. Qual é a decisão?

R. É necessário determinar se a ação do jogador provocou o movimento da bola e qualquer dúvida deve ser resolvida contra o jogador.

A bandeira é uma obstrução móvel. Se o movimento da bola puder ser diretamente atribuído à remoção da bandeira, a bola deve ser recolocada na borda do buraco, sem penalidade (Regra 24-1a). Se o jogador tiver provocado o movimento da bola, mas este não puder ser diretamente atribuído à remoção da bandeira, a bola deve ser recolocada na borda do buraco e o jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2.

Se o ato do jogador não tiver causado o movimento da bola e esta cair no buraco, as provisões da Regra 16-2 se aplicam, a remoção da bandeira tendo ocorrido antes ou depois do lapso de tempo previsto pela Regra 16-2.

Se a ação do jogador não tiver causado o movimento da bola e ela tiver se movido para outra posição, o jogador deve jogar a bola dessa nova posição.

Se um adversário (ou co-competidor) remover a bandeira sem autorização do jogador, antes que a bola seja considerada parada conforme a Regra 16-2, e sua ação provocar o movimento da bola, o adversário (ou co-competidor) estará desrespeitando os direitos do jogador e, conforme a Regra 16-2, o jogador terá tempo suficiente para chegar até o buraco e um tempo adicional de 10 segundos para determinar se sua bola está em repouso. Por equidade, (Regra 1-4), o adversário (ou co-competidor) incorrerá na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou será penalizado com duas tacadas em um jogo por tacadas. O jogador não incorrerá em penalidade e, em um jogo por tacadas, deverá colocar a bola na borda do buraco.

Se um *adversário* (ou co-competidor), sem autorização do jogador, remover a *bandeira* antes da bola estar parada conforme a Regra 16-2, sem que isso cause o movimento da bola, e a bola cair no *buraco*, as provisões da Regra 16-2 se aplicam.

Decisões relevantes:

- 2-4/8 - Jogador concede próxima tacada de *adversário* e joga antes de *adversário* ter oportunidade de levantar a bola
- 3-4/1 - *Competidor* não tem oportunidade de levantar bola que auxilia co-competidor
- 17-4/2- Bola parada contra a *bandeira*; putt é concedido e bola é removida antes de jogador poder retirar a *bandeira*
- 22/6- *Competidor* pede que bola em posição que o favorece não seja levantada
- 30-3f/11- Pedido para levantar bola que pode favorecer *parceiro* não é atendido

16-2/5

Bola suspensa na borda do *buraco* se move e atinge *bandeira* durante remoção da *bandeira*

P. Após uma tacada do *ante-green*, a bola de um jogador fica suspensa na borda do *buraco*. Enquanto o jogador está removendo a *bandeira*, a bola cai no *buraco*, atingindo a *bandeira*. As ações do jogador não causaram o movimento da bola. Qual a decisão?

R. Por equidade, (Regra 1-4), não há penalidade conforme a Regra 17. Se a bola tivesse parado dentro da circunferência do *buraco*, toda ela abaixo do nível da borda do *buraco*, a bola seria considerada *embocada*. Se, depois de atingir a *bandeira*, a bola for desviada para fora do *buraco*, ela deve ser recolocada na borda do *buraco*, sem penalidade. A resposta com relação à Regra 17 não é afetada pelo tempo decorrido entre a chegada do jogador junto à bola e sua queda no *buraco*.

Há penalidade de uma tacada conforme a Regra 16-2 se a bola cair no *buraco* depois de ter sido considerada em repouso conforme essa Regra. Se, antes do lapso de tempo especificado na Regra 16-2, um *adversário* (ou co-competidor) remover a *bandeira* sem autorização do jogador e a bola cair no *buraco* e atingir a *bandeira* antes de parar fora do *buraco*, por equidade (Regra 1-4), o *adversário* (ou co-competidor) incorrerá na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou será penalizado com duas tacadas em um jogo por tacadas, pois o direito do jogador terá sido infringido conforme a Regra 16-2. No caso de um jogo por tacadas, o jogador deverá recolocar a bola na borda do *buraco*.

Regra 17

A Bandeira

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

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*.

Se 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 movimento da bola.

Nota 1: Se a *bandeira* estiver no *buraco* e houver alguém em pé próximo a ela durante a execução de uma tacada, considera-se que esta pessoa está assistindo a *bandeira*.

Nota 2: Se, antes da execução da 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 o jogador o autorizou.

Nota 3: Se alguém assistir ou levantar a *bandeira* durante a execução de uma tacada, considera-se que ele está assistindo a *bandeira* até a bola parar.

(Mover uma *bandeira* assistida, retirada ou levantada com a bola em movimento - ver Regra 24-1)

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 a autorização ou o conhecimento prévio do jogador, assistir, retirar ou levantar a *bandeira* enquanto este estiver executando uma tacada ou sua bola estiver em movimento e este ato puder influenciar o movimento da bola, o *adversário* ou *co-competidor* incorrerá a penalidade aplicável.

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

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

***Em jogos por tacadas, se ocorrer uma violação à Regra 17-2 e a bola do *competidor* subsequentemente bater na *bandeira*, na pessoa que a assiste ou segura, ou em qualquer objeto carregado por esta pessoa, o *competidor* não incorre em penalidade. A bola deve ser jogada como se encontrar, salvo se a tacada tiver sido executada 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:

- Na *bandeira* quando assistida, retirada ou levantada;
- Na pessoa que estiver assistindo ou levantando a *bandeira*, ou em qualquer objeto carregado por esta pessoa; ou
- Na *bandeira* fincada no *buraco* e não assistida, quando a tacada tiver sido executada no *green*.

Exceção: Se a *bandeira* for assistida, retirada ou levantada sem a 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, obrigatoriamente, ser jogada como se encontrar.

17-4. *Bola Encostada na Bandeira*

Quando a bola do jogador estiver encostada na *bandeira* que está no *buraco*, mas não estiver *embocada*, o

jogador, ou outra pessoa por ele autorizada, pode deslocar ou retirar a *bandeira* e, se a bola cair no *buraco*, considera-se que o jogador embocou a bola com sua última tacada, caso contrário, se *deslocada*, a bola deve ser colocada na borda do *buraco*, sem penalidade.

A BANDEIRA: GERAL

17/1

Acessório na haste da bandeira para indicar a posição do buraco no green

P. - Um disco fino (ou argola) é fixado à *bandeira* para indicar a distância entre o *buraco* e o começo do *green*. Se o disco for colocado junto à parte de baixo da *bandeira*, significa que o *buraco* está no começo do *green*; se for colocado perto do topo da *bandeira*, significa que o *buraco* está no fundo do *green*. Isso é permitido?

R. - Sim, desde que o acessório seja circular em seu corte transversal.

17/2

Bandeiras de cores diferentes usadas para indicar posição do buraco no green

P. - A *Comissão* pode usar *bandeiras* de duas cores diferentes, uma cor quando o *buraco* estiver no começo do *green* e outra quando o *buraco* estiver no fundo?

R. - Sim.

17/3

Bandeira afunilada ou com diâmetros variados

P. - Uma haste de *bandeira* pode ser afunilada ou mais fina na base?

R. - Sim. A Definição não proíbe que as seções tenham vários diâmetros. A Definição só exige que a *bandeira* seja circular em seu corte transversal. Isso visa proibir características não circulares na parte inferior da haste da *bandeira*.

17/3.5

Refletor sobre a bandeira

P. - Para auxiliar o uso de dispositivos para medir distância, um campo possui refletores na haste das *bandeiras*. No entanto, esses refletores não são circulares em seu corte transversal. O uso de desses refletores é permitido?

R. - Sim. O uso de pequenos refletores não circulares é uma exceção à exigência, na Definição de “*Bandeira*”, que determina que a *bandeira* e qualquer acessório a ela fixado sejam circulares em seu corte transversal.

Decisões relevantes:

- 8-1/2- Trocar informação sobre distância
- 14-3/0.5- Regra local permitindo uso de dispositivo para medir distância
- 14-3/0.7- Jogador obtém informação de distância através de dispositivo eletrônico

17/4

Ajuste da bandeira; direitos do jogador

P. - Um jogador, jogando de fora do *green* e desejando deixar a *bandeira* no *buraco*, acha que a *bandeira* está inclinada na direção de sua bola (uma desvantagem), ou inclinada para o lado oposto de sua bola

(uma vantagem). Quais os direitos do jogador, nessa situação?

R. – Uma vez que o jogador tem o direito de jogar o campo como o encontrou, a *bandeira* pode ser deixada como está. Como alternativa, a *bandeira* pode ser centrada no *buraco*, como contemplado na definição de “*Bandeira*”.

A *bandeira* não pode ser ajustada, intencionalmente, para uma posição mais favorável que a centralizada. Isso infringiria a Regra 1-2 (Exercer Influência Sobre o Movimento Bola ou Alterar Condições Físicas).

Um *adversário* (ou co-competidor) que centralizar a *bandeira* não incorre em penalidade, mas o jogador poderá recolocá-la em sua posição original.

17/5 (Reservada)

17/6

Bola alojada na bandeirola fixada à bandeira

P. - A bola de um jogador se aloja na bandeirola fixada à haste da *bandeira*. Qual o procedimento?

R. - A *bandeira* é uma *obstrução* móvel e a Regra 24-1 se aplica. Contudo, ao tomar alívio, o jogador não pode colocar a bola dentro do *buraco*. Portanto, por equidade (Regra 1-4), o jogador deve colocar a bola na borda do *buraco* ao tomar o alívio.

17/7

Copo que reveste o interior do buraco é puxado para fora por atendente da bandeira e bola cai no buraco sem revestimento

P. - Um assistente de *bandeira* a retira do *buraco* e, no processo, puxa para fora o copo que reveste o *buraco*. A bola de jogador rola para dentro do *buraco* sem revestimento. Qual a decisão?

R. - O jogador não incorre em penalidade e a bola está *embocada*. Um *buraco* não necessita conter revestimento - ver Definição de “*Buraco*”.

17/8

Bola atinge copo que reveste o interior do buraco, puxado para fora com a bandeira

P. - Um jogador executa sua tacada, no *green*. A bola atinge o copo que reveste o interior do *buraco*, que se prendeu à parte à haste da *bandeira* e saiu junto com ela quando a pessoa que assistia a *bandeira* a retirou. Existe alguma penalidade?

R. Não. O copo que reveste o interior do *buraco* é considerado um *agente externo*. Portanto, se o copo estiver em movimento quando a bola o atingir, a tacada deve ser cancelada e a bola recolocada - Regra 19-1b. Se o copo não estiver em movimento, a bola deve ser jogada tal como está - Regra 19-1. Em caso de dúvida, a bola deve ser jogada tal como está.

17/9

Atendente retira bandeira; peça cai do topo da bandeira e desvia a bola

P. - Depois de um jogador executar seu putt, o assistente da *bandeira* a retira e uma peça fixada em seu topo cai. Essa peça atinge a bola em movimento e a desvia. Qual a decisão?

R. - Uma vez solta, a peça já não é parte da *bandeira*. Ela se tornou um *agente externo*. Portanto, a tacada deve ser cancelada e a bola recolocada - Regra 19-1 b.

Outras Decisões Relevantes à Regra 17: ver “BANDEIRA” no Índice

17-1/1**Significado de “parado próximo do buraco”**

P. - A Nota I da Regra 17-1 declara que alguém “parado próximo do buraco” está assistindo a bandeira. Esse indivíduo está “parado próximo ao buraco” se conseguir tocar a bandeira?

R. - Sim.

17-1/2**Adversário ou co-competidor se recusa a assistir a bandeira**

P. - Um jogador tem direito a alguma reparação se pedir a seu adversário (ou co-competidor) para assistir a bandeira e ele se recusar?

R. - Não.

17-1/3**Bandeira assistida por árbitro, observador ou marcador, a pedido do jogador**

P. - Um jogador pede para um árbitro, observador ou marcador assistir a bandeira e o árbitro, observador ou marcador concordam. O jogador está sujeito a penalidade?

R. - Árbitro ou observador não devem assistir a bandeira - ver Definições de “Árbitro” e “Observador”. No entanto, o jogador não incorre em penalidade se fizer esse pedido e o árbitro ou observador concordar.

Um marcador pode assistir a bandeira, mesmo que não seja co-competidor.

17-1/4**Assistente da bandeira se posiciona atrás do buraco**

P. - Uma pessoa assistindo a bandeira pode se posicionar diretamente atrás do buraco, em vez de ficar ao lado dele?

R. - Sim. Um assistente de bandeira pode ficar atrás do buraco para evitar pisar sobre a linha de putt de outro jogador.

17-1/4.5**Assistente da bandeira retira a bandeira e a segura atrás do buraco; parte de baixo da bandeira toca o green**

P. - Um jogador que prepara seu putt pede a seu caddie para assistir a bandeira. O caddie retira a bandeira do buraco e a segura a alguns centímetros da parte de trás do buraco, com a parte inferior da bandeira tocando o green. Ele assiste a bandeira desse modo para eliminar o risco da bandeira se prender no buraco. Esse procedimento infringe as Regras?

R. - Não, mas essa prática não é recomendada pela possibilidade de danificar o green.

17-1/5**Segurar bandeira com uma das mãos e jogar putt com a outra**

P. - Um jogador segura a bandeira com uma das mãos e emboca um putt curto, segurando o putter com sua outra mão. Isso é permitido?

R. - Sim, desde que a bandeira tenha sido removida do buraco e a bola não bata nela. Se a bola atingisse a

bandeira ocorreria uma infração à Regra 17-3a.

Decisão relevante:

- 14-3/9- Jogador joga putt com uma das mãos e se equilibra segurando taco com a outra mão

ATENDIMENTO NÃO AUTORIZADO

17-2/1

Adversário ou co-competidor assiste bandeira sem autorização, mas cessa assistência por instrução de jogador

P. - Enquanto um jogador se prepara para executar sua tacada perto do *green*, seu *adversário* (ou co-competidor) assiste a *bandeira* sem autorização ou conhecimento antecipado do jogador. O jogador executa sua tacada, olha para cima e vê a *bandeira* sendo assistida. Enquanto a bola está em movimento, o jogador diz ao *adversário* (ou co-competidor) para deixar a *bandeira* no *buraco* e se afastar. Ele obedece. Qual a decisão?

R. - Como a assistência não autorizada poderia ter influenciado o movimento da bola, o *adversário* (ou co-competidor) infringiu a Regra 17-2. O *adversário* (ou co-competidor) não evita a penalidade conforme a Regra 17-2 por deixar de assistir a *bandeira*.

Em um jogo por buracos, o *adversário* perde o buraco (Regra 17-2).

Em um jogo por tacadas, o *co-competidor* é penalizado com duas tacadas e a bola deve ser jogada tal como está. Se a bola do jogador atingir a *bandeira*, o jogador não incorre em penalidade (Regra 17-2).

17-2/2

Bandeira assistida por adversário ou co-competidor sem autorização, enquanto bola de jogador está em movimento

P. - Um jogador joga de local bem próximo ao *green*, com a *bandeira* no *buraco*. Enquanto a bola está em movimento e ainda a umas 20 jardas do *buraco*, um *adversário* (ou co-competidor), sem autorização do jogador, retira a *bandeira* do *buraco*, por acreditar enganosamente que o jogador seria penalizado se a bola batesse na *bandeira* no *buraco*. Qual a decisão?

R. - Sob a Regra 17-2, o *adversário* ou *co-competidor* é penalizado se houver possibilidade da remoção da *bandeira* influenciar o movimento da bola. A determinação de se há uma possibilidade razoável de que a remoção da *bandeira* possa ter influenciado o movimento da bola é efetuado em referência ao momento em que a *bandeira* foi retirada.

Neste caso, uma vez que a *bandeira* foi removida antes de ser possível saber qual seria o resultado da tacada, e uma vez que a intenção do jogador era de colocar a bola o mais próximo possível do *buraco*, no momento que a *bandeira* foi removida era razoável pressupor que a sua remoção poderia afetar o movimento da bola. Portanto, o *adversário* perde o buraco em jogo por buracos e incorre em uma penalidade de duas tacadas em jogo por tacadas, por infração à Regra 17-2.

Se uma *bandeira* for removida, atendida ou segurada sem autorização de um *adversário* ou *co-competidor* enquanto a bola estiver em movimento, mas, no momento da ação não for razoavelmente possível que a bola chegaria ao *buraco*, ou, tendo passado o *buraco*, não voltaria a ele (i.e., como resultado da curvatura do *green*, vento, etc.), não há infração à Regra 17-2.

BOLA ATINGE BANDEIRA OU EM QUEM A ASSISTE

17-3/1

Completar o buraco sem que bola toque na bandeira

P. - Um jogador executa uma tacada no *green*, sem ter a *bandeira* assistida. A bola para momentaneamente na borda do *buraco* e então cai dentro dele. O jogador alega que a bola caiu sem tocar a *bandeira* e que, portanto, ele não incorre na penalidade prevista pela Regra 17-3. Sua reivindicação é válida?

R. - Não. A bola não está *embocada* até estar parada no fundo do *buraco* - ver Definição de “*Embocada*”. Quando a *bandeira* está no *buraco*, é impossível a bola ficar em repouso dentro do *buraco* sem tocar a *bandeira*.

17-3/2

Adversário ou co-competidor assistindo bandeira para jogador deixa de removê-la; bola do jogador atinge a bandeira

P. - A bola de A está no *green*. A pede para B, seu *adversário* ou co-competidor, para assistir a *bandeira* e B concorda. A executa seu *putt* e B deixa de retirar a *bandeira*. A bola de A atinge a *bandeira*. Qual a decisão?

R. - Se B não tiver retirado a *bandeira* para fazer com que A incorra em penalidade, B é desclassificado tanto em jogos por buracos quanto em jogos por tacadas sob a Regra 33-7 por atitude contrária ao espírito do jogo. Em um jogo por tacadas, por equidade (Regra 1-4), A deve executar a tacada novamente, sem penalidade.

Se B não tiver retirado a *bandeira* com a intenção de influenciar o movimento da bola de A (i.e., para evitar que a bola de A ultrapasse a *bandeira*), B infringe a Regra 1-2, e em um jogo por buracos B perde o buraco e é penalizado em duas tacadas em jogo por tacadas tanto se a bola bater ou não na *bandeira*. Em um jogo por tacadas, se a bola bater na *bandeira* e A incorrer em vantagem ou desvantagem significativa, então a *Comissão* pode considerar que B tenha cometido uma infração grave da Regra 1-2, cuja penalidade é desclassificação. Em jogo por tacadas, independentemente de B ter cometido ou não uma infração grave à Regra 1-2, se a bola de A bater na *bandeira*, por equidade (Regra 1-4), A deve jogar novamente a tacada sem penalidade - ver Nota 2 à Regra 1-2.

Se a falha de B em retirar a *bandeira* não tiver sido deliberada, por exemplo, a *bandeira* estava presa no fundo do copo ou B estava distraído e não viu A jogar seu *putt*, como B estava atuando em favor de A, A incorre na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas conforme a Regra 17-3. A deve jogar a bola como parar e B não incorre em penalidade.

Decisões relevantes:

- 1-2/0.5- Infração grave à Regra 1-2
- 1-2/1- *Linha de putt* alterada de propósito por *adversário* ou *co-competidor* que pisa sobre ela
- 16-1b/3- Bola levantada do *green* é recolocada enquanto outra bola está em movimento; subsequentemente, bola em movimento desvia bola recolocada
- 16-1b/4- Bola levantada do *green* por *adversário* ou *co-competidor* enquanto a bola do jogador está em movimento
- 19-1/5- Bola deliberadamente desviada ou parada no *green* por co-competidor

17-3/3

Bola atinge bandeira colocada no chão

P. - Em geral, a bola não deve bater na *bandeira* quando retirada do *buraco* (Regra 17-3). Qual a Regra para as seguintes situações:

- (a) Um jogador executa seu *putt* com muita força e sua bola atinge a *bandeira* que foi retirada e

colocada no chão, atrás do *buraco*, por alguém em sua partida ou grupo.

- (b) Um jogador executa sua segunda tacada para o *green* e a bola atinge a *bandeira* que tinha sido derrubada pelo vento e estava deitada no chão.
- (c) Um jogador, não acreditando que conseguiria alcançar o *green*, ainda ocupado por um grupo ou uma partida precedente, executa sua segunda tacada em um buraco de par 5 e a bola rola para o *green* e atinge a *bandeira* que fora retirada do *buraco* e colocada no chão por alguém do grupo ou da partida precedente.

R. - (a) O jogador incorre na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas, conforme a Regra 17-3a.

- (b) e (c) Não há penalidade. A Regra 17-3a não se aplica a nenhum dos casos. Ela se aplica somente quando a *bandeira* é retirada com a autorização ou conhecimento antecipado do jogador, por alguém da partida ou do grupo do jogador.

17-3/4

Bandeira assistida por parceiro sem autorização expressa de jogador; bola atinge bandeira ou parceiro

P. - Em uma partida de quatro bolas, A se prepara para bater de fora do *green*. B, *parceiro* de A, assiste a *bandeira* sem o conhecimento ou a expressa autorização de A. A joga, e sua bola atinge B ou a *bandeira*. Qual a decisão?

R. - Se a *bandeira* estiver sendo assistida pelo *caddie* do jogador, seu *parceiro* ou o *caddie* de seu *parceiro*, isto é, por um membro da equipe do jogador, considera-se que está sendo assistida com autorização e conhecimento do jogador.

Portanto, em um jogo por buracos, A é desclassificado para o buraco (Regra 17-3b), mas B não é penalizado (Regra 30-3f).

Em um jogo por tacadas, A incorre na penalidade de duas tacadas e deve bater a bola tal como ela está (Regra 17-3b). B não incorre em penalidade (Regra 31-8).

17-3/5

Bandeirola atingida enquanto bandeira é assistida

P. - Enquanto a *bandeira* está sendo assistida, a bola de um jogador atinge a bandeirola fixada à *bandeira*. O jogador incorre em uma penalidade conforme a Regra 17-3a?

R. - Sim. A bandeirola é parte da *bandeira*.

17-3/6

Marcar posição do buraco com o taco

P. - A *bandeira* foi retirada. A deseja que a posição do *buraco* seja indicada, mas não quer perder tempo recolocando a *bandeira*. Então, A pede para B colocar o grip de seu putter no *buraco*. Isso é permitido?

R. - Sim, mas um putter usado para marcar a posição do *buraco* deve ser tratado como uma *bandeira*, para aplicação das Regras.

BOLA PARADA ENCOSTADA NA BANDEIRA

17-4/1

Bola parada contra a bandeira é levantada antes de ser embocada

P. - A bola de um jogador está parada contra a *bandeira*, mas não está *embocada* porque não se encontra totalmente abaixo do nível da borda do *buraco*. Contudo, acreditando que está *embocada*, o jogador

levanta a bola. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 20-1, por levantar a bola sem marcar sua posição. O jogador deve recolocar a bola contra a *bandeira* e pode então aplicar a Regra 17-4.

Decisão relevante:

• 30-3f/3- Bola de jogador, parada contra a *bandeira*, é levantada antes de ser *embocada*; outros jogadores na partida levantam suas bolas acreditando erroneamente que jogador venceu o buraco

17-4/2

Bola parada contra a *bandeira*; putt é concedido e bola é removida antes de jogador poder retirar a *bandeira*

P. - Em um jogo por buracos, A executa uma tacada de fora do *green* e sua bola fica parada contra a *bandeira*. B, *adversário* de A, concede a próxima tacada e levanta a bola de A. Apesar da concessão de B, A tem direito de recolocar sua bola para permitir que ele possa exercer seus direitos conforme a Regra 17-4?

R. - Sim. Quando a bola de A estava parada contra a *bandeira*, a Regra 17-4 se aplicava e ele tinha o direito de ter a *bandeira* movida ou retirada para ver se a sua bola cairia no *buraco*. B não tinha o direito de retirar a bola de A e conceder a próxima tacada, até A ter oportunidade de proceder conforme a Regra 17-4. Por retirar a bola de A, B infringiu a Regra 18-3b e incorreu na penalidade de uma tacada; A deve então recolocar sua bola contra a *bandeira* e aplicar a Regra 17-4.

17-4/3

Bola parada contra a *bandeira* se desloca para longe do *buraco* quando *bandeira* é retirada por *adversário* ou co-competidor

P. - A bola de A está parada contra a *bandeira*. Sem autorização desse jogador, seu *adversário* (ou co-competidor) retira a *bandeira* e a bola se afasta do *buraco*. Qual a decisão?

R. - Em um jogo por buracos, o *adversário* incorre na penalidade de uma tacada e a bola deve ser recolocada contra a *bandeira* (Regra 18-3b).

Em um jogo por tacadas, a bola deve ser recolocada contra a *bandeira*, sem penalidade para ninguém (Regra 18-4).

Em qualquer modalidade de jogo, o jogador pode então mover ou retirar a *bandeira* conforme prescrito pela Regra 17-4.

17-4/4

Bola parada contra a *bandeira* se afasta do *buraco* quando *bandeira* é retirada pelo jogador; bola não recolocada na borda do *buraco*

P. - A bola de um jogador está parada contra a *bandeira*. O jogador retira a *bandeira* e a bola se afasta do *buraco*. O jogador joga a bola de sua nova posição e emboca o putt. Qual a decisão?

R. - O jogador devia ter colocado a bola na borda do *buraco* (Regra 17-4). Em um jogo por buracos, o jogador perde o buraco - Regras 17-4 e 2-6.

Em um jogo por tacadas, o jogador incorre na penalidade de duas tacadas e a bola está *embocada* - Regras 17-4 e 3-5.

Decisões relevantes:

- 16-2/4- Bola suspensa na borda do *buraco* se desloca quando *bandeira* é removida
- 16-2/5- Bola suspensa na borda do *buraco* se move e atinge *bandeira* durante remoção da *bandeira*

Regra 18

Bola em Repouso Deslocada

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

18-1. Por Agente externo

Se uma bola parada for *deslocada* por um *agente externo*, não há penalidade e a bola deve ser recolocada.

Nota: É uma questão de fato a ser apurado se uma bola foi *deslocada* por um *agente externo*. Para aplicar esta Regra, deve ser conhecido ou virtualmente assegurado que um *agente externo* deslocou a bola. Na ausência de tal conhecimento ou certeza, o jogador deve jogar a bola como ela se encontrar ou, se a bola não for encontrada, prosseguir conforme a Regra 27-1.

(Bola em repouso *deslocada* por outra bola - ver Regra 18-5)

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

Exceto quando permitido pelas Regras, quando a bola de um jogador estiver em jogo, se:

(i) o jogador, seu *parceiro* ou qualquer de seus respectivos *caddies*:

- levantar ou deslocar a bola,
- tocá-la propositadamente (exceto com o taco no ato de preparar a tacada), ou
- provocar o deslocamento da bola, ou

(ii) o *equipamento* do jogador ou de seu *parceiro* provocar o deslocamento da bola, o jogador **incorre a penalidade de uma tacada**

Se a bola for *deslocada*, ela deve, obrigatoriamente, 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 uma tacada e a tacada seja executada.

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

- Ao procurar uma bola coberta de areia ou ao recriar o lie da bola que foi alterado durante este processo, na recolocação de *impedimentos soltos* deslocados em um *azar*, ao procurar ou identificar uma bola, ao sondar a água à procura de uma bola em um *azar de água* ou ao procurar uma bola em uma *obstrução* ou *condição anormal de terreno* - Regra 12-1
- Ao reparar marcas de posições antigas do buraco ou marcas de piques de bola - 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 um impedimento solto no *green* - Regra 23-1
- Ao retirar *obstruções* móveis - Regra 24-1

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

a. Durante a Procura por Uma Bola

Não há penalidade se, ao procurar a bola de um jogador, esta for *deslocada* ou tocada, ou seu deslocamento for provocado por um *adversário*, seu *caddie* ou equipamento. Se a bola for *deslocada*, deve, obrigatoriamente, ser recolocada.

b. Exceto Durante a Procura por Uma Bola

A menos que as Regras estabeleçam algo em contrário, exceto ao procurar a bola de um jogador, se a bola

for *deslocada*, tocada propositadamente ou seu deslocamento for provocado por um *adversário*, seu *caddie* ou equipamento, o *adversário* incorre a penalidade de uma tacada. Se a bola for *deslocada*, deve, obrigatoriamente, 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* deslocar, tocar ou provocar o deslocamento da bola de um jogador, não há penalidade. Se a bola for *deslocada*, deve, obrigatoriamente, ser recolocada.

(Jogar *bola errada* - ver Regra 15-3).

18-5. Por Outra Bola

Se uma *bola em jogo*, em repouso, for *deslocada* por outra bola em movimento após uma tacada, a *bola deslocada* deve, obrigatoriamente, ser recolocada.

18-6. Bola Deslocada Durante Medição

Se uma bola, ou um marcador de bola, for *deslocada* durante a medição, ao proceder de acordo com uma Regra ou ao determinar a aplicação da Regra, a bola, ou o marcador de bola, deve, obrigatoriamente, ser recolocada. Não há penalidade, desde que o deslocamento da bola ou do marcador de bola seja diretamente atribuível ao ato específico de medir. Caso contrário, aplicam-se as disposições das Regras 18-2, 18-3b ou 18-4.

*PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

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

*Se um jogador que deve, obrigatoriamente, recolocar a bola não o fizer, ou der uma tacada em uma bola substituída conforme a Regra 18 quando tal substituição não for permitida, incorre a penalidade geral por infração à Regra 18, mas não há penalidade adicional sob esta Regra.

Nota 1: Se uma bola a ser recolocada conforme esta Regra não for imediatamente recuperável, ela pode ser substituída por outra.

Nota 2: Se o lie original de uma bola a ser colocada ou recolocada tiver sido alterado, ver Regra 20-3b

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

BOLA EM REPOUSO DESLOCADA: GERAL

18/1

Bola se desloca verticalmente para baixo

P. - Uma bola parada em grama alta escorrega verticalmente para baixo. A bola é acidentalmente pisada e empurrada para baixo cerca de 1/4 de polegada para dentro da grama, ou para dentro do solo. Nos dois casos, a bola foi *deslocada*?

R. - Sim, a menos que a bola volte para sua posição original. A direção do movimento é imaterial.

Decisão relevante:

- 20-3d/3- Bola no rough se desloca para baixo na preparação da tacada; bola não permanece em repouso quando recolocada

18/2

Bola oscila durante preparação da tacada

P. - Ao preparar sua tacada, um jogador acidentalmente provoca a oscilação da bola, mas ela retorna à posição original. A bola foi “deslocada”?

R. - Não.

Decisões relevantes:

- 1-2/9 - Jogador pressiona bola na superfície do *green*
- 14-5/2- Dar tacada em uma bola que está oscilando

18/3

Bola em forquilha de árvore se desloca com relação ao chão, mas não com relação à forquilha

P. - Uma bola está alojada na forquilha do galho de uma árvore. O jogador sobe na árvore para executar sua próxima tacada. O galho se curva sob seu peso. Apesar da bola ter se deslocado com relação ao chão, ela não se deslocou com relação à forquilha. Considera-se que a bola foi *deslocada*?

R. - Não se considera que a bola tenha sido *deslocada* pois ela não se moveu com relação à forquilha da árvore na qual está alojada.

18/4

Evidência televisiva mostra bola em repouso mudando de posição, porém por uma distância não razoavelmente discernível a olho nu

P. - Um jogador *prepara a tacada*. Ele observa um pequeno movimento da bola, mas acredita que a bola apenas oscilou e não saiu de sua posição original. Portanto ele a joga como ela se encontra. Mais tarde, a *Comissão* fica ciente que através de evidência televisiva pode-se demonstrar que a bola, de fato, deixou sua posição, indo parar em outro lugar, embora a mudança de posição foi tal que não era razoavelmente discernível a olho nu no momento do incidente. Qual a decisão?

R. - Considera-se que a bola não foi *deslocada* e que, portanto, não há penalidade sob a Regra 18-2. A Definição de “*Deslocada*” – quando uma bola “sai do local em que estava e fica parada em outro local” – não contempla movimentos da bola que somente sejam visíveis pelo uso de televisão de alta definição ou qualquer outra tecnologia sofisticada.

Ao determinar se uma bola em repouso deslocou, um jogador deve fazer um julgamento baseado nas informações facilmente disponíveis a ele naquele momento, para que ele possa determinar se a bola deve ser recolocada segundo a Regra 18-2 ou outra Regra aplicável. Quando a bola do jogador saiu de sua posição original e fica parada em outro local por uma distância que não era facilmente discernível a olho nu no momento, a determinação do jogador de que a bola não tenha movido será considerada conclusiva, mesmo se esta determinação, depois, seja considerada falha através do uso de tecnologia sofisticada.

Por outro lado, se a *Comissão* determinar, baseado em toda informação à sua disposição, que a bola tenha mudado de posição por uma distância que era razoavelmente visível a olho nu no momento, considera-se que a bola tenha movido. Como o jogador não repôs a sua bola, ele incorre em uma penalidade sob a Regra aplicável e a Regra 20-7c por jogar a bola de lugar errado.

Estes princípios se aplicam a qualquer revisão de evidência tecnológica pela *Comissão*, quer antes do jogador dar sua tacada ou a qualquer tempo depois. Estes princípios também se aplicam em uma situação na qual o jogador não tenha feito a determinação de sua bola em repouso haver ou não movido (i.e., porque havia saído do ponto onde sua bola estava, e não estava olhando para ela, ou de qualquer outra

forma não observou qualquer movimento da bola, ou tenha qualquer razão para crer que sua bola possa ter movido).

Antes de determinar se de fato a bola foi *deslocada*, é aconselhável que o jogador obtenha informação das testemunhas por perto no momento do incidente e procurar *conselho* de um *árbitro* se um estiver imediatamente disponível. (Revisada)

18/5 (Reservada)

18/6 (Reservada)

18/7

Explicação de “qualquer bola que ele tenha jogado”

P. - A Definição de “Equipamento” exclui “qualquer bola que ele (o jogador) tenha jogado no buraco que está sendo jogado”. O que isso significa?

R. - A frase significa qualquer bola que o jogador tenha jogado no buraco que está sendo jogado, exceto durante qualquer período em que a bola tenha sido levantada e não tenha sido posta novamente em jogo. Portanto, a *bola em jogo*, uma bola provisória, uma segunda bola jogada conforme a Regra 3-3 ou Regra 20-7c e a bola sendo usada para treino não são equipamento.

18/7.5

Bola do jogador é *deslocada* por bola derrubada acidentalmente por adversário ou co-competidor

P. - A levanta sua bola no *green*. Ele então derruba acidentalmente a bola e ela atinge e desloca a bola de B, que está em jogo e parada. Qual a decisão?

R. - Uma bola que foi levantada e não foi posta novamente em jogo é equipamento, ver Nota I sob a Definição de “Equipamento”.

Em um jogo por buracos, A incorre na penalidade de uma tacada e B deve recolocar sua bola - Regra 18-3b.

Em um jogo por tacadas, não há penalidade e B deve recolocar sua bola - Regra 18-4.

18/8

Bola *deslocada* por carro de golfe compartilhado por dois jogadores

Conforme a Definição de “Equipamento”, este inclui um carro de golfe, motorizado ou não. Se dois jogadores compartilharem um carro de golfe, o carro e tudo que ele contém são considerados *equipamento* de um dos jogadores que compartilham o carro. Se o carro estiver sendo dirigido ou puxado por um dos jogadores (ou pelo *parceiro* de um dos jogadores) que o compartilham, o carro e tudo que ele contém são considerados como *equipamento* desse jogador. Caso contrário, o carro e tudo que ele contém são considerados como *equipamento* do jogador que compartilha o carro, cuja bola está envolvida (ou a bola de seu *parceiro*).

Assim, por exemplo, em um jogo individual, por buracos, se A e B estiverem compartilhando um carro e esse carro deslocar a bola de A, que estava parada, A será penalizado com uma tacada se estiver dirigindo ou puxando o carro (Regra 18-2). B será penalizado em uma tacada se estiver dirigindo ou empurrando o carro (Regra 18-3b), a menos que o incidente ocorra durante a procura de bola (Regra 18-3a).

Decisão relevante:

- 19/1- Bola desviada ou parada por carro de golfe compartilhado por dois jogadores.

18/9 (Reservada)

18/10 (Reservada)

18/11

Significado de “imediatamente recuperável”

P. - Com referência à Nota 1 da Regra 18, quando se considera que a bola a ser recolocada não é “imediatamente recuperável”?

R. - Quando ela não puder ser recuperada em alguns segundos.

BOLA PARADA DESLOCADA POR AGENTE EXTERNO

18-1/1 (Reservada)

18-1/2

Condição do ar, quando artificialmente propelido

P. - Qual a situação do ar lançado por um ventilador ou por uma ventoinha operada por um *agente externo*?

R. - Apesar da Definição de “*Agente externo*” declarar que o vento não é um *agente externo*, neste caso, o ar artificialmente propelido é considerado um *agente externo*.

Se esse ar artificialmente propelido deslocar uma bola parada, aplica-se a Regra 18-1.

18-1/3

Jogador desconhece que bola foi *deslocada* por *agente externo* e não recoloca bola

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um jogador foi *deslocada* por um *agente externo*. Nem o jogador nem seu *caddie* sabiam que a bola fora *deslocada*, portanto o jogador jogou sua bola sem recoloca-la. Ele então soube que sua bola fora *deslocada*. Qual a decisão?

R. - Como não se sabia, ou não estava virtualmente assegurado, que a bola havia sido *deslocada* por um *agente externo* quando o jogador jogou a sua bola, ele procedeu corretamente e não incorre uma penalidade – veja Nota à Regra 18-1.

Decisões relevantes:

- 15/10- Bola atirada para dentro de campo por *agente externo* é jogada; nem jogador nem *caddie* sabem de ação de *agente externo*
- 18-5/3- *Competidor* e *co-competidor* desconhecem que bola foi *deslocada* por bola de *co-competidor* até o buraco ser completado

18-1/4

Espectador diz que bola foi *deslocada* por *agente externo*, mas jogador não tem certeza

P. - Um espectador diz a um jogador que sua bola foi *deslocada* por um *agente externo*. Nem o jogador nem seu *caddie* sabiam que a bola fora *deslocada*. O jogador é obrigado a aceitar a palavra do espectador e recolocar a bola no lugar do qual o espectador diz que ela foi *deslocada*?

R. - Não. Em um jogo por tacadas, se não for viável obter uma decisão da Comissão, o jogador deve,

conforme a Regra 3-3, completar o buraco tanto com a bola original quanto com uma segunda bola jogada do local em que o espectador alega que a bola original foi *deslocada*, e solicitar que a *Comissão* decida o assunto no final da volta. Para chegar a uma decisão, a *Comissão* deve, se possível, interrogar o espectador.

Em um jogo por buracos, se não houver *árbitro* (ou representante da Comissão) disponível dentro de um limite de tempo razoável, o jogador e seu *adversário* devem, se possível, concordar sobre o local de onde o jogador deve executar sua próxima tacada. Se o acordo não puder ser alcançado, o jogador deve proceder como achar melhor e, se o *adversário* não concordar com a atitude tomada, deve fazer uma reivindicação conforme a Regra 2-5, para que a *Comissão* possa tomar uma decisão conforme a Regra 34-3.

18-1/5

Bola roubada por agente externo, de local desconhecido

P. - Em um buraco de par 3, parte do *green* e a área a ele adjacente não podem ser vistos do tee. Nessa área não visualizada há um bunker, o *fairway* e um *azar de água*, seco.

Um jogador joga em direção a essa área não visualizável e não consegue dizer onde sua bola parou. Quando os jogadores chegam perto do *green*, vêm um menino correndo com uma bola na mão. O menino joga a bola de volta que o jogador identifica como sua.

O jogador não consegue determinar de onde jogar sua próxima tacada conforme a Regra 18-1. Ele não sabe se a bola estava no *green*, no *fairway* ou em um dos azares.

Como ele deve proceder?

R. - Como é impossível saber onde a bola deve ser recolocada conforme a Regra 18-1, o jogador deve, por equidade (Regra 1-4), dropar a bola em uma área que não seja a mais favorável nem a menos favorável entre as várias áreas, onde é igualmente possível que a bola tenha parado originariamente.

18-1/6

Bola em repouso deslocada por planta soprada pelo vento (tumbleweed)

P. - *Através do campo*, uma planta soprada pelo vento (tumbleweed) atinge uma bola em repouso e a joga para dentro do *buraco*. Qual o procedimento?

R. - Nessa circunstância a planta é um *agente externo*. A Regra 18-1 se aplica e a bola deve ser recolocada, sem penalidade.

Decisão relevante:

- 18-2/17- Toalha derrubada por jogador cai sobre bola, que se desloca.

18-1/7

Bola em saco plástico é deslocada quando saco é levado para nova posição, pelo vento

P. - A bola de um jogador para dentro de um saco plástico que está no chão. Antes do jogador poder invocar a Regra 24-1b, uma rajada de vento leva o saco plástico e a bola para uma nova posição. Procedendo de acordo com a Regra 24-1b, o jogador pode dropar a bola diretamente sob o lugar onde ela originalmente estava, sobre o saco, ou no local onde se encontra no momento?

R. - Vento não é um *agente externo*. Contudo, se um objeto deslocado pelo vento mover a bola, o objeto é um *agente externo* - ver Decisão 18-1/6.

Nesse caso, o saco plástico, não o vento, provocou o deslocamento da bola. Portanto, conforme as Regras 18-1 e 24-1b, o jogador deve dropar a bola diretamente sob o local onde ela originalmente se

encontrava, no saco plástico.

18-1/8

Bola deslocada por pedra desalojada por tacada de *parceiro* ou *adversário*

P. - Em um jogo por buracos, um jogador executa sua tacada e desaloja uma pedra presa no chão. A pedra bate e desloca a bola de seu *parceiro* ou de um *adversário*, que estava umas 4 jardas à frente. Qual a decisão?

R. - O jogador não é responsável pelo movimento da outra bola.

Ao jogar a bola como ela se encontra, o jogador não podia, através de cuidado razoável, ter evitado que a pedra se movesse com sua tacada. Além disso, nestas circunstâncias não era razoável esperar que o jogador pedisse a seu *parceiro* ou *adversário* que levantasse sua bola sob a Regra 22-2, pois o jogador não podia razoavelmente ter previsto que sua tacada removeria uma pedra presa, consequentemente levando ao movimento da bola do *parceiro* ou *adversário*.

Portanto, as ações do jogador não são consideradas responsáveis pelo deslocamento da bola do *parceiro* ou *adversário* e as Regras 18-2(i) e 18-3b não se aplicam. A pedra é responsável pelo movimento da outra bola e, por ser um *agente externo*, a Regra 18-1 se aplica. O jogador não é penalizado, e o *parceiro* ou *adversário* deve repor a sua bola.

Decisões relevantes:

- 18-2/20.5- Impedimento solto, desalojado por *swing* de treino de jogador, desloca bola
- 18-2/21- Bola *deslocada* acidentalmente por jogador ao jogar *bola errada*
- 18-3b/1- Bola *deslocada* acidentalmente por *adversário* ao jogar sua bola
- 18-3b/2- Tacada de *adversário* agita arbustos que provocam deslocamento de bola de jogador
- 19-2/9- *Divot* arrancado após tacada atinge bola em movimento

18-1/9

Bola alojada em árvore é atirada para baixo por *agente externo*

P. - A bola de um jogador está alojada em uma árvore, a cerca de 8 pés acima do chão. Um espectador joga a bola para baixo. Para agir de acordo com a Regra 18-1, é impossível recolocar a bola sobre a árvore, como prescrito, porque o local onde ela estava é desconhecido e inalcançável. Qual a decisão?

R. - As Regras 20-3c e 20-3d cobrem casos nos quais o local em que uma bola deve ser colocada ou recolocada não é determinável, ou em que a bola não fica parada no local onde deve ser colocada. Contudo, essas Regras não contemplam um caso como este. Portanto, por equidade (Regra 1-4), se a posição da bola na árvore permitia que o jogador executasse uma tacada, a bola deve ser recolocada na árvore, o mais próximo possível do local de onde foi *deslocada*, sem penalidade. Caso contrário, o jogador deve proceder conforme a Regra de bola injogável.

Decisões relevantes:

- 14/7- Atingir galho de árvore para deslocar bola alojada em galho mais alto
- 18-2/29- Procedimento para jogador depois de desalojar sua bola de uma árvore

18-1/10 (Reservada)

18-1/11 (Reservada)

18-1/12

Bola recolocada e em repouso é depois *deslocada* pelo vento

P. - Um jogador recoloca sua bola no *green* e a bola fica em repouso. Antes de o jogador preparar a

tacada, uma súbita rajada de vento leva a bola para longe do *buraco*. O jogador joga a bola de sua nova posição. Isso é correto?

R. - Sim. Vento não é um *agente externo* - ver Definição de “*Agente externo*”. Portanto, a Regra 18-1 não se aplica.

Decisões relevantes:

- 18-2/7- Bola *deslocada* pelo vento é recolocada
- 20-2c/3.5- Bola dropada para, depois rola para *fora de campo*
- 20-3d/1- Bola colocada cai dentro do *buraco*
- 20-4/1- Bola é recolocada no *green*, mas marcador de bola não é removido; bola então se desloca

BOLA EM REPOUSO DESLOCADA POR JOGADOR, PARCEIRO, CADDIE OU EQUIPAMENTO

18-2/0.5

Padrão do Peso das Evidências utilizado para determinar se o jogador causou o movimento de sua bola

Quando a bola em repouso de um jogador se desloca, a causa do movimento tem que ser avaliada. Em muitas situações, a resposta será óbvia: o jogador pode ter chutado a bola inadvertidamente, derrubado seu *equipamento* nela, ou de outra forma claramente causou o seu movimento; por outro lado, o jogador pode não ter tomado nenhuma ação perto da bola e outra coisa (tal como um espectador ou um animal) claramente causou seu deslocamento.

Em outras situações, porém, pode haver alguma dúvida sobre a causa do movimento da bola – por ex., pode haver alguma dúvida de que as ações do jogador perto de sua bola causaram o deslocamento da bola, ou que múltiplos fatores estavam presentes que, potencialmente, poderiam ter provocado o deslocamento da bola. Toda informação relevante tem que ser considerada e o peso da evidência tem que ser avaliado (Decisão 34-3/9). Dependendo das circunstâncias, as considerações relevantes podem incluir, mas não se limitam a:

- A natureza de quaisquer ações tomadas perto da bola (por ex., movimento de *impedimentos soltos*, *swings* de prática, aterrar o taco, tomar stance, etc.),
- Tempo intercorrido entre tais ações e o deslocamento da bola,
- O lie da bola antes dela se deslocar (por ex., em uma área de grama cortada rente, pendurada em grama mais longa, em uma imperfeição da superfície, etc.),
- As condições do solo próximo à bola (por ex., ângulo de inclinação, presença de irregularidades de superfície, etc.), e
- Vento, chuva e outras condições meteorológicas.

Se o peso das evidências indicar que é mais provável que que o jogador tenha ocasionado o deslocamento da bola, mesmo que tal conclusão não esteja livre de dúvidas, o jogador incorre a penalidade de uma tacada sob a Regra 18-2, e a bola deve, obrigatoriamente, ser reposta. Por outro lado, o jogador não incorrerá penalidade e a bola é jogada como se encontrar, a menos que outra Regra seja aplicável (por ex., Regra 18-1).

Em referência às considerações acima, exemplos de situações onde o peso da evidência indicaria que o jogador causou o deslocamento da bola são:

- A bola de um jogador está em uma parte plana do *green* em um dia de ventos fracos. O jogador *prepara a tacada* e a bola se desloca imediatamente. Em tais circunstâncias, é mais provável que o ato de preparar a tacada causou o movimento da bola.
- A bola de um jogador está em um tufo de grama no rough. O jogador faz vários *swings* de treino

perto de sua bola, com o taco entrando em contato com a grama. Quase imediatamente, a bola se desloca verticalmente para baixo na grama. Sob estas circunstâncias, é mais provável que os *swings* de treino, em conjunto com o lie da bola, causou o movimento da bola.

Com relação às considerações acima, exemplos de situações onde o peso da evidência indicaria que o jogador não causou o deslocamento de sua bola são:

- Em um dia de muito vento, um jogador *prepara a tacada* no *green*. Pouco tempo depois a bola se desloca na direção que o vento está soprando. A força e a direção do vento e a demora no movimento da bola após a preparação da tacada indicam que outros fatores que não incluem o jogador provavelmente causaram o deslocamento.
- A bola de um jogador repousa em uma inclinação de terreno em uma área de grama com corte rente. Ele dá um *swing* de prática, mas longe do local, preocupado que ela se desloque. Cuidadosamente *prepara a tacada*, mas não encosta o taco no chão. Antes de iniciar seu *backswing* para a tacada, a bola se desloca. Uma vez que a bola não se deslocou quando o jogador deu as tacadas de treino ou preparou sua tacada, é mais provável que outros fatores (por ex. o lie da bola em um terreno inclinado) causou o deslocamento da bola. (Nova)

18-2/1

Jogador que erra tacada abaixa tee antes de dar tacada seguinte

P. - Um jogador, jogando da *área do tee*, erra completamente a bola. Ele então empurra seu tee mais profundamente no solo e joga. Qual a decisão?

R. - Quando o jogador executou uma tacada, a bola ficou em jogo (ver Definição de “*Bola em jogo*”). Ao empurrar o tee mais profundamente no solo, ele deslocou a bola e incorreu na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e deve recolocar a bola. No entanto, ao executar uma tacada na bola na *área do tee* (Regra 20-5) sem recolocá-la, o jogador jogou conforme a penalidade de tacada e distância (ver Regra 27-1a). Esse procedimento suplanta a Regra 18-2 e, portanto, não se aplica a penalidade conforme a Regra 18-2. (Revisada)

18-2/2

Bola que cai do tee quando tacada apenas a toca é levantada e recolocada no tee

P. - Um jogador que executava sua primeira tacada em um buraco apenas toca a bola e ela cai do tee. Ele a levanta, a recoloca no tee e completa o buraco. Qual a decisão?

R. - Quando o jogador executou uma tacada, a bola ficou em jogo (ver Definição de “*Bola em jogo*”). Ao levantar a bola, ele incorreu a penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, e devia recolocá-la. Contudo, ao executar uma tacada na *área do tee* (Regra 20-5) com a bola recolocada sobre o tee, o jogador jogou a bola conforme a penalidade de tacada e distância (ver Regra 27-1a) e, portanto, não se aplica a penalidade prevista pela Regra 18-2. (Revisada)

Decisões relevantes às Regras 18-2/1 e 18-2/2:

- 10-2c/1- Bola jogada fora da vez na *área do tee* é abandonada e outra bola é jogada na ordem correta
- 18-2/11- Tacada da *área do tee* erroneamente considerada *fora de campo*, bola é levantada; *competidor* joga outra bola da *área do tee*
- 27-2b/10- Bola provisória levantada subsequentemente se torna *bola em jogo*; *competidor* então joga de local errado
- 29-1/9- Jogador e *parceiro* executam *drive* na mesma *área do tee* em partida de quatro jogadores

18-2/3

Bola levantada e dropada longe de estaca de fora de campo, conforme Regra de obstrução

P. - O *swing* de um jogador sofre interferência de uma estaca que define o *fora de campo*. O jogador erroneamente considera a estaca uma *obstrução* e levanta e dropa sua bola da maneira prescrita pela Regra 24-2b. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre a penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e deve recolocar sua bola antes de executar sua próxima tacada. Caso contrário, ele perde o buraco em um jogo por buracos, ou incorre na penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas - ver informação sobre penalidade da Regra 18.

Decisão relevante:

• 34-3/6— Jogador procede conforme Regra inaplicável; decisão da Comissão

18-2/4

Bola é levantada e dropada longe de obstrução móvel

P. - A bola de um jogador para contra uma *obstrução* móvel. O jogador levanta e dropa a bola longe da *obstrução*, em vez de retirar a *obstrução* como determina a Regra 24-1. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre a penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e deve recolocar sua bola antes de sua próxima tacada. Caso contrário, ele perde o buraco em um jogo por buracos, ou incorre a penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas - ver informação sobre penalidade na Regra 18.

18-2/5

Bola se desloca após jogador fazer tacadas de prática perto da bola e para fora de campo; jogador joga a bola

P. - A *bola em jogo* de um jogador está em um declive. Quando ele faz vários *swings* de prática perto de sua bola, ela se desloca e para *fora de campo*. Ele então joga a bola de *fora de campo*. Qual a decisão?

R. - Ao executar uma tacada na bola que se encontrava *fora de campo*, o jogador jogou uma *bola errada* (Decisão 15-6).

Em um jogo por buracos, o jogador perde o buraco (Regra 15-3a).

Em um jogo por tacadas, o jogador incorre na penalidade de duas tacadas por jogar uma *bola errada* e deve corrigir seu erro conforme a Regra 15-3b. Para corrigir o erro, há de se determinar se o peso da evidência indica que é mais provável que o jogador tenha causado o deslocamento da bola (ver Decisão 18-2/0.5).

Se for determinado que o jogador causou o deslocamento da bola, ele é obrigado a repor a bola, com penalidade de uma tacada (Regra 18-2). Portanto, para corrigir o erro de jogar uma *bola errada*, o jogador deve, obrigatoriamente, colocar uma bola no ponto onde a bola original estava em repouso antes do ser *deslocada*, incorrendo a penalidade total de três tacadas.

Se for determinado que o jogador não causou o deslocamento da bola, considera-se que a bola tenha ficado em repouso *fora de campo* como resultado da última tacada. Portanto, para corrigir o erro de jogar a *bola errada*, o jogador deve, obrigatoriamente, jogar a bola de onde a última tacada foi dada, incorrendo uma penalidade adicional de uma tacada conforme definido pela Regra 27-1b, para um total de três tacadas de penalidade. (Revisada – anteriormente 18-2b/9)

18-2/6

Bola se desloca depois de preparada a tacada e é parada pelo taco do jogador

P. - Depois de um jogador preparar sua tacada, a bola se desloca para trás. Antes do jogador poder retirar seu taco, a bola é parada pela cabeça do taco. Qual a decisão?

R. – É necessário determinar se o peso da evidência indica que é mais provável que as ações do jogador causaram o deslocamento da bola (ver Decisão 18-2/0.5).

Se o jogador causou o deslocamento da bola incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e a bola deve ser recolocada. Uma penalidade adicional sob a Regra 19-2 (bola em movimento desviada ou parada pelo jogador) não se aplica nessas circunstâncias, uma vez que o ato da cabeça do seu taco parar a bola é relacionado ao ato inicial de causar o deslocamento da sua bola – ver Princípio 4 da Decisão 1-4/12.

Se o jogador não causou o movimento da sua bola, a Regra 18-2 não se aplica. Em tais circunstâncias, o jogador incorreria em penalidade de uma tacada sob a Regra 19-2 por acidentalmente desviar ou parar sua *bola em jogo* com seu equipamento, e deveria jogar a bola como ela se encontra. (Revisada – anteriormente 18-2b/12)

18-2/7

Bola deslocada pelo vento é recolocada

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* é deslocada pelo vento. Como vento não é um *agente externo* (ver Definição de “*Agente externo*”), ele deveria batê-la de onde ela parou, mas ele a recoloca. Qual a decisão?

R. - O *competidor* incorreu na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e antes de bater a próxima tacada devia recolocar a bola no local em que ela parou depois de ser *deslocada* pelo vento. Como não o fez, ele incorreu na penalidade de duas tacadas - ver informação sobre penalidade na Regra 18.

Decisões relevantes:

- 18-1/12– Bola recolocada e em repouso é depois *deslocada* pelo vento
- 20-2c/3.5- Bola dropada para, depois rola para *fora de campo*
- 20-3d/1- Bola colocada cai dentro do *buraco*
- 20-4/1- Bola é recolocada no *green*, mas marcador de bola não é removido; bola então se desloca

18-2/8

Bola jogada de terreno em reparo é levantada e alívio é obtido conforme Regra de terreno em reparo

P. - Um jogador, sem notar que sua bola está em um terreno em reparo, joga a bola tal como ela está. Então é avisado de que sua bola estava em um terreno em reparo. Ele levanta e dropa a bola conforme a Regra 25-1b, e completa o buraco. Qual a decisão?

R. - Quando o jogador jogou do terreno em reparo, o que é permitido conforme a Regra 25-1b, o alívio não mais estava disponível e a bola estava em jogo no local em que parou.

Quando o jogador levantou sua *bola em jogo*, incorreu na penalidade de uma tacada - Regra 18-2. Como não recolocou a bola, ele incorreu a penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou a penalidade total de duas tacadas em um jogo por tacadas - ver informação sobre penalidade na Regra 18.

18-2/8.5

Bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido segundo Regra de terreno em reparo

P. - Na decisão 18-2/8, o jogador levantou a bola jogada de um terreno em reparo e a jogou de outro local. Qual seria a decisão se o jogador abandonasse a bola original, dropando e jogando outra bola conforme o procedimento da Regra de terreno em reparo?

R. - Depois do jogador ter jogado do terreno em reparo, o que é permitido, já não era possível obter alívio segundo a Regra 25-1b e o jogador deveria jogar sua bola tal como estava (Regra 13-1). Quando dropou outra bola, ele estava substituindo uma bola e essa bola se tornou a *bola em jogo* (Regra 20-4).

Se a localização da bola original for conhecida no momento em que a *bola substituta* é dropada, a substituição não é permitida. Se não corrigir seu erro como determinado pela Regra 20-6 e executar uma tacada na bola erroneamente substituída, ele infringe a Regra 15-2, assim como a Regra 20-7 por jogar de lugar errado e a Regra aplicável é a Regra 13-1. Em um jogo por buracos, ele incorre a penalidade de perda do buraco (Regra 15-2 ou 20-7b). Em um jogo por tacadas, ele incorre a penalidade de duas tacadas por jogar de um lugar errado (Regra 20-7c). Não há penalidade adicional por substituir erroneamente a bola (ver Exceção da Regra 15-2).

Se a localização da bola original não for conhecida no momento em que a *bola substituta* é dropada, ele deve proceder de acordo com a Regra 27-1, caso em que a substituição é permitida. Como a *bola substituta* não foi dropada no local determinado pela Regra 27-1, ele jogou de um lugar errado. Em um jogo por buracos, ele incorre na penalidade de perda do buraco (Regra 20-7b). Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 27-1 e em uma penalidade adicional de duas tacadas conforme a Regra 20-7c, por jogar de lugar errado. Se a infração for considerada grave, o jogador fica sujeito a desclassificação, a menos que corrija seu erro como determinado pela Regra 20-7c.

Decisões relevantes:

- 15/8— Bola jogada conforme Regra para *bola perdida* em terreno em reparo depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância
- 20-7c/4— Bola de *competidor* é jogada por co-competidor; *competidor* substitui bola por outra em local errado, joga essa bola e então a abandona e joga bola original de local certo
- 25-1c/2— Bola é dropada e jogada conforme Regra de terreno em reparo, sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original estava no terreno em reparo

18-2/9

Bola levantada sem autorização é dropada em vez de ser recolocada

P. - Um jogador levanta sua bola sem ter direito a isso conforme as Regras, e incorre na penalidade de uma tacada segundo a Regra 18-2. Ele então fica sabendo do seu erro, dropa a bola no local de onde a levantou, em vez de recolocá-la como determinado pela Regra 18-2, e joga a bola. Qual a decisão?

R. - O jogador falhou em recolocar a sua bola conforme requerido pela Regra 18-2 e, portanto, incorre na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou na penalidade total de duas tacadas em um jogo por tacadas - ver informação sobre penalidade na Regra 18.

Decisões relevantes:

- 18-2/21.5— Bola *deslocada* acidentalmente; local onde bola original estava não é determinável; jogador coloca a bola em vez de dropá-la
- 20-2c/2— Bola dropada pela terceira vez quando se exige colocação após segundo dropo
- 20-6/1— Bola colocada quando deveria ter sido dropada ou dropada quando deveria ter sido colocada; correção do erro

18-2/10

Bola dropada é levantada e re-dropada quando deveria ser jogada tal como estava; bola então é levantada outra vez e colocada

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* cuja bola estava em terreno em reparo através do campo decide tomar alívio conforme a Regra 25-1b(i). Ao dropar uma bola, ela rola na direção do *buraco* mas fica em repouso dentro da distância de dois tacos do local em que primeiro tocou o chão, não mais perto do *buraco* que o ponto onde a bola original cruzou por último a margem do *azar lateral de água*.

Acreditando erroneamente que a Regra 20-2c se aplicava, o *competidor* levanta e dropa a bola novamente quando ela rola outra vez em direção ao *buraco*, como antes. O *competidor* levanta a bola mais uma vez, a coloca onde ela atingiu o chão quando dropada pela segunda vez, e joga sua próxima tacada. O *competidor* deve ser penalizado com duas ou com quatro tacadas?

R. - Duas tacadas. A bola estava em jogo quando foi dropada pela primeira vez - ver Regra 20-4. O *competidor* infringiu a Regra 18-2 ao levantá-la. Como o *competidor* não recolocou sua bola no local em que ela parou ao ser dropada pela primeira vez, ele incorreu na penalidade total de duas tacadas - ver informação sobre penalidade da Regra 18.

Outras Decisões relacionadas à aplicação de múltiplas penalidades: ver “SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS” no Índice

18-2/11

Tacada da área do tee erroneamente considerada fora de campo, bola é levantada; competidor joga outra bola da área do tee

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* executa sua tacada da *área do tee* para uma área de treino. Acreditando que sua bola está *fora de campo*, ele a levanta e joga outra bola da *área do tee*. Ele então descobre que a área de treino não está *fora de campo*. Qual a decisão?

R. - Quando levantou sua *bola em jogo*, o *competidor* incorreu na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e devia recolocar a bola. Contudo, quando executou uma tacada de onde tinha batido sua tacada anterior (Regra 20-5), ele jogou uma bola conforme a penalidade de tacada e distância (ver Regra 27-1a) e, portanto, a penalidade prevista pela Regra 18-2 não se aplica. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 10-2c/1 - Bola jogada fora da vez na *área do tee* é abandonada e outra bola é jogada na ordem correta
- 18-2/1 - Jogador que erra tacada abaixa tee antes de dar tacada seguinte
- 18-2/2 - Bola que cai do tee quando tacada apenas a toca é levantada e recolocada no tee
- 27-2b/10 - Bola provisória levantada subsequentemente se torna *bola em jogo*; *competidor* então joga de local errado
- 29-1/9 - Jogador e *parceiro* executam drive na mesma *área do tee* em partida de quatro jogadores

18-2/12

Jogador que tem direito a alívio levanta a bola; jogador então recoloca a bola e joga da posição original

P. - Um jogador decide tomar alívio de uma *obstrução fixa* ou *condição anormal de terreno* e levanta sua bola. Ele então percebe que a única área em que poderia dropar sua bola segundo as Regras é tal que, ao ser dropada, sua bola quase certamente ficará injogável. Ele recoloca sua bola e joga da posição original. Qual a decisão?

R. — O jogador tinha direito de levantar a bola para tomar alívio conforme a Regra 24 ou 25. Contudo, como ele subsequentemente decidiu não tomar alívio, seu direito de levantar a bola lhe é negado e ele

incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, por ter levantado sua *bola em jogo*.

Decisões relevantes:

- 20-6/5- Jogador dropa bola conforme as Regras e então deseja substituir bola em posição original
- 20-7/2- Bola considerada injogável em *azar de água* é dropada no *azar* e jogada
- 25-1b/26- Desconhecendo que bola está em *azar de água*, jogador obtém alívio de interferência de cova de animal *lurador*
- 27/17- *Competidor* joga fora da vez, de local que não seja da *área do tee* e coloca outra *bola em jogo* do local da tacada anterior

18-2/12.5

Jogador que tem direito a alívio sem penalidade levanta a bola; então escolhe não tomar alívio e deseja proceder sob Regra de bola injogável

P. - Um jogador decide tomar alívio de uma *obstrução* fixa ou *condição anormal de terreno* e levanta sua bola. Ele então nota que a única área em que pode dropar sua bola conforme as Regras é tal que sua bola, quando dropada, quase certamente ficará injogável. O jogador pode considerar a bola injogável e proceder conforme a Regra 28?

R. - Sim. O jogador tem as seguintes opções:

1. recolocar a bola em sua posição original sob penalidade de uma tacada (Regra 18-2) e então proceder conforme a Regra 28, incorrendo na penalidade adicional de uma tacada; ou
2. proceder diretamente conforme a Regra 28b ou c, sem recolocar a bola, usando o local em que a bola estava originalmente como ponto de referência para o procedimento de alívio, incorrendo na penalidade de uma tacada conforme a Regra 28, e em uma penalidade adicional de uma tacada conforme a Regra 18-2; ou
3. dropar a bola de acordo com a Regra 24 ou 25 e então, usando sua nova posição como ponto de referência, proceder conforme a Regra 28, incorrendo na penalidade de uma tacada; ou
4. proceder diretamente conforme a Regra 28a, sem dropar a bola de acordo com a Regra 24 ou 25, incorrendo na penalidade de uma tacada conforme a Regra 28 e nenhuma penalidade conforme a Regra 18-2, uma vez que o jogador não precisa estabelecer um novo ponto de referência antes de proceder conforme a Regra 28a.

Decisões relevantes:

- 3-3/7.5- *Competidor* anuncia intenção de jogar duas bolas; joga bola original antes de dropar segunda bola; decide não jogar segunda bola
- 9-2/13- Jogador que disse ao *adversário* que procederia de acordo com a Regra de *azar de água* muda de ideia depois de *adversário* jogar
- 18-2/30- Jogador que declara que procederá conforme Regra de bola injogável subsequentemente avalia possibilidade de jogar a bola tal como está
- 28/13- Após considerar bola injogável e levanta-la, jogador descobre que bola estava em terreno em reparo

18-2/13

Bola levantada sem autorização, e limpa

P. - A bola de um jogador para praticamente no *green*. Acreditando erroneamente que a bola está no *green*, o jogador marca, levanta e limpa a bola. De acordo com as Regras, o jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, por levantar a bola sem autorização. O jogador também incorre na penalidade adicional de uma tacada conforme a Regra 21, por limpar a bola?

R. - Não. A Regra 21 declara que uma bola pode ser limpa quando levantada, exceto quando levantada

conforme as Regras 5-3, 12-2 ou 22.

Decisão relevante:

- 34-3/3.5- Jogador levanta bola sem ter direito por má interpretação das instruções de um membro da Comissão.

18-2/13.5

Bola é levantada e, por raiva, é atirada dentro de lagoa

P. - Um jogador executa mal sua tacada e sua bola para *através do campo*, perto de um lago. Com raiva, o jogador levanta sua bola e a atira dentro do lago, de onde não pode ser recuperada. O jogador então coloca outra bola no local de onde a bola original foi levantada e completa o buraco. Qual a decisão?

R. - Apesar da Nota 1 da Regra 18 declarar: “Se uma bola a ser recolocada conforme esta Regra não for imediatamente recuperável, pode ser substituída por outra”, como a bola do jogador apenas se tornou irre recuperável devido às ações do jogador depois de sua infração à Regra 18-2, essa Nota não se aplica.

O jogador perde o buraco em um jogo por buracos - Regra 15-2.

Em um jogo por tacadas, o jogador incorre na penalidade geral de duas tacadas conforme a Regra 18, por substituir incorretamente uma bola. Porém, não há penalidade adicional por levantar a bola sem ter direito (ver Regra 15-2 e a declaração de penalidade conforme Regra 18).

Decisões relevantes:

- 5-3/3.5- Jogador levanta bola no *green*; joga bola em um lago e então avisa que bola estava imprópria para jogar
- 15-2/1- Jogador substitui bola no *green* porque bola original, atirada para o *caddie* para ser limpa, caiu em um lago

18-2/14

Caddie, por iniciativa própria, levanta bola para identificação

P. - Durante procura pela bola de A, seu *caddie* encontra uma bola e a levanta para identificação, sem autorização de A e sem A anunciar antecipadamente sua intenção de fazê-lo. A bola é identificada como a de A. Qual a decisão?

R. - Como a bola foi levantada em desacordo com as Regras, a Regra 18-2 se aplica e A incorre na penalidade de uma tacada. A Regra 18-2 suplanta a Regra 12-2 nessas circunstâncias. Portanto, não se aplica a penalidade a adicional de uma tacada conforme a Regra 12-2, por deixar de anunciar a intenção de levantar a bola para identificação.

18-2/15

Caddie, por iniciativa própria, levanta bola considerando-a injogável

P. - O *caddie* de um jogador, considerando que a bola do jogador estava em um lie injogável, levanta a bola antes do jogador ter oportunidade de inspecionar o lie. Qual a decisão?

R. - O *caddie* de um jogador não pode considerar a bola do jogador injogável (Regra 28). Portanto, o jogador incorre na penalidade de uma tacada, de acordo com a Regra 18-2, quando o *caddie* levantou a bola. O jogador pode recolocar a bola e jogá-la, ou invocar a Regra de bola injogável (Regra 28). Se o jogador invocar a Regra 28, ele pode escolher estimar a localização original da bola em vez de recolocá-la, mas em qualquer dos casos, invocando a Regra 28, o jogador incorre na penalidade adicional de uma tacada conforme essa Regra.

Decisões relevantes às Regras 18-2/14 e 18-2/15:

- 2-4/3.5- Tacada concedida por *caddie*

- 26-1/9- *Caddie* levanta bola em *azar de água*, sem autorização do jogador
- 34-3/3.5- Jogador levanta bola sem ter direito por má interpretação das instruções de um membro da Comissão

18-2/16

Bola de competidor é levantada por co-competidor, a pedido do competidor

P. - Um competidor, acreditando erroneamente que sua *bola em jogo*, no *rough*, era uma *bola errada*, pede para seu *co-competidor* levantar a bola. O *co-competidor* o faz e então o erro é descoberto. O *competidor* está sujeito à penalidade prevista pela Regra 18-2 ou está isento de penalidade em virtude da Regra 18-4?

R. — Como o levantamento da bola pelo *co-competidor* foi feito a pedido do competidor, não é correto isentar o *competidor* de acordo com a Regra 18-4.

O *competidor* incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e deve recolocar sua bola.

18-2/17

Toalha derrubada por jogador cai sobre bola, que se desloca

P. - Um jogador derruba uma toalha no chão. Uma rajada de vento leva a toalha, que cai sobre a bola do jogador e a desloca. Qual a decisão?

R. - Como o *equipamento* do jogador provocou o deslocamento da bola, ele incorre a penalidade de uma tacada e deve recolocar a bola - Regra 18-2.

Decisão relevante:

- 18-1/6- Bola em repouso *deslocada* por planta soprada pelo vento (*tumbleweed*)

18-2/18

Bola do adversário, jogada para longe por jogador após concessão, desloca bola do jogador

P. - Em um jogo por buracos, A concede a próxima tacada de B e joga a bola de B para longe. A bola em movimento de B desloca a bola de A. Qual a decisão?

R. - Como A provocou o deslocamento de sua própria bola, ele incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, e deve recolocar sua bola.

18-2/19

Bola deslocada acidentalmente por swing de treino antes de tacada da área do tee

P. - Antes de jogar da *área do tee*, um jogador faz um *swing* de treino no curso do qual acidentalmente atinge e desloca a bola que está sobre o tee. O jogador executou uma tacada ou incorre em penalidade?

R. - O jogador não executou uma tacada - ver Definição de “Tacada”. Como a bola não estava em jogo - ver Definição de “*Bola em jogo*” - ele não incorre na penalidade prevista pela Regra 18-2. O jogador deve colocar a *bola em jogo* na *área do tee*.

18-2/20

Bola em jogo deslocada acidentalmente por swing de treino

P. - Um jogador faz um *swing* de treino e acidentalmente desloca sua *bola em jogo*. Ele executou uma tacada?

R. - Ele não tinha a intenção de deslocar a bola - ver Definição de “Tacada”. No entanto, ele incorre a penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, por mover sua *bola em jogo*. A bola deve ser recolocada.

Decisões relevantes às Regras 18-2/19 e 18-2/20:

- 7-2/7- *Swing* de treino desaloja bola oculta.
- 11-3/3- Bola original *fora de campo*; bola jogada sob procedimento de tacada e distância cai do tee durante preparação de tacada
- 15/2- Jogador executa tacada em sua bola e desloca bola oculta

18-2/20.5

Impedimento solto, desalojado por swing de treino de jogador, desloca bola

P. - Ao fazer um *swing* de treino, um jogador desaloja um impedimento solto (por ex., uma pedra) que, por sua vez, provoca o deslocamento de sua *bola em jogo*. Qual a decisão?

R. - Como as ações do jogador provocaram o deslocamento de sua *bola em jogo* infringindo a Regra 18-2, ele incorre a penalidade de uma tacada e deve recolocar a bola.

Esta decisão difere da Decisão 18-1/8 tanto porque, neste caso, é razoavelmente previsível que uma tacada de treino irá desalojar um impedimento solto que, por sua vez, pode deslocar a *bola em jogo*, e porque um jogador pode, através de cuidado razoável, evitar fazer tacadas de treino que possam produzir tal resultado.

18-2/21

Bola deslocada acidentalmente por jogador ao jogar bola errada

P. - Em um jogo por tacadas, A joga uma *bola errada* de um bunker. Ao fazê-lo, seu taco desloca acidentalmente uma bola próxima que não era visível e, afinal, era sua bola. O jogador incorre na penalidade de duas tacadas sob a Regra 15-3b por jogar a *bola errada*. Ele também incorre a penalidade sob a Regra 18-2 por acidentalmente mover a sua *bola em jogo*?

R. - Não. Uma vez que a bola do jogador não estava visível antes de A jogar a *bola errada*, não era razoavelmente previsível que a sua bola pudesse ser *deslocada* por esta tacada; portanto ele não seria penalizado por mover a sua bola. Ele deve recolocar a sua *bola em jogo*, e, se necessário, o lie deveria ser recriado. Se a bola não fosse recolocada corretamente antes de A executar sua tacada seguinte, o jogador seria penalizado em duas tacadas. Uma vez que o erro de não recolocar a bola seria considerado um ato separado do de jogar uma *bola errada*, e ele incorreria na penalidade total de quatro tacadas.

Decisões relevantes às Regras 18-2/20.5 e 18-2/21:

- 18-1/8- Bola *deslocada* por pedra desalojada por tacada de *parceiro* ou *adversário*
- 18-3b/1- Bola *deslocada* acidentalmente por *adversário* ao jogar sua bola
- 18-3b/2- Tacada de *adversário* agita arbustos que provocam deslocamento de bola de jogador
- 19-2/9- *Divot* arrancado após tacada atinge bola em movimento
- 30-3f/9- Bola de jogador é *deslocada* por *parceiro* ao jogar sua própria bola

18-2/21.3

Bola é deslocada acidentalmente e lie original é alterado; jogador coloca bola em lugar errado e joga

P. - Um jogador pisa acidentalmente sobre sua bola no *rough* e a enterra no solo, incorrendo na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2. O lie original da bola era conhecido e, em vez de colocar sua bola no lie mais parecido dentro da distância de um taco do lie original, como requer a Regra

20-3b, o jogador coloca a bola dentro da distância de quase dois tacos do lie original e joga sua tacada seguinte.

Em um jogo por buracos, é claro que o jogador incorre na penalidade geral por infração à Regra 18 ou 20-3b e perde o buraco.

Em um jogo por tacadas, o jogador incorre na penalidade adicional de duas tacadas por infração à Regra 20-3b, ou na penalidade total de duas tacadas sob a Regra 18?

R. - Em um jogo por tacadas, o jogador incorre na penalidade total de duas tacadas conforme a Regra 18.

A Regra 18 exige a recolocação de uma bola *deslocada* acidentalmente. Se alguma outra Regra - neste caso a Regra 20-3b - exigir que uma bola *deslocada* seja colocada em outro lugar, considera-se que o jogador infringiu a Regra 18 se colocar sua bola em outro local que não o determinado pela outra Regra.

18-2/21.5

Bola deslocada acidentalmente; local onde bola original estava não é determinável; jogador coloca a bola em vez de dropá-la

P. - Um jogador desloca acidentalmente sua bola no rough, incorrendo na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2. O local onde a bola estava originalmente não é determinável. Em vez de dropar a bola tão perto quanto possível do local onde ela estava originalmente, como exigido pela Regra 20-3c, o jogador coloca a bola o mais perto possível desse local e joga sua próxima tacada.

Em um jogo por buracos, está claro que o jogador incorre na penalidade geral por infração à Regra 18 ou 20-3c e perde o buraco.

Em um jogo por tacadas, o jogador incorre na penalidade adicional de duas tacadas por infração à Regra 20-3c, ou na penalidade total de duas tacadas conforme a Regra 18?

R. - Em um jogo por tacadas, o jogador incorre na penalidade total de duas tacadas conforme a Regra 18 - ver Decisão 18-2/21.3

Decisões relevantes:

- 18-2/9- Bola levantada sem autorização é dropada em vez de ser recolocada
- 20-2c/2- Bola dropada pela terceira vez quando se exige colocação após segundo drape
- 20-6/1- Bola colocada quando deveria ter sido dropada ou dropada quando deveria ter sido colocada; correção do erro

18-2/22

Bola é acidentalmente deslocada por movimento do taco para trás, após errar a tacada; bola para fora de campo

P. - Um jogador erra completamente uma tacada e, ao girar seu taco de volta, desloca acidentalmente sua bola para trás. Esse movimento para trás foi uma tacada? Se a bola parar *fora de campo*, como o jogador deve proceder?

R. - O movimento para trás não foi uma tacada. Uma tacada é o movimento do taco para frente, com a intenção de atingir e movimentar a bola - ver Definição de "Tacada".

Além de contar a tacada errada, o jogador incorre na penalidade de uma tacada por deslocar sua bola com o movimento para trás (Regra 18-2). A bola deve ser recolocada. O fato de a bola parar *fora de campo* é irrelevante.

18-2/23

Bola jogada para longe da borda do buraco, por raiva

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* para na borda do *buraco*. Com raiva, o *competidor*

joga a bola para fora do *green* com a parte de trás do putter. Qual a decisão?

R. - O *competidor* deve recolocar a bola com penalidade de uma tacada (Regra 18-2). Não se considera que o *competidor* tenha executado uma tacada.

Decisão relevante:

- 1-2/4- Jogador pula perto do buraco para fazer a bola cair no buraco.

18-2/24

Bola cai no buraco após preparação da tacada

P. - A bola do jogador está na borda do *buraco*. Ele prepara sua tacada e ela cai dentro do *buraco*. Qual a decisão?

R. - É preciso determinar se o peso da evidência indica que é mais provável que as ações do jogador causaram o deslocamento da bola (ver Decisão 18-2/0.5).

Se o jogador causou o deslocamento da bola, a bola não foi *embocada*. O jogador incorre a penalidade de uma tacada e a bola deve ser recolocada. Embora a Regra 16-2 se aplique quando a bola de um jogador está na borda do *buraco*, a Regra 18-2, que se aplica especificamente quando um jogador causa o deslocamento de sua bola, sobrepõe-se à Regra 16-2 neste caso.

Se o jogador não recolocar sua bola e embocar, em jogo por tacadas ele é desclassificado sob a Regra 3-2. Se o jogador não causou o deslocamento da bola, a Regra 16-2 se aplica. (Revisada – Anteriormente 18-2b/10)

18-2/25

Bola acidentalmente deslocada por jogador durante suspensão da partida

P. - Durante a suspensão de partida, um jogador decide deixar sua bola em posição, no campo. Antes do reinício da partida, o jogador acidentalmente provoca o deslocamento de sua bola (por exemplo, derruba seu taco sobre a bola). Qual a decisão?

R. - Apesar do jogo estar suspenso quando o jogador acidentalmente deslocou sua bola, a bola estava em jogo (ver Definição de “Bola em jogo”). Portanto, o jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, e a bola deve ser recolocada.

Decisão relevante:

- 6-8d/4- Bola visível da *área do tee* desaparece enquanto jogo está suspenso

18-2/26

Bola é desalojada de árvore quando jogador sobe na árvore para executar a tacada

P. - Enquanto o jogador está subindo em uma árvore para jogar uma bola ali alojada, a bola cai no chão. O jogador incorre em penalidade?

R. - Sim, penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e a bola deve ser recolocada.

18-2/27

Jogador deseja desalojar bola de árvore e proceder sob a Regra de bola injogável

P. - Um jogador que sabe ou acredita que sua bola está alojada em lugar alto de uma árvore deseja desalojá-la balançando a árvore ou atirando um taco, para que possa identificá-la e proceder conforme a Regra de bola injogável. Isso é permitido?

R. - Sim. Porém, para evitar uma infração, antes que a bola se movimente, o jogador deve declarar sua intenção de jogar sob a Regra de bola injogável, ou, através de suas ações deve ficar claro que esta é a sua intenção. (Revisada)

18-2/28

Bola é desalojada de árvore; jogador não tinha a intenção de declarar a bola injogável

P. - Um jogador não consegue encontrar sua bola. Acreditando que ela pode estar alojada em uma árvore, ele sacode a árvore e a bola cai. Ele joga a bola de onde ela parou. Qual a decisão?

R. - Como o jogador não anunciou que pretendia proceder segundo a Regra de bola injogável, e não era razoável assumir, por suas ações, que ele pretendia fazê-lo, ele incorreu uma tacada de penalidade sob a Regra 18-2 por deslocar sua bola. Ele deveria ter recolocado a bola. Como não o fez, em um jogo por buracos ele perde o buraco. Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de duas tacadas, a não ser que tenha sido uma infração grave (ver informação sobre penalidade na Regra 18 e a Regra 20-7c).

Tendo incorrido a penalidade de uma tacada sob a Regra 18-2, o jogador poderia ter escolhido proceder diretamente sob a Regra de bola injogável, tendo a penalidade adicional de uma tacada sob a Regra 28, em vez de repor a bola na árvore. (Revisada)

18-2/29

Procedimento para jogador depois de desalojar sua bola de uma árvore

P. - Um jogador, acreditando que sua bola esteja alojada em uma árvore, sacode a árvore e sua bola cai no chão. De acordo com a Decisão 18-2/28, a não ser que o jogador tenha anunciado ou que esteja claro que quer proceder sob a Regra de bola injogável, o jogador incorre a penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e deve recolocar sua bola. No entanto, supondo que o jogador não consiga recolocar a bola:

- (1) porque o local onde ela estava na árvore não é determinável, ou
- (2) porque a bola não fica parada no local correto quando recolocada, ou
- (3) porque o jogador não consegue alcançar o local onde a bola estava?

R. - As Regras 20-3c e 20-3d normalmente cobririam as circunstâncias (1) e (2), mas essas Regras não contemplam uma situação como a descrita. Portanto, por equidade (Regra 1-4), nas duas primeiras circunstâncias a bola deve ser colocada na árvore o mais perto possível do local de onde foi *deslocada*. Como alternativa, o jogador pode eleger seguir direto sob a Regra de bola injogável, incorrendo a penalidade adicional de uma tacada sob a Regra 28.

Na terceira circunstância, o jogador deve proceder conforme a Regra de bola injogável, incorrendo a penalidade adicional de uma tacada da Regra 28. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 14/7- Atingir galho de árvore para deslocar bola alojada em galho mais alto.
- 18-1/9- Bola alojada em árvore é atirada para baixo por *agente externo*

18-2/30

Jogador que declara que procederá conforme Regra de bola injogável subsequentemente avalia possibilidade de jogar a bola tal como está

P. - A bola de um jogador se encontra em um lie ruim, em posição tal que o faz supor que, ao se aproximar dela, ele talvez a desloque, infringindo a Regra 18-2. Segundo as provisões da Decisão 18-2/27, o jogador pode se proteger da penalidade declarando que procederá conforme a Regra 28. O jogador faz essa declaração, mas, depois de chegar à área onde sua bola se encontra e perceber que a bola não se

deslocou, pega um taco e começa a avaliar a possibilidade de jogar a bola tal como está. Qual seria a decisão se o jogador, em seguida, provocasse o deslocamento da bola?

R. - Apesar do fato do jogador ter declarado que pretendia proceder conforme a Regra 28, se as ações do jogador deixarem claro que ele está avaliando a possibilidade de jogar a bola tal como está, a Comissão deve decidir que cessou a intenção do jogador declarar a bola injogável e, portanto, ele incorrerá na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 se, em seguida, provocar o deslocamento de sua bola. (Anteriormente 18-2a/27.5)

Decisões relevantes:

- 3-3/7.5- *Competidor* anuncia intenção de jogar duas bolas; joga bola original antes de dropar segunda bola; decide não jogar segunda bola
- 9-2/13- Jogador que disse ao *adversário* que procederia de acordo com a Regra de *azar de água* muda de ideia depois de *adversário* jogar
- 18-2/12.5- Jogador que tem direito a alívio sem penalidade levanta a bola; então escolhe não tomar alívio e deseja proceder sob Regra de bola injogável
- 28/13- Após considerar bola injogável e levanta-la, jogador descobre que bola estava em terreno em reparo

18-2/31

Bola acidentalmente tocada durante remoção de *impedimentos soltos*

P. - Ao remover *impedimentos soltos* das vizinhanças de sua bola parada *através do campo*, um jogador acidentalmente toca a bola com a mão, mas ela não se desloca. Ele está sujeito a alguma penalidade?

R. - Não. Conforme a Regra 18-2, só há penalidade quando o jogador, seu *parceiro* ou qualquer dos seus *caddies* propositalmente tocam a bola. Ela pode ser tocada acidentalmente, desde que não se desloque.

18-2/32

Bola tocada com pinha ou galho para evitar deslocamento durante remoção de *impedimentos soltos*

P. - Um jogador coloca uma pinha ou um galho encostado em sua bola para evitar que ela se desloque quando ele retirar alguns *impedimentos soltos*. Isso é permitido?

R. — Não. O jogador propositalmente tocou sua *bola em jogo*, contrariando a Regra 18-2, incorrendo na penalidade de uma tacada.

Decisões relevantes às Regras 18-2/31 e 18-2/32:

- 23-1/11- Bola é acidentalmente *deslocada* por pé durante remoção de impedimento solto no *green*
- 24-1/4- Segurar bola no lugar durante remoção de *obstrução*

18-2/33

Girar bola no *green* sem marcar posição

P. - Um jogador gira sua bola no *green* para alinhar sua marca com o *buraco*. Ele não levanta a bola, não marca nem muda sua posição. Há penalidade?

R. - Sim, uma tacada por tocar a bola de modo não previsto pelas Regras (Regra 18-2). Conforme as Regras 16-1 b e 20-1, uma bola no *green* pode ser levantada (ou tocada e girada) depois de sua posição ter sido marcada. Não haveria penalidade se o jogador tivesse marcado a posição da bola antes de girá-la.

Decisões relevantes:

- 12-2/2- Tocar e girar bola semienterrada no *rough* com o propósito de identificá-la
- 20-3a/2- Usar linha em bola para alinhamento

18-3b/1**Bola deslocada acidentalmente por adversário ao jogar sua bola**

P. - Em um jogo por buracos, a bola de A está parada perto da bola de B. É a vez de B jogar. Apesar de, conforme a Regra 22-2, B ter direito de pedir para A marcar e levantar sua bola, ele deixa de fazê-lo. Ao executar sua tacada, B provoca o deslocamento da bola de A. Qual o procedimento?

R. - B incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-3b, por deslocar a bola de A, e A deve recolocar sua bola. Se o lie da bola A tiver sido alterado, a Regra 20-3b se aplica.

Esta Decisão difere da Decisão 18-1/8, pois era razoavelmente previsível que a tacada de B poderia ocasionar o movimento da bola de A, e, através de cuidado razoável, B poderia ter evitado o movimento da bola de A ao solicitar que ele levantasse sua bola antes da tacada.

Decisões relevantes:

- 18-2/21- Bola *deslocada* acidentalmente por jogador ao jogar *bola errada*
- 30-3f/9- Bola de jogador é *deslocada* por *parceiro* ao jogar sua própria bola

18-3b/2**Tacada de adversário agita arbustos que provocam deslocamento de bola de jogador**

P. - Ao executar sua tacada, um *adversário* agita alguns arbustos, provocando o deslocamento da bola do jogador. Qual a decisão?

R. -A resposta depende de se era razoável pressupor que tacada causaria o movimento da bola do jogador.

Se fosse facilmente previsível, o *adversário* incorre na penalidade de uma tacada (Regra 18-3b) uma vez que o *adversário*, através de cuidado razoável, poderia ter solicitado que a bola do jogador fosse levantada sob a Regra 22-2, o que evitaria o movimento da bola. Se não fosse previsível, o *adversário* não seria penalizado. Em qualquer caso, o jogador deve recolocar sua bola.

Decisões relevantes:

- 18-1/8- Bola *deslocada* por pedra desalojada por tacada de *parceiro* ou *adversário*
- 18-2/20.5- Impedimento solto, desalojado por *swing* de treino de jogador, desloca bola
- 19-2/9- *Divot* arrancado após tacada atinge bola em movimento

18-3b/3**Bola acidentalmente pisada e deslocada por caddie de adversário**

P. - O *caddie* do *adversário* pisa acidentalmente sobre a bola do jogador e a desloca. Qual a decisão?

R. - O *adversário* incorre na penalidade de uma tacada (Regra 18-3b), a menos que o *caddie* estivesse procurando pela bola. Nesse caso, não haveria penalidade (Regra 18-3a).

18-3b/4**Caddie de adversário levanta bola de jogador após jogador reivindicar outra bola**

P. - Em um jogo por buracos, o jogador encontra uma bola e a reivindica como sua. O *caddie* do *adversário* então encontra outra bola e a levanta. Subsequentemente, descobre-se que a bola levantada pelo *caddie* do *adversário* era a bola do jogador. O *adversário* incorre na penalidade prevista pela Regra 18-

3b?

R. - Não. A Regra 18-3b não contempla o caso de um *adversário* ou seu *caddie* deslocando a bola nessas circunstâncias. Por equidade (Regra I-4), a bola deve ser recolocada e batida sem penalidade para ninguém.

18-3b/5

Caddie de adversário levanta bola de jogador, que pode ou não estar fora de campo

P. - O *caddie* de um *adversário* levanta a bola do jogador e o informa de que ela estava *fora de campo*. O jogador alega que a bola talvez estivesse dentro do campo. Qual a decisão?

R. - Se a *Comissão* estabelecer que a bola estava dentro do campo, o *adversário* incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-3b e o jogador deve recolocar sua bola.

Se a bola realmente se encontrava *fora de campo*, não há penalidade para o *adversário*.

Se a posição da bola não puder ser estabelecida, deve-se dar o benefício da dúvida ao jogador.

Outras Decisões Relevantes à Regra 18-3b: ver “**BOLA EM REPOUSO DESLOCADA: por Adversário**” no Índice

BOLA DESLOCADA POR CO-COMPETIDOR

18-4/1 (Reservada)

18-4/2 (Reservada)

18-4/3

Co-competidor levanta bola de competidor concedendo próxima tacada em play-off por tacadas

P. - Em um play-off por tacadas, B levanta a bola de A, concedendo a A um 4. B então emboca seu putt em 3 tacadas e vence o play-off. B está sujeito a penalidade por conceder um putt em um jogo por tacadas?

R. - B não incorre em penalidade (Regra 18-4). Se B não tivesse completado o buraco em três tacadas, A seria obrigado a recolocar sua bola e completar o buraco (Regra 18-4).

Outras Decisões Relevantes à Regra 18-4: ver “**BOLA EM REPOUSO DESLOCADA: por Co-competidor**” no Índice

BOLA DESLOCADA POR OUTRA BOLA

18-5/1 (Reservada)

18-5/2

Bola original é atingida por bola provisória

P. - A bola provisória de um jogador, jogada da *área do tee*, atinge e desloca sua bola original. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. A bola original deve ser recolocada (ver Regra 18-5).

Decisões relevantes:

- 3-3/7- Bola original atinge segunda bola ou vice-versa

- 19-5/5- Bola provisória é atingida por bola original

18-5/3

Competidor e co-competidor desconhecem que bola foi deslocada por bola de co-competidor até o buraco ser completado

P. - Em um jogo por tacadas, A e B jogam suas segundas tacadas para o *green*, mas, devido ao contorno do *green*, não conseguem ver onde suas bolas pararam. A uma distância de cerca de 12 pés, cada um dos dois *competidores* bate dois putts para completar o buraco. No trajeto para a próxima *área do tee*, ficam sabendo que a bola de A tinha parado a cerca de 1 pé do *buraco*, mas a bola em movimento de B atingira a bola de A e a deslocara. Qual a decisão?

R. – B procedeu corretamente ao jogar sua bola como estava – Regra 19-5a.

Como não era sabido, ou virtualmente assegurado, que a bola de A havia sido movida pela bola de B no momento em que A deu sua próxima tacada, ele procedeu corretamente e não incorreu em penalidade – veja Nota à Regra 18-1.

Decisões relevantes:

- 15/10- Bola atirada para dentro de campo por *agente externo* é jogada; nem jogador nem *caddie* sabem de ação de *agente externo*
- 18-1/3- Jogador desconhece que bola foi *deslocada* por *agente externo* e não recoloca bola.
- 19-2/6- Bola desviada ou parada por carro de golfe puxado por *adversário* ou co-competidor

Outras Decisões Relevantes à Regra 18-5 “BOLA EM REPOUSO DESLOCADA: por Outra Bola”, no Índice

BOLA DESLOCADA DURANTE MEDIÇÃO

18-6/1

Bola deslocada na medição para determinar se é necessário re-dropar

P. - Um jogador dropa sua bola de acordo com as Regras. A bola rola e o jogador não está certo de que ela parou a mais de dois tacos de onde tocou o campo pela primeira vez. O jogador mede para determinar se ele deve re-dropar, conforme a Regra 20-2c(vi) e, ao fazer isso, desloca acidentalmente a bola. Qual a decisão se (a) a bola tiver rolado uma distância maior que dois tacos ou (b) se a bola não tiver rolado uma distância maior que dois tacos?

R. - O jogador não incorre em penalidade por causar acidentalmente o deslocamento da bola, em nenhum dos dois casos (ver Regra 18-6). Se a bola tiver rolado uma distância maior que dois tacos, ela deve ser redropada. Se não tiver rolado uma distância maior que dois tacos, ela deve ser recolocada.

18-6/2

Bola deslocada por bandeira durante medição

P. - Ao medir com a *bandeira* para determinar a ordem de jogo, o jogador acidentalmente desloca sua bola em jogo com a *bandeira*. Qual a decisão?

R. - A resposta depende se saber se o deslocamento da bola pode ser diretamente atribuído ao ato específico de medir - ver Regra 18-6.

Se o jogador estava segurando ou tocando a *bandeira* durante o ato de medir quando ela deslocou a bola, o movimento da bola é diretamente atribuível ao ato específico de medir. Não há punição e a bola deve ser recolocada.

Se o movimento da bola não puder ser atribuído ao ato específico de medir, (por ex., porque o jogador

derrubou a *bandeira* sobre a bola), o jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e a bola deve ser recolocada.

Regra 19

Bola em Movimento Desviada ou Parada

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

19-1. Por *Agente externo*

Se a bola, em movimento, de um jogador, for acidentalmente desviada ou parada por um *agente externo*, trata-se de uma *ocorrência fortuita*; não há penalidade e a bola deve ser jogada como ela estiver, exceto:

- a. Se uma bola de um jogador, em movimento depois de uma tacada executada de qualquer lugar, exceto o *green*, parar dentro ou sobre qualquer *agente externo* em movimento ou vivo, *através do campo* ou em um *azar*, o jogador deve dropar a bola ou, se isso ocorrer no *green*, colocar a bola, tão perto quanto possível do local exatamente abaixo do local onde a bola parou sobre ou dentro do *agente externo*, porém não mais perto do buraco, e
- b. Se uma bola de um jogador, em movimento depois de uma tacada executada no *green*, for desviada ou parada por, ou parar dentro ou sobre, um *agente externo* em movimento ou vivo, exceto se se tratar de uma minhoca, inseto ou similar, a tacada é anulada. A bola deve ser recolocada e a tacada executada novamente.

Se a bola não for imediatamente recuperável, pode ser substituída por outra bola.

Exceção: Se a bola bater na pessoa que assiste ou levanta a *bandeira*, ou qualquer objeto por ela carregada - ver Regra 17-3b.

Nota: Se a bola do jogador em movimento tiver sido deliberadamente desviada ou parada por um *agente externo*:

- (a) após uma tacada executada de qualquer lugar, exceto o *green*, deve-se estimar o local onde a bola provavelmente teria parado. Se esse local for:
 - (i) *através do campo* ou em um *azar*, a bola deve ser dropada tão perto quanto possível desse local;
 - (ii) *fora de campo*, o jogador deve, obrigatoriamente, proceder de acordo com a Regra 27-1; ou
 - (iii) no *green*, a bola deve ser colocada nesse local.
- (b) após uma tacada no *green*, a tacada é anulada. A bola deve, obrigatoriamente, ser recolocada e jogada novamente.

Se o *agente externo* for um *co-competidor* ou seu *caddie*, aplica-se a Regra 1-2 ao co-competidor.

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

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

Se a bola de um jogador for acidentalmente desviada ou parada por ele mesmo, seu *parceiro*, seus *caddies* ou equipamento, o **jogador incorre a penalidade de uma tacada**. A bola deve ser jogada como se encontrar, exceto se parar dentro ou sobre a roupa ou *equipamento* do competidor, de seu *parceiro* ou seus *caddies*, caso em que, *através do campo* ou em um *azar*, o *competidor* deve dropar a bola ou, no *green*, colocar a bola, tão perto quanto possível do local diretamente abaixo de onde a bola parou sobre ou dentro do objeto, porém não mais perto do *buraco*.

Exceções:

1. Se a bola bater na pessoa que assiste ou levanta a *bandeira*, ou qualquer objeto por ela carregada - ver

Regra 17-3b

2. 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 for acidentalmente desviada ou parada pelo *adversário*, seu *caddie* ou equipamento, não há penalidade. Antes que outra tacada seja dada por qualquer lado, o jogador pode cancelar a tacada dada e, sem penalidade, jogar uma bola de um ponto tão perto quanto possível do local onde estava a bola original quando foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5), ou jogar a bola como ela se encontra. Contudo, se o jogador escolher não anular a tacada e a bola tiver parado sobre ou dentro da roupa ou *equipamento* de seu *adversário* ou *caddie*, *através do campo* ou em um *azar* o jogador deve dropar a bola ou, no *green*, colocar a bola, tão perto quanto possível do ponto diretamente abaixo do local onde a bola parou sobre ou dentro do objeto, porém não mais perto do *buraco*.

Exceção: Bola que bate na pessoa que assiste ou levanta a *bandeira*, ou em qualquer objeto por ela carregado - ver Regra 17-3b

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

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

Ver Regra 19 - I a respeito de bola desviada por *agente externo*.

Exceção: Bola que bate na pessoa que assiste ou levanta a *bandeira*, ou em qualquer objeto por ela carregado - ver Regra 17-3b

19-5. Por Outra Bola

a. Em Repouso

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma tacada, for desviada ou parada por uma *bola em jogo* em repouso, o jogador deve jogar sua bola como ela se encontrar. Não há penalidade em jogos por buracos. Em jogos por tacadas, não há penalidade, a menos que as duas bolas estivessem no *green* antes da tacada, quando o **jogador incorre a penalidade de duas tacadas**.

b. Em Movimento

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma tacada executada fora do *green*, for desviada ou parada por outra bola em movimento após uma tacada, o jogador deverá jogar sua bola como ela se encontrar, sem penalidade.

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma tacada no *green*, for desviada ou parada por outra bola em movimento após uma tacada, a tacada do jogador será anulada. A bola deverá, obrigatoriamente, ser recolocada e novamente jogada, sem penalidade.

Nota: Nada nesta Regra cancela as provisões da Regra 10-I (Ordem de Jogo, em jogos por buracos) ou da Regra 16-1f (Executar Tacada com Outra Bola em Movimento).

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA

Jogos por buracos - Perda do buraco; **Jogos por tacadas** – Duas tacadas.

BOLA EM MOVIMENTO DESVIADA OU PARADA: GERAL

19/I

Bola desviada ou parada por carro de golfe compartilhado por dois jogadores.

Conforme a Definição de “Equipamento”, o *equipamento* inclui o carro de golfe, motorizado ou não. Se

dois ou mais jogadores compartilharem um carro de golfe, o carro e tudo que ele contém são considerados como *equipamento* de um dos jogadores que o compartilham. Se o carro estiver sendo dirigido ou puxado por um dos jogadores (ou o *parceiro* de um dos jogadores) que o compartilham, o carro e tudo o que ele contém são considerados como *equipamento* do jogador. Caso contrário, o carro e tudo que ele contém são considerados como *equipamento* do jogador que compartilha o carro, cuja bola (ou bola de seu *parceiro*) está envolvida.

Assim, por exemplo, em uma partida individual por buracos, se A e B compartilharem um carro e a bola em movimento de A for desviada ou parada por esse carro, A incorre na penalidade de uma tacada (Regra 19-2), a não ser que o carro esteja sendo dirigido ou puxado por B no momento do incidente. Se B estiver dirigindo ou puxando o carro, não há penalidade e A tem a opção de jogar sua bola tal como está ou executar novamente a tacada (Regra 19-3).

Decisões relevantes:

- 18/8- Bola *deslocada* por carro de golfe compartilhado por dois jogadores

19/2

Condição de pessoa em carro compartilhado

P. - Na Nota 2 da Definição de “Equipamento”, a expressão “e tudo que ele contém” inclui qualquer pessoa dentro do carro?

R. - Sim.

Decisões relevantes:

- 6-4/2.5- Condição de indivíduo que carrega tacos de jogador em carro de golfe, motorizado ou não
- 33-1/9.5- *Caddie* infringe condição de transporte
- 33-8/4- Regra local para eventos nos quais são permitidos carros de golfe motorizados

BOLA DESVIADA OU PARADA POR AGENTE EXTERNO

19-1/1

Bola desviada por placa indicativa de direção

P. - Uma bola é desviada por uma placa indicativa de direção. Qual a decisão?

R. - Isso é uma *ocorrência fortuita* e a bola deve ser jogada tal como está, sem penalidade.

19-1/2

Bola do jogador é desviada por tacada de jogador em outro grupo

P. - A joga sua bola para outro fairway onde, antes de parar, a bola é atingida por X, que executava uma tacada em sua própria bola. A bola de X anda quase 20 jardas. A bola de A não é encontrada. Qual a decisão?

R. - Cada jogador era um *agente externo*, com relação ao outro.

Conforme a Regra 19-1, A deveria jogar sua bola de onde ela estivesse, sem penalidade, se fosse encontrada. Como ela não foi encontrada, A deve proceder conforme a Regra 27-1.

X deve jogar sua bola tal como está, sem penalidade.

19-1/3

Bola jogada do green é desviada por agente externo em movimento; tacada não é executada novamente

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* joga seu putt e sua bola é desviada por um *agente externo* em

movimento, que não é minhoca, inseto ou algo semelhante. O *competidor* não repete a tacada, como exige a Regra 19-1 b, completa o buraco e então joga da próxima *área do tee*. Qual a decisão?

R. - A tacada desviada por um *agente externo* não conta no escore do competidor. Quando o *competidor* deixou de repetir a tacada, ele jogou de um lugar errado. Se a infração for séria, ele é desclassificado - Regra 20-7c. Caso contrário, conta o escore com a bola original e ele incorre na penalidade de duas tacadas por infração à Regra 19.

19-1/4 (Reservada)

19-1/4.1

Bola deliberadamente desviada ou parada através do campo, por espectador

P. - Um jogador joga uma bola que ultrapassa o *green*. Um espectador (X), que está atrás do *green*, deliberadamente desvia ou para a bola. De acordo com a Nota da Regra 19-1, o ponto onde a bola teria parado deve ser estimado. Como o jogador estima o ponto em tais circunstâncias?

R. - Em um caso em que a bola poderia ter parado onde X estava, se não tivesse sido deliberadamente desviada ou parada, o ponto onde X estava deve ser o estimado e o jogador deve ser solicitado a dropar a bola no ponto onde X estava localizado. Por exemplo, se outro espectador (Y) estivesse atrás de X, a bola poderia ter atingido Y se X a tivesse evitado, desviando-se, e ela teria parado onde X estava.

Se não houver dúvida de que a bola pararia em outro lugar se X não a tivesse desviado ou parado, deve-se fazer uma estimativa desse ponto, dando ao jogador o benefício de qualquer dúvida. Por exemplo, se não houvesse ninguém ou nenhum objeto atrás de X e, se houvesse qualquer dúvida de que a bola cairia em um *azar lateral de água* atrás do *green* ou no *rough*, perto do *azar*, a *Comissão* deveria pedir para o jogador dropar a bola no *rough*, perto do *azar*.

19-1/5

Bola deliberadamente desviada ou parada no green por co-competidor

P. - No último buraco de uma competição por tacadas, A tem um *putt* para vencer B por uma tacada. A joga o *putt* e B, vendo que a bola de A poderia cair dentro do *buraco*, deliberadamente a desvia. Qual a decisão?

R. - A deve executar novamente sua tacada, sem penalidade - ver Nota da Regra 19-1. Uma vez que o ato de B de deliberadamente desviar a bola de seu *co-competidor* colocou A em uma desvantagem significativa, B deve ser considerado como tendo cometido uma infração grave à Regra 1-2 (Exercer Influência Sobre a Bola) e deve ser desclassificado.

Decisões relevantes:

- 1-2/0.5- Infração grave à Regra 1-2
- 1-2/1- *Linha de putt* alterada de propósito por *adversário* ou *co-competidor* que pisa sobre ela
- 16-1b/3- Bola levantada do *green* é recolocada enquanto outra bola está em movimento; subsequentemente, bola em movimento desvia bola recolocada
- 16-1b/4- Bola levantada do *green* por *adversário* ou *co-competidor* enquanto a bola do jogador está em movimento
- 17-3/2- *Adversário* ou *co-competidor* assistindo *bandeira* para jogador deixa de removê-la; bola do jogador atinge a *bandeira*

19-1/6

Bola abocanhada ou desviada por cão no green, após tacada de fora do green

P. - Uma bola jogada de fora do green está a cerca de 1 pé do buraco e, ainda em movimento, é deslocada por um cão para um local a cerca de 10 pés do buraco. A bola foi desviada ou abocanhada pelo cão que correu com ela e a abandonou. Qual a decisão?

R. - Se a bola tiver sido desviada, deve ser jogada tal como está, sem penalidade, do ponto para onde foi deslocada pelo cão (Regra 19-1).

Se o cão a tiver abocanhado, o jogador deve colocar a bola, sem penalidade, tão perto quanto possível do lugar onde a bola original estava quando foi abocanhada pelo cão (Regra 19-1a).

19-1/7

Bola abocanhada ou desviada por cão no green, após tacada no green

P. - Um jogador executa uma tacada no green e, enquanto a bola ainda está em movimento, um cão a abocanha e a leva embora ou a desvia. Qual a decisão?

R. - Um cachorro é um agente externo animado, o que é um agente externo capaz de movimentos próprios. Sob a Regra 19-1b, quando uma bola foi desviada ou parada por um agente externo animado (exceto uma minhoca, inseto ou similar) e a tacada foi efetuada no green, a tacada é cancelada e a bola tem que ser recolocada e jogada. Se a bola não for imediatamente recuperável, ela pode ser substituída. (Revisada)

Outras Decisões relevantes à Regra 19-1: ver “BOLA DESVIADA OU PARADA: por agente externo” no índice

BOLA DESVIADA OU PARADA POR JOGADOR, PARCEIRO, CADDIE OU EQUIPAMENTO

19-2/1

Bola parada por pé de jogador se desloca quando pé é retirado

P. - Um jogador, executando uma tacada na encosta acima de um bunker, joga a bola que bate no topo da encosta. A bola então rola de volta pela encosta e para contra o pé do jogador. O jogador retira o pé e a bola rola para dentro de sua pegada. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de uma tacada (Regra 19-2) e deve recolocar a bola no local onde ela parou quando encostou em seu pé. Uma outra penalidade conforme a Regra 18-2 (Bola em repouso deslocada por jogador) não é apropriada nessas circunstâncias, desde que o jogador recoloca a bola, uma vez que ações relacionadas resultaram em duas Regras sendo infringidas – ver Princípio 4 na Decisão 1-4/12. Se a bola não for recolocada antes do jogador executar sua próxima tacada, a falha em recolocar a bola será considerada um ato separado (ver Princípio 5 na Decisão 1-4/12) e ele perderá o buraco em um jogo por buracos, ou incorrerá na penalidade adicional de duas tacadas em um jogo por tacadas, de acordo com a Regra 18-2, com penalidade total de três tacadas.

19-2/1.5

Bola se desloca e é parada acidentalmente pelo taco do jogador; jogador retira taco e bola continua a se deslocar

P. - A bola de um jogador se encontra em um declive acentuado através do campo. O jogador toma seu

stance, mas, temendo que a bola se desloque, não apoia seu taco no chão e, não faz nada que possa mover a bola. A bola rola para trás e é, acidentalmente, parada pelo taco do jogador. Ele então retira o taco e a bola rola mais para longe, declive abaixo. O jogador está sujeito à penalidade de uma tacada prevista pela Regra 19-2?

R. - Sim, e a bola deve ser recolocada no local em que ela foi parada. Uma outra penalidade conforme a Regra 18-2 (Bola em repouso *deslocada* por jogador) não é apropriada às circunstâncias, desde que o jogador recoloca a bola, uma vez que ações relacionadas resultaram em duas Regras sendo infringidas – ver Princípio 4 na Decisão 1-4/12. Se a bola não for recolocada antes do jogador executar sua próxima tacada, a falha em recolocar a bola é considerada um ato separado (ver Princípio 5 na Decisão 1-4/12) e ele perde o buraco em um jogo por buracos, ou incorre a penalidade adicional de duas tacadas em um jogo por tacadas, de acordo com a Regra 18-2, com penalidade total de três tacadas. (Revisada)

Decisão relevante às Regras 19-2/1 e 19-2/1.5:

- 18-2/6- Bola se desloca depois de preparada a tacada e é parada pelo taco do jogador

19-2/2

Bola de jogador atinge seu caddie e para fora de campo

P. - A bola de um jogador atinge acidentalmente seu *caddie*, que está parado no campo, e para *fora de campo*. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de uma tacada (Regra 19-2) e, como a bola está *fora de campo*, ele deve proceder de acordo com a Regra 27-1, incorrendo em outra tacada de penalidade.

19-2/3

Bola de jogador atinge seu caddie, que está fora de campo, e para dentro do campo

P. - A bola de um jogador atinge acidentalmente seu *caddie*, posicionado *fora de campo*, e para dentro do campo. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de uma tacada e, como a bola parou dentro do campo, ela está em jogo - Regra 19-2.

19-2/4

Bola de jogador atinge seu caddie, que está fora de campo, e para fora de campo

P. - A bola de um jogador atinge acidentalmente seu *caddie*, posicionado *fora de campo*, e para *fora de campo*. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de uma tacada (Regra 19-2b) e, como a bola parou *fora de campo*, ele deve proceder conforme a Regra 27-1, incorrendo em outra tacada de penalidade.

19-2/5

Bola desviada ou parada por tacos pertencentes a outro jogador, mas carregados na mesma bolsa

P. - A coloca sua bolsa em um carro de golfe. B está com poucos tacos, que A carrega para ele, em sua bolsa. B executa uma tacada que é desviada pelos tacos. Qual a decisão?

R. - De acordo com o princípio da Definição de “Equipamento”, os tacos são considerados como *equipamento* de B.

B incorre a penalidade de uma tacada e deve jogar a bola tal como está – Regra 19-2.

19-2/6

Bola desviada ou parada por carro de golfe puxado por *adversário* ou *co-competidor*

P. - A bola de um jogador atinge seu próprio carro de golfe, enquanto está sendo puxado por um *adversário* ou um *co-competidor*. Qual a decisão?

R. - Como o jogador não está compartilhando o carro com qualquer outro jogador, ele continua a ser seu equipamento, mesmo sendo puxado por um *adversário* ou um *co-competidor* (ver Nota 2 da Definição de “Equipamento”).

Se o jogador souber que seu carro estava sendo puxado por um *adversário* ou *co-competidor*, ele incorre na penalidade de uma tacada e deve jogar a bola tal como está (Regra 19-2). Mas se ele não souber, por equidade (Regra 1-4), não há penalidade e a bola deve ser jogada tal como está.

Decisões relevantes:

- 15/10- Bola atirada para dentro de campo por *agente externo* é jogada; nem jogador nem *caddie* sabem de ação de *agente externo*
- 18-1/3- Jogador desconhece que bola foi *deslocada* por *agente externo* e não recoloca bola
- 18-5/3- *Competidor* e *co-competidor* desconhecem que bola foi *deslocada* por bola de *co-competidor* até o buraco ser completado

19-2/7

Bola atinge bolsa de *competidor* e depois atinge seu *caddie*

P. - A bola de um jogador atinge sua bolsa, que estava no chão, então pula e atinge seu *caddie*. A penalidade é de uma ou de duas tacadas?

R. - Uma tacada - Regra 19-2. Como um único ato resultou em uma Regra sendo infringida mais de uma vez, uma única penalidade se aplica (ver Princípio I na Decisão 1-4/12). (Revisada)

19-2/8

Bola de jogador atinge bolsa de *adversário* ou *co-competidor*, deixada adiante por *caddie* compartilhado

P. - A e B são *adversários* em um jogo por buracos, ou *co-competidores* em um jogo por tacadas, e compartilham um *caddie*. Eles estão na *área do tee* e o *caddie* está posicionado onde imagina que suas tacadas cheguem. A tacada de A não chega até o *caddie* e a tacada de B chega a área em que o *caddie* está. Sem instruções específicas de A ou de B, o *caddie* deixa a bolsa de B perto da bola de B e volta com a bolsa de A até a bola de A. A tacada seguinte de A atinge a bolsa de B. Qual a decisão?

R. - Em parte, a Definição de “*Caddie*”, diz: “Quando um *caddie* for empregado por mais de um jogador, ele é sempre considerado como *caddie* do jogador que o compartilha e cuja bola (ou bola de seu *parceiro*) está envolvida, e o *equipamento* por ele carregado é considerado como pertencente a esse jogador, exceto quando o *caddie* age segundo as instruções específicas de outro jogador...” Neste caso, como B não deu instruções específicas ao *caddie*, a bolsa de B é considerada como *equipamento* de A. É irrelevante o fato do *caddie* não estar carregando a bolsa de B no momento em que a bola de A a atingiu.

A incorre na penalidade de uma tacada e deve jogar sua bola tal como está, a menos que a bola tenha parado dentro ou sobre a bolsa de B - Regra 19-2b.

Decisão relevante:

- 6-4/1- Significado de “ordens específicas” na definição de “*caddie*”

19-2/9

Divot arrancado após tacada atinge bola em movimento

P. - Um jogador tem uma tacada curta para chegar ao *green*. Ele executa a tacada e, enquanto a bola ainda está em movimento, executa um *swing* de treino e arranca um *divot* do solo com seu taco. O *divot* desvia ou para a bola em movimento. Qual a decisão?

R. - Considera-se que o jogador desviou ou parou acidentalmente sua bola em movimento. Ele incorre na penalidade de uma tacada e deve jogar a bola tal como ela está (Regra 19-2).

Decisões relevantes:

- 18-1/8- Bola *deslocada* por pedra desalojada por tacada de *parceiro* ou *adversário*
- 18-2/20.5- Impedimento solto, desalojado por *swing* de treino de jogador, desloca bola
- 18-3b/2- Tacada de *adversário* agita arbustos que provocam deslocamento de bola de jogador

19-2/10

Bola parada ou desviada por rastelo segurado por seu caddie

P. - A bola de um jogador para em um bunker. Ele a joga e, acidentalmente, ela é parada ou desviada por um rastelo segurado por seu *caddie*. Qual a decisão?

R. - Se o *caddie* de um jogador está segurando ou carregando um rastelo, ou o rastelo está encostado a seu corpo, o rastelo é *equipamento* do jogador – ver Nota 2 na Definição de Equipamento. Consequentemente, o jogador incorre uma penalidade de uma tacada por infração à Regra 19-2 e deve jogar a bola como se encontra. (Revisada)

Outras Decisões relevantes à Regra 19-2: ver “BOLA DESVIADA OU PARADA: por equipamento do jogador ou parceiro”, “BOLA DESVIADA OU PARADA: por jogador ou parceiro” e “BOLA DESVIADA OU PARADA: por caddie do jogador” no Índice

BOLA ACIDENTALMENTE DESVIADA OU PARADA POR ADVERSÁRIO

19-3/1

Bola atinge acidentalmente adversário parado fora de campo e para fora do campo

P. - Em um jogo por buracos, a bola de um jogador bate acidentalmente em seu *adversário* que estava parado *fora de campo*. A bola para *fora de campo*. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade e o jogador tem direito de executar a tacada novamente (Regra 19-3).

19-3/2 (Reservada)

19-3/3

Bola de jogador atinge carro de adversário ou co-competidor e então atinge seu próprio carro

P. - A bola de um jogador atinge o carro de golfe de seu *adversário* ou *co-competidor* e então atinge seu próprio carro. Qual a decisão?

R. - Em um jogo por buracos, como a bola atingiu primeiro o carro de golfe de seu *adversário*, o jogador pode executar novamente a tacada, sem penalidade, independente do que aconteceu com a bola depois (Regra 19-3). O jogador também pode jogar a bola tal como está, mas só pode fazê-lo com penalidade de uma tacada porque, depois de atingir o *equipamento* de seu *adversário*, sua bola atingiu seu próprio

equipamento (Regra 19-2).

Em jogos por tacadas, apesar da bola ter atingido primeiro o *equipamento* do co-competidor, o *competidor* incorre na penalidade de uma tacada e deve jogar a bola tal como está (Regras 19-4, 19-1 e 19-2).

Outras Decisões relevantes à Regra 19-3: ver “BOLA DESVIADA OU PARADA: por adversário, caddie ou equipamento em jogo por buracos” no Índice

BOLA DESVIADA OU PARADA ACIDENTALMENTE POR CO-COMPETIDOR

Decisões relevantes à Regra 19-4: ver “BOLA DESVIADA OU PARADA: por agente externo” no Índice

BOLA DESVIADA OU PARADA POR OUTRA BOLA

19-5/1

Jogador levanta sua bola no green e a coloca de lado; bola de adversário ou co-competidor, jogada do green, subsequentemente atinge a bola do jogador

P. - B levanta sua bola no green e a coloca de lado em algum ponto do green. A então joga um putt e sua bola é desviada ou parada pela bola de B. Qual a decisão?

R. - Como a bola de A foi desviada pelo equipamento de B (ver Nota sob a Definição de “Equipamento”), as Regras 19-3 e 19-4 se aplicam.

Em um jogo por buracos, A não incorre em penalidade e tem a opção de jogar sua bola como ela está ou cancelar e executar novamente sua tacada - Regra 19-3.

Em um jogo por tacadas, A não incorre em penalidade e deve jogar sua bola como ela estiver – Regras 19-4 e 19-1.

Em qualquer estilo de jogo, B deve repor sua bola no local onde ela foi levantada – Regra 20-3a.

A Regra 19-5a não se aplica porque a bola de B não estava em movimento após uma tacada.

19-5/1.5

Bola levantada e recolocada; bola então rola e bate em outra bola no green

P. – Em jogo por tacadas, após uma tacada no green, o *competidor* marca a bola e a levanta. Depois de repor sua bola em repouso, e sem o *competidor* fazer nada para que ela movesse, ela começa a mover e rola até bater na bola do co-competidor, que está parada no green. O jogador está infringindo a Regra 19-5a?

R. – Não. O jogador não incorre em penalidade e deve jogar a bola de sua nova posição. Depois que o *competidor* levantou e colocou a sua bola, qualquer movimento subsequente não é considerado como sendo “após a tacada” nos propósitos da Regra 19-5a. (Revisada)

19-5/1.7

Bola dropada no green por adversário ou co-competidor cai sobre bola em movimento de jogador

P. - A executa uma tacada no green. B, *adversário* ou *co-competidor* de A, derruba acidentalmente sua bola, que ele tinha levantado, e ela cai sobre a bola de A que ainda estava em movimento. Qual a decisão?

R. - Em um jogo por buracos, como a bola de A foi desviada pelo equipamento de B (ver Nota I da Definição de “Equipamento”), a Regra 19-3 se aplica. A tem a opção de jogar sua bola tal como está ou cancelar e executar novamente a tacada. Nem A nem B incorrem em penalidade.

Em um jogo por tacadas, a bola de A foi desviada por um *agente externo* em movimento. Portanto, A deve cancelar e executar novamente sua tacada conforme a Regra 19-1 b. B não incorre em penalidade.

Nas duas modalidades de jogo, B deve recolocar sua bola no ponto de onde ela foi levantada - Regra 20-3a.

A Regra 19-5b não se aplica porque a bola de B não estava em movimento após uma tacada.

19-5/2

Bola de competidor, jogada do green, desloca bola no green, pertencente a competidor que joga em outro grupo

P. - Em um jogo por buracos, C e D jogam juntos. A e B jogam imediatamente atrás de C e D. A bola de C está parada no green e como D está procurando por sua bola, C e D dão passagem para A e B. Subsequentemente, A joga um putt e sua bola atinge a bola de C. Qual a decisão?

R. - A incorre na penalidade de duas tacadas e deve jogar sua bola tal como está (Regra 19-5). C deve recolocar sua bola, sem penalidade (Regra 18-5).

19-5/3 (Reservada)

19-5/4

Bola de competidor, jogada do green toca, mas não desloca bola de co-competidor, que está no green

P. - Em um jogo por tacadas, A joga um putt e sua bola para tocando a bola de B. A bola de B não se desloca nem impede que a bola de A role para mais longe. Qual a decisão?

R. - Como a bola de A não foi desviada nem parada pela bola de B, A não incorre na penalidade prevista pela Regra 19-5 ou por qualquer outra Regra. Contudo, se houver qualquer dúvida com relação ao deslocamento da bola de B, ou se não for possível determinar se a bola de A continuaria a rolar, a decisão deve ser contra A.

19-5/5

Bola provisória é atingida por bola original

P. - A bola original de um jogador atinge e desloca sua bola provisória. Qual a decisão?

R. - A Regra 19-5 não se aplica porque a bola provisória não estava em jogo. A Regra 19-2 não se aplica porque a bola provisória não é *equipamento* do jogador - ver Decisão 18/7. Por equidade (Regra 1-4) e por analogia com a Regra 19-5a, o jogador deve jogar a bola tal como está e não há penalidade, exceto que, em um jogo por tacadas, se as duas bolas estiverem no green antes da tacada ser executada, o jogador incorre na penalidade de duas tacadas.

Decisões Relevantes:

- 3-3/7- Bola original atinge segunda bola ou vice-versa.
- 18-5/2- Bola original é atingida por bola provisória

Outras Decisões Relevantes à Regra 19-5: ver “BOLA DESVIADA OU PARADA: por bola em repouso” no Índice

Regra 20

Levantar, Dropar e Colocar; Jogar de Local Errado

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

20-1. Levantar e Marcar

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 o responsável por qualquer infração às Regras.

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

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

Exceção: Se um jogador incorrer em penalidade por não agir de acordo com a Regra 5-3 ou 12-2, não há penalidade adicional sob a Regra 20-1.

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

20-2. Dropar e Redropar

a. Por Quem e Como

Uma bola a ser dropada em conformidade com as Regras deve ser dropada pelo próprio jogador. Ele deve se colocar em pé, ereto, segurar a bola à altura dos ombros com o braço estendido e soltá-la. Se a bola for dropada por qualquer outra pessoa, ou de qualquer maneira diferente, e o erro não for corrigido de acordo com a Regra 20-6, o **jogador incorre a penalidade de uma tacada**.

Se a bola, quando dropada, tocar em qualquer pessoa ou no *equipamento* de qualquer jogador, antes ou depois de tocar em um ponto do campo e antes de ficar em repouso, a bola deve ser dropada novamente, sem penalidade. Em tais circunstâncias, não há limite para o número de vezes que a bola pode ser dropada.

(Efetuar ação para influenciar a posição ou o movimento da bola - ver Regra 1-2)

b. Onde Dropar

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

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

c. Quando Re-dropar

Uma bola dropada deve, obrigatoriamente, ser redropada sem penalidade, se:

- (i) rolar para dentro de um *azar* e parar;
- (ii) rolar para fora de um *azar* e parar;
- (iii) rolar para um *green* e parar;
- (iv) rolar para *fora de campo* e parar;
- (v) rolar para uma posição em que há interferência da situação que se quis evitar, de acordo com a 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 rolar de volta para seu pique, de onde foi levantada conforme a Regra 25-2 (bola enterrada);
- (vi) rolar e ficar em repouso a mais de dois tacos de distância do ponto do campo no qual tocou uma parte do campo pela primeira vez; ou
- (vii) rolar e ficar parada mais perto do *buraco* que:
 - a) a sua posição original ou estimada (ver Regra 20-2b), a menos 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, quando redropada, a bola rolar para qualquer das posições acima descritas, ela deve, obrigatoriamente, ser colocada tão perto quanto possível do ponto em que tocou pela primeira vez no campo ao ser redropada.

Nota 1: Se uma bola dropada ou redropada ficar em repouso e depois se deslocar, deve ser jogada de onde se encontra, a não ser que outra Regra se aplique.

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

(Uso de área de dropo - ver Apêndice I; Parte A; seção 6)

20-3. Colocar e Recolocar

a. Por Quem e Onde

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

Uma bola a ser recolocada em conformidade com as Regras deve, obrigatoriamente, ser recolocada por qualquer um dos seguintes: (i) pela pessoa que levantou ou moveu a bola, (ii) pelo jogador, ou (iii) pelo *parceiro* do jogador. A bola deve, obrigatoriamente, ser colocada no local de onde foi levantada ou *deslocada*. Se a bola for colocada ou recolocada por qualquer outra pessoa e o erro não for corrigido conforme a Regra 20-6, o **jogador incorre a penalidade de uma tacada**. Em qualquer caso, o jogador é responsável por qualquer outra infração às Regras decorrente do ato de colocar ou recolocar a bola.

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, obrigatoriamente, ser recolocado. Não há penalidade, desde que o deslocamento da bola ou do marcador de bola seja diretamente atribuível ao ato específico de colocar ou recolocar a bola, ou ao de remover o marcador de bola. Caso contrário, o **jogador incorre a penalidade de uma tacada de acordo com a Regra 18-2 ou 20-1**.

Se uma bola a ser recolocada não for colocada no mesmo local de onde foi levantada ou *deslocada* e o erro não for corrigido conforme a Regra 20-6, o jogador incorre a penalidade geral de **perda do buraco em jogos por buracos ou de duas tacadas de penalidade em jogos por tacadas, por infração à Regra aplicável**.

b. Alterar o Lie onde se Deve Colocar ou Recolocar a Bola

Se o “lie” original de uma bola a ser colocada ou recolocada for alterado:

- (i) exceto em um *azar*, a bola deve, obrigatoriamente, ser colocada no lie mais próximo e semelhante ao

do local original, que não seja a mais de um taco de distância do local original, não esteja mais próximo 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, mas há a obrigação da bola ser colocada no *azar de água*;
- (iii) em um bunker, o lie original da bola deve ser recriado da melhor maneira possível e a bola deve ser colocada nesse local.

Nota: Se o “lie” original de uma bola a ser colocada ou recolocada for alterado, tornando-se impossível determinar o local exato onde ela deverá ser colocada ou recolocada, aplica-se a Regra 20-3b no caso do lie original ser conhecido, e a Regra 20-3c se o lie original for desconhecido.

Exceção: Se o jogador estiver procurando ou identificando uma bola coberta por areia - ver Regra 12-1a.

c. Local Indeterminável

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

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

Exceção: Ao recomeçar o jogo (Regra 6-8d), se for impossível determinar o local onde a bola deve ser colocada, deve-se estimá-lo e colocar a bola no local estimado.

d. A Bola Não se Mantém em Repouso

Se uma bola colocada não se mantiver em repouso no local onde foi 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 no qual fique em repouso, desde que não seja mais perto do buraco nem em um *azar*;
- (ii) em um *azar*, a bola deve ser colocada dentro do *azar*, no local mais próximo em que ficar em repouso, desde que não seja mais perto do buraco.

Se uma bola colocada ficar em repouso e posteriormente se deslocar, não há penalidade e a bola deve ser jogada como se encontrar, salvo se outra Regra se aplicar.

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

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

***Se um jogador executar uma tacada em uma bola substituta de acordo com uma dessas Regras quando tal substituição não for permitida, ele incorrerá a penalidade geral por infração dessa Regra, mas não haverá penalidade adicional conforme essa mesma Regra. Se o jogador dropar uma bola de maneira imprópria e jogar de local errado, ou se a bola tiver sido posta em jogo por pessoa não permitida pelas Regras e então for jogada de local errado, ver Nota 3 da Regra 20-7c.**

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

Se a bola em jogo de um jogador for levantada, ela voltará a estar novamente em jogo quando for dropada ou colocada. Uma bola que foi recolocada estará em jogo quer o marcador de bola tenha sido removido ou não.

Uma *bola substituta* passa a ser a *bola em jogo* quando dropada ou colocada.

(Bola substituída incorretamente - ver Regra 15-2)

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

20-5. Jogar a Tacada Seguinte no Mesmo Local da Tacada Anterior

Quando um jogador decidir ou for obrigado a dar a tacada seguinte do mesmo local de onde executou a tacada anterior, deve, obrigatoriamente, proceder da seguinte maneira:

- a) Na Área do tee: A bola a ser jogada deve, obrigatoriamente, ser jogada de dentro da *área do tee*. A bola pode ser jogada de qualquer local dentro da *área do tee* e pode ser colocada sobre um tee.
- b) Através do campo: A bola a ser jogada deve, obrigatoriamente, ser dropada e, quando dropada, deve, obrigatoriamente, tocar primeiro um local *através do campo*.
- c) Em um Azar: A bola a ser jogada deve, obrigatoriamente, ser dropada e, quando dropada, deve, obrigatoriamente, tocar primeiro um local do campo dentro do *azar*.
- d) No Green: A bola a ser jogada deve, obrigatoriamente, ser colocada no *green*.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 20-5:

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

20-6. Levantar Bola Incorretamente Dropada, Colocada ou Recolocada

Uma bola substituída incorretamente, uma bola dropada ou colocada em local errado ou que, de qualquer forma, esteja em desacordo com as Regras, mas não tenha sido jogada, pode ser levantada sem penalidade e, então, o jogador deve, obrigatoriamente, proceder da maneira correta.

20-7. Jogar de Local Errado

a. Geral

Um jogador joga de local errado se fizer uma tacada em sua *bola em jogo*:

- (i) em uma parte do campo onde as Regras não permitam a execução de uma tacada ou onde não seja permitido que uma bola seja dropada ou colocada; ou
- (ii) quando as Regras exigirem que uma bola dropada seja redropada, ou que uma bola *deslocada* seja recolocada.

Nota: No caso de uma bola ser jogada de fora da *área do tee* ou de uma *área do tee* errada - ver Regra 11-4.

b. Jogo por Buracos

Se um jogador der uma tacada em uma bola em local errado, ele **perde o buraco**.

c. Jogo por Tacadas

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

Se um *competidor* perceber que jogou de local errado e julgar que possa ter cometido falta grave, antes de dar uma tacada da *área do tee* do buraco seguinte, ele deve, obrigatoriamente, completar o buraco com uma segunda bola jogada em conformidade com as Regras. Se estiver jogando o último buraco da volta, antes de deixar o *green* ele deve, obrigatoriamente, declarar que concluirá o buraco com uma segunda bola jogada em conformidade com as Regras.

Se o *competidor* tiver jogado uma segunda bola, ele deve relatar os fatos à *Comissão* antes de entregar o seu cartão de escores; se não o fizer, **será desclassificado**. A *Comissão* decidirá se o *competidor* cometeu ou não infração grave à Regra aplicável. Se tiver cometido, será válido o escore obtido com a segunda bola e o *competidor* **deverá acrescentar duas tacadas de penalidade** ao escore obtido com essa bola. Se o *competidor* tiver cometido falta grave e não a corrigir como descrito acima, **será desclassificado**.

Nota 1: Considera-se que um *competidor* cometeu infração grave à Regra aplicável se a *Comissão* julgar que ele obteve vantagem significativa por ter jogado do local errado.

Nota 2: Se um *competidor* jogar uma segunda bola conforme a Regra 20-7c e for oficialmente decidido que

essa bola não seja considerada, serão desprezadas as tacadas com essa bola e as tacadas de penalidade incorridas somente por jogar essa bola. Se a segunda bola for julgada apropriada, serão desconsideradas a tacada dada de local errado e quaisquer tacadas subsequentes com a bola original, inclusive as tacadas de penalidade somente por jogar essa bola.

Nota 3: Se um jogador incorrer em penalidade por ter dado uma tacada de lugar errado, não há penalidade adicional por:

- substituir uma bola quando não permitido;
- dropar uma bola quando as Regras exigirem que ela seja colocada, ou colocar uma bola quando as Regras exigirem que ela seja dropada;
- dropar uma bola de modo impróprio; ou
- bola colocada em jogo por uma pessoa não autorizada, pelas Regras, a fazê-lo.

SITUAÇÕES DE ALÍVIO E PROCEDIMENTOS: GERAL

20/1

Taco usado para medir

P. - Um jogador, tomando alívio conforme uma Regra, usa seu driver para medir a distância de um ou dois tacos, prescrita na Regra relevante. Ele dropa a bola corretamente e a bola rola menos que o comprimento de dois drivers, porém mais que o comprimento de dois putters, a partir do local em que a bola tocou uma parte do campo, quando dropada.

Conforme a Regra 20-2c, uma bola dropada deve ser redropada se rolar mais que o comprimento de dois tacos. Se a bola parar em um lie ruim, o jogador pode optar por usar seu putter para medir a distância que sua bola rolou e, nessa situação, ele pode re-dropar a bola conforme a Regra 20-2c e escapar da posição ruim?

R. - Não. O jogador deve continuar a usar o taco usado originariamente para todas as medições, em uma determinada situação.

20/2

Emprestar taco para medição

As Regras exigem que uma bola a ser dropada deve ser dropada pelo próprio jogador. Com a finalidade de medir, o jogador que deve dropar uma bola pode usar qualquer taco que ele tenha selecionado para essa volta (Regra 4-4). Ele também pode pedir um taco emprestado para medir de qualquer jogador, inclusive seu *parceiro*. Se ele pedir um taco emprestado, dropar a bola e jogá-la, ele não incorre em penalidade desde que o ponto em que a bola tiver sido dropada puder ser alcançado com um dos tacos que o próprio jogador tiver selecionado para a volta. Se não puder alcançar esse ponto medindo com um de seus próprios tacos, ele incorrerá na penalidade conforme a Regra aplicável, por jogar de um lugar errado (ver Regra 20-7).

Decisões relevantes às Regras 20/1 e 20/2:

- 20-2b/2- Medir pelo comprimento do taco
- 25-1b/15- Medir através de terreno em reparo para obter alívio

20-1/0.5

Se o próprio jogador deve levantar a bola

P. - A Regra 20-1 declara: “Uma bola a ser levantada em conformidade com as Regras pode ser levantada pelo jogador, seu *parceiro* ou outra pessoa autorizada pelo jogador”. Por outro lado, outras Regras, a exemplo das Regras 24-2b(i) e 25-1b(i), declaram que o próprio jogador deve levantar a bola. A Regra 20-1 se sobrepõe às outras Regras que determinam que o próprio jogador levante sua bola?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 20-3a/0.5- Se o próprio jogador deve colocar e recolocar a bola

20-1/0.7

Levantar a bola para determinar aplicação de Regra

P. - Um jogador pode levantar sua bola para determinar se tem direito a alívio conforme uma Regra (por ex., para determinar se sua bola está em um buraco feito por um *animal lurador* ou está enterrada)?

R. - Por equidade (Regra 1-4), se um jogador tiver razões para crer que ele tem direito a alívio de uma condição, ele pode levantar sua bola sem penalidade, desde que anuncie sua intenção antecipadamente a seu *adversário* em um jogo por buracos, ou a seu marcador ou *co-competidor* em um jogo por tacadas, marque a posição da bola antes de levantá-la, não limpe a bola e dê a seu *adversário* ou *co-competidor* a oportunidade de observar o levantamento.

Se a bola estiver em posição tal que permita que o jogador obtenha alívio, ele pode obter alívio conforme a Regra aplicável. Se o jogador tiver direito a alívio e deixar de observar este procedimento, não há penalidade desde que ele obtenha alívio conforme a Regra aplicável (ver Decisão 18-2/12).

Se a bola não estiver em uma posição da qual o jogador pode obter alívio, ou se o jogador tiver direito a alívio mas decidir não obtê-lo, a bola deve ser recolocada e o *adversário*, marcador ou *co-competidor* deve ter a oportunidade de observar a recolocação. Se o jogador que tem a obrigação de recolocar a bola deixar de fazê-lo antes de executar uma tacada, incorre na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas, conforme a Regra 20-3a, mas não há penalidade adicional por deixar de observar o procedimento para levantar ou deixar de agir de acordo com a Regra 20-1 ou 21.

Se o jogador levantar uma bola sem ter razão para crer que ela está em uma posição da qual ele tem direito a alívio sem penalidade, ou se a bola não estiver em uma posição que dê ao jogador o direito de obter alívio e o jogador deixar de observar este procedimento, ele incorre na penalidade de uma tacada, mas não há penalidade adicional conforme a Regra 20-1 ou 21.

Decisão relevante:

- 5-3/7- Bola que se imaginava imprópria para jogar; envolvimento da Comissão

20-1/1

Bola levantada do green por crença errônea de que era bola errada

P. - Acreditando erroneamente que a bola que ele tinha jogado para o *green* era *bola errada*, um jogador levanta a bola sem marcar sua posição. Ele então descobre que a bola era sua *bola em jogo*. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre a penalidade de uma tacada e deve recolocar sua bola (Regra 20-1).

20-1/2

Bola de jogador é levantada por adversário não autorizado

P. - Em um jogo por buracos entre A e B, sem autorização de A, B marca a posição e levanta a bola de A. B está sujeito a penalidade?

R. - Sim. Conforme a Regra 20-1, a bola de um jogador só pode ser levantada por seu *adversário* com a autorização do jogador. Como B não tinha direito de levantar a bola de A, B incorre a penalidade de uma tacada (Regra 18-3b).

20-1/3

Bola marcada e levantada por adversário não autorizado; jogador levanta marcador de bola, reivindica o buraco e adversário não aceita reivindicação

P. - Em um jogo por buracos, B marca a posição da bola de A e a levanta sem autorização de A. B completa o buraco. A levanta o marcador de bola com o qual B marcará sua bola (de A) e reivindica o buraco. B não aceita a reivindicação. Qual a decisão?

R. - B incorre na penalidade de uma tacada (Regra 18-3b) por levantar bola de A sem autorização. A incorre na penalidade de uma tacada por levantar o marcador da bola (Regra 20-1). A deve recolocar sua bola e completar o buraco; caso contrário, A perde o buraco.

20-1/4

Bola de competidor é levantada por co-competidor não autorizado

P. - Em um jogo por tacadas, um *co-competidor* levanta a bola do competidor, no *green*, sem autorização do competidor. Esse ato é contrário à Regra 20-1. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade e a bola deve ser recolocada (Regra 18-4).

Decisões relevantes a 20-1/2 20-1/3 e 20-1/4:

- 30-3f/10- Bola de jogador é levantada por *adversário* não autorizado, em jogo de quatro bolas, por buracos

20-1/5

Bola de competidor é levantada sem autorização por caddie de co-competidor que, subsequentemente, substitui a bola por outra, que é jogada por competidor

P. - A bola de um competidor, parada no *green*, é levantada pelo *caddie* de um *co-competidor*, sem sua autorização. Subsequentemente, por engano, o *caddie* do *co-competidor* substitui a bola por outra e o *competidor* a joga. O erro então é descoberto. Qual a decisão?

R. - Quando um *competidor* autoriza outra pessoa a levantar sua bola, ele é responsável por qualquer infração às Regras (Regra 20-1). O oposto em geral é verdadeiro, isto é, o *competidor* não é responsável por uma infração às Regras causada pelo levantamento não autorizado de sua bola. Portanto, neste caso, o *competidor* não deve ser penalizado conforme a Regra 15-2. O *competidor* deve completar o buraco com a *bola substituta*, sem penalidade.

Decisões relevantes:

- 15-2/2- Jogador erroneamente substitui sua bola por outra no *green*; erro é descoberto antes da execução da tacada.
- 20-6/3- Bola erroneamente substituída quando dropada; correção do erro

20-1/5.5

Marcador de bola é deslocado acidentalmente por jogador

P. - Um jogador marca a posição de sua bola no *green* e a levanta. Quando chega sua vez de jogar, ele não consegue encontrar seu marcador de bola. Subsequentemente, ele encontra o marcador de bola preso à sola de seu sapato e conclui que pisou acidentalmente sobre ele enquanto ajudava seu *parceiro* a alinhar um putt. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 20-1, que requer que a posição de uma bola seja marcada antes desta ser levantada e declara que o marcador de bola deve permanecer em posição até a bola ser recolocada. O jogador deve colocar a bola o mais perto possível de sua posição original, porém não mais perto do *buraco* - ver Regra 20-3c.

Conforme o último parágrafo da Regra 20-1, um jogador está isento de penalidade se seu marcador da bola for acidentalmente deslocado no processo de levantar a bola ou marcar sua posição. Neste caso, o marcador não foi deslocado durante esse processo.

20-1/6

Marcador de bola é deslocado acidentalmente por jogador, ao marcar posição da bola

P. - Um jogador marca a posição de sua bola com uma moeda, levanta a bola e pressiona para baixo a moeda com a ponta de seu putter. Ele caminha até a borda do *green* e então nota que a moeda se prendeu à base do putter. Qual a decisão?

R. - Neste caso, o deslocamento do marcador da bola pode ser diretamente atribuído ao ato específico de marcar a posição da bola.

Portanto, não há penalidade e a bola ou o marcador de bola devem ser recolocados. Se o ponto onde a bola e o marcador de bola se encontravam não for conhecido, eles devem ser colocados o mais perto possível de onde estavam, porém não mais perto do *buraco* (Regra 20-3c).

20-1/6.5

Marcador de bola pressionado para baixo por adversário

P. - Em um jogo por buracos, o marcador de bola do jogador é pressionado para baixo pelo *adversário*, no *green*. O *adversário* infringiu as Regras?

R. - Não. A Regra 18-3b não se aplica a objetos para marcar a bola. No entanto, se o marcador de bola for movimentado de modo a não marcar com precisão a posição da bola, por equidade (Regra 1-4), o *adversário* incorrerá na penalidade de uma tacada. Se o *adversário* pressionar para baixo o marcador de bola, com autorização do jogador, e esse ato provocar seu deslocamento, não haverá penalidade para qualquer dos jogadores (ver Decisão 20-1/6).

20-1/7

Marcador de bola é deslocado acidentalmente por caddie do adversário

P. - Em jogo por buracos, o *caddie* de um jogador chuta acidentalmente o marcador de bola de seu *adversário* para perto do *buraco*. Qual a decisão?

R. - Por equidade (Regra 1-4), o *adversário* deve recolocar a bola ou seu marcador da bola o mais perto possível do ponto onde se encontrava e o jogador incorre na penalidade de uma tacada.

Decisões relevantes:

- 2-4/5- Quando o ato de levantar o marcador de bola do *adversário* é concessão da próxima tacada.
- 30/5- Em jogo de quatro bolas, por buracos, jogador com putt para empatar erroneamente levanta

sua bola por sugestão de *adversário*, com base em mal-entendido

20-1/8

Marcador da bola é levantado por jogador que erroneamente acredita ter vencido o buraco

P. - Um jogador levanta seu marcador da bola, acreditando erroneamente que vencera um buraco. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de uma tacada (Regra 20-1) e deve recolocar sua bola.

Decisões relevantes:

- 2-4/3- Jogador levanta bola acreditando erroneamente que tacada fora concedida
- 2-4/3.5- Tacada concedida por *caddie*
- 9-2/5- Informação incorreta leva *adversário* a levantar seu marcador da bola

20-1/9

Marcador da bola levantado por agente externo

P. - O jogador A marca a posição de sua bola no *green* e dá passagem ao grupo seguinte. Depois desse grupo passar, A não consegue encontrar seu marcador da bola, aparentemente levado por um dos jogadores do grupo. Qual a decisão?

R. - Conforme a Regra 20-3c, A deve colocar sua bola tão perto quanto possível do lugar onde ele se encontrava no *green*.

20-1/10 (Reservada)

20-1/10.5

Marcador de bola deslocado para fora do *green*, por vento ou *água ocasional*, durante *volta estipulada*

P. - Durante uma *volta estipulada*, um jogador marca a posição e levanta sua bola conforme uma Regra. Antes do jogador recolocar sua bola, vento ou *água ocasional* deslocam seu marcador de bola. Qual o procedimento?

R. - A bola ou o marcador devem ser recolocados sem penalidade. Se a bola tiver sido levantada conforme uma Regra que exige sua colocação, ela deve ser colocada no ponto de onde ela foi levantada (Regra 20-3a).

20-1/11

Marcador de bola em posição que auxilia outro jogador

P. - Um jogador marca a posição de sua bola no *green* e o marcador fica localizado de tal modo que pode auxiliar o *adversário* ou um *co-competidor* a alinhar seu putt. Portanto, o jogador se prepara para deslocar seu marcador para o lado, a uma ou duas cabeças de taco de distância, mas o *adversário* ou *co-competidor* diz que deseja que o marcador de bola seja deixado onde está. Qual a decisão?

R. - O jogador tem direito de deslocar seu marcador de bola para o lado. *Adversário* ou *co-competidor* não podem insistir para que ele seja deixado onde está, tendo em vista o propósito das Regras 8-2b e 22-1.

Decisão relevante:

- 22/6- *Competidor* pede que bola em posição que o favorece não seja levantada

20-1/12

Marcador de bola deslocado acidentalmente por jogador, depois de mover *impedimentos soltos*

P. - Um jogador marca com uma moeda a posição de sua bola no *green* e levanta a bola. Ele então coloca seu dedo sobre a moeda enquanto afasta alguns *impedimentos soltos* para o lado, para que a moeda não se desloque. Ao levantar seu dedo, a moeda fica presa a ele, cai no chão e para em uma posição diferente. Qual a decisão?

R. - O ato de colocar o dedo sobre a moeda é considerado uma extensão do processo de marcar a bola (ver Decisão 20-1/6). Portanto, como o deslocamento da moeda pode ser diretamente atribuído ao ato específico de marcar a posição da bola, o jogador não incorre em penalidade e a bola ou o marcador de bola devem ser recolocados (Regra 20-1).

20-1/13

Bola acidentalmente chutada por jogador solicitado a levantá-la devido a interferência

P. - A pede para B levantar sua bola porque ela (a bola de B) está interferindo com seu jogo (de A). Quando B se encaminha para sua bola para levantá-la, ele a chuta acidentalmente. Qual a decisão?

R. - B incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 porque o deslocamento da bola não é diretamente atribuível ao ato específico de marcar a posição ou levantar a bola (ver Regra 20-1). B deve recolocar sua bola.

Decisão relevante:

• 12-1/5- Jogador atinge bola ao procurá-la em um *azar de água*.

20-1/14

Bola é deslocada por putter derrubado por jogador que se aproxima da bola para levantá-la

P. - Um jogador que se aproxima de sua bola no *green*, para levantá-la, derruba seu putter sobre ela e a desloca. É correto afirmar que não há penalidade tendo em vista a Regra 20-1, segundo a qual um jogador não incorre em penalidade se acidentalmente deslocar sua bola no processo de levantá-la?

R. - Não. O jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 porque o deslocamento da bola não foi diretamente atribuível ao ato específico de marcar a posição ou levantar a bola.

20-1/15

Significado de “diretamente atribuível” nas Regras 20-1 e 20-3a

P. - Qual o significado da frase “diretamente atribuível ao ato específico” nas Regras 20-1 e 20-3a?

R. - Na Regra 20-1, a frase significa o ato específico de colocar um marcador de bola atrás da bola, colocar um taco ao lado da bola, ou levantar a bola de modo que a mão do jogador, a colocação do marcador de bola ou do taco, ou o levantamento da bola provoquem o deslocamento da bola ou do marcador de bola.

Na Regra 20-3a, a frase significa o ato específico de colocar ou recolocar a bola na frente de um marcador de bola, colocando um taco ao lado do marcador de bola ou levantando o marcador de bola de modo que a mão do jogador, a colocação da bola ou do taco, ou o levantamento do marcador de bola provoquem o deslocamento da bola ou do marcador de bola.

De acordo com qualquer dessas Regras, qualquer movimento acidental da bola ou do marcador de bola, ocorrido antes ou depois desse ato específico, como derrubar a bola ou seu marcador, independente da altura da qual foram derrubados, não é considerado “diretamente atribuível” e resulta na penalização do jogador em uma tacada.

20-1/15.5

Lie alterado por ato de marcar posição da bola

P. – Como resultado fortuito de um jogador marcar a posição de sua bola há uma mudança no lie da bola, por exemplo pela grama ser comprimida pelo peso do marcador de bola, ou grãos de areia sendo movidos na colocação ou retirada do marcador de bola. O jogador é sujeito a penalidade ou deve restaurar o lie que tinha antes de marcar a posição da bola?

R. - Não. Se o ato de colocar um marcador melhorar o lie da bola, não há penalidade segundo a Regra 13-2 desde que a melhora não tenha excedido aquilo que seria resultado fortuito à marcação da bola. O jogador deve aceitar qualquer mudança no lie, quer este lie tenha melhorado ou piorado, e ele estaria infringindo a Regra 13-2 se ele fosse criar uma vantagem potencial ao tentar restaurar o lie (ver Decisão 13-2/0.5). (Revisada)

Decisões Relevantes:

- 13-2/15- Área pretendida para *swing* é melhorada por remoção de *obstrução* fixa
- 13-2/15.5- Posição da bola piora quando *obstrução* é removida; jogador recoloca a *obstrução*.

20-1/16

Método usado para marcar posição da bola

P. - A Nota da Regra 20-1 determina que “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”. Um jogador é penalizado se usar um objeto não semelhante a um marcador de bola ou uma moeda pequena para marcar a posição de sua bola?

R. - Não. As provisões da Nota da Regra 20-1 são uma recomendação sobre a melhor prática, mas não há penalidade por deixar de agir de acordo com a Nota.

Exemplos de métodos para marcar a posição de uma bola que não são recomendados, porém são permitidos:

- colocar a ponta de um taco ao lado ou atrás da bola;
- usar um tee;
- usar um impedimento solto;
- arranhar a linha, desde que o *green* não esteja sendo testado (Regra 16-1d) e a *linha de putt* não seja indicada (Regra 8-2b). Como esta prática pode causar dano ao *green*, ela é desencorajada.

Contudo, conforme a Regra 20-1, é necessário marcar fisicamente a posição da bola. Usar como referência uma marca existente no chão não se constitui em marcar a posição da bola. Por exemplo, não é permitido marcar a posição da bola tomando-se como referência uma mancha no *green*.

Ao deslocar uma bola ou o marcador de bola para um lado para evitar que eles interfiram com o *stance* ou a tacada de outro jogador, o jogador pode medir a partir do lado da bola ou do marcador de bola. Para recolocar a bola com precisão no local do qual ela foi levantada, deve-se reverter os passos utilizados para deslocar a bola ou o marcador de bola. (Revisada)

20-1/17

Tee marcando posição de bola do jogador desvia bola de *adversário*

P. - Em uma partida, B usa um tee de madeira para marcar a posição de sua bola. A bola de A é desviada

pelo tee. Qual a decisão?

R. - O tee não é *equipamento* de B - ver Definição de “Equipamento”. Não há penalidade e A deve jogar sua bola tal como está.

A deveria ter pedido para B mover o tee para o lado, à distância de uma ou mais cabeças de taco, ou marcar a posição de sua bola com um marcador da bola, uma moeda pequena ou outro objeto semelhante - ver Nota sob a Regra 20-1.

20-1/18 (Reservada)

20-1/19

Colocar objeto marcando a posição da bola em outro local, não atrás da bola

P. - Ao marcar a posição de uma bola, o marcador de bola deve ser colocado atrás da bola ou pode também ser colocado ao lado ou à frente da bola?

R. - Não há restrição. No entanto, se um jogador colocar seu marcador de bola na frente da bola, no *green*, e no processo fizer qualquer coisa que possa influenciar o movimento da bola quando esta for jogada (i.e., comprimir um tufo de grama) ele infringirá a Regra 1-2.

Colocar um marcador na frente da bola não é recomendável, mas isso não infringe a Regra 16-1a, pois a Regra permite tocar a *linha de putt* ao levantar a bola, e marcar a posição da bola é parte do processo de levantá-la.

20-1/20

Jogador coloca marcador de bola cerca de duas polegadas atrás da bola

P. - Um jogador coloca regularmente seu marcador de bola a cerca de duas polegadas atrás da bola. Ele diz que o faz para ter certeza de que não deslocará acidentalmente a bola. Tal procedimento está de acordo com as Regras?

R. - Não. Não é possível considerar que, tendo colocado um marcador de bola duas polegadas atrás de sua bola, um jogador tenha marcado a posição de sua bola com suficiente precisão. Portanto, todas as vezes que o fizer, o jogador incorre na penalidade de uma tacada, como previsto pela Regra 20-1, e deve colocar sua bola tão perto quanto possível do ponto de onde ela foi levantada (Regra 20-3c).

A ação do jogador é desnecessária porque a Regra 20-1 declara que não se incorre em nenhuma penalidade se uma bola for *deslocada* acidentalmente durante o processo de marcá-la ou levantá-la conforme uma Regra.

Decisão relevante às Regras 20-1/19 e 20-1/20:

16-1a/17- Bola levantada no *green* é colocada a certa distância à frente do marcador de bola e então movida de volta para posição original

20-1/21 (Reservada)

20-1/22

Afastar bola para o lado após marcar posição, em vez de levantar

P. - Um jogador, cuja bola está no *green*, marca a posição de sua bola e a afasta para o lado batendo com seu putter, em vez de levantá-la. Qual a decisão?

R. - Afastar a bola para o lado equivale a levantá-la, conforme a Regra 20-1. Não há penalidade, a menos que o ato tenha tido o propósito de testar a superfície do *green* (Regra 16-1 d) ou dar uma tacada de treino (Regra 7-2).

DROPAR E REDROPAR: POR QUEM E COMO

20-2a/1 (Reservada)

20-2a/2

Girar bola ao dropar

P. - Um jogador gira proposadamente uma bola ao dropá-la. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 20-2a por dropar a bola de maneira imprópria, a menos que corrija seu erro como permite a Regra 20-6.

20-2a/3

Bola dropada incorretamente e em lugar errado

P. - Um jogador, obtendo alívio de um terreno em reparo, dropa uma bola de modo não prescrito pela Regra 20-2a, e em um lugar errado. Qual a decisão?

R. - Se o jogador corrigir seus erros antes de executar sua próxima tacada, não há penalidade (Regra 20-6).

Se o jogador não corrigir seus erros antes de executar sua próxima tacada:

- Em um jogo por buracos, ele perde o buraco por jogar de um lugar errado - Regra 20-7b.
- Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de duas tacadas. Embora o jogador tenha infringido tanto a Regra 20-2a ao dropar de maneira errônea e a Regra 25-1b ao ter alívio no local errado e então dar uma tacada de lugar errado, o jogador incorre somente a penalidade de duas tacadas por jogar de lugar errado (ver Nota 3 sob a Regra 20-7c).

20-2a/4

Bola dropada de modo errado se desloca durante a preparação da tacada; jogador então levanta e dropa a bola de modo correto

P. - Um jogador dropa sua bola de modo não prescrito pela Regra 20-2a. Ele *prepara a tacada* e a bola se desloca. Ele então é avisado de que dropou sua bola de modo incorreto. Portanto, como permitido pela Regra 20-6, ele levanta, dropa a bola corretamente e joga. Conforme a Regra 20-6, o jogador não incorre em penalidade pelo dropo incorreto. Ele incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 por causar o deslocamento da bola, mesmo que a bola tenha sido subsequentemente levantada e novamente dropada?

R. - Sim. A bola ficou em jogo quando foi dropada pela primeira vez, mesmo que tenha sido dropada de modo incorreto (Regra 20-4). Quando o jogador causou o deslocamento da bola, a penalidade prescrita na Regra 18-2 é aplicada. (Revisada)

Decisões Relevantes:

- 29/4- Dropar bola em competição de quatro jogadores.

20-2a/5

Caddie segura afastado galho de árvore para evitar que galho desvie bola dropada

P. - Um jogador pode pedir para seu caddie segurar para trás um galho de árvore que se encontra à

altura de sua cintura, no local onde o jogador quer dropar sua bola conforme uma Regra?

Se o galho não for afastado para trás, a bola dropada pode se alojar nele ou é provável que ele desvie a bola dropada.

R. - Não. Tal ato contraria a Regra 13-2, ao melhorar a área onde irá dropar ou colocar uma bola, por, entre outras ações mover ou dobrar qualquer coisa que está em crescimento ou fixa. O galho é parte integrante do campo na área na qual o jogador deve dropar, e o jogador deve aceitar o fato de que sua bola pode, primeiramente, bater no galho da árvore ao proceder sob uma Regra que requer que o jogador dropa sua bola (veja Decisão 20-2c/1.3). O jogador estaria infringindo a Regra 13-2 no momento em que seu *caddie* move o galho. A penalidade não é descartada se o galho for solto antes do jogador dropar a bola; o fato de o galho poder voltar à sua posição original é irrelevante.

Decisões relevantes:

- 20-2b/1- Bola dropada não atinge o solo
- 20-2c/1.3- Bola dropada atinge um galho de árvore e depois o chão; quando se deve re-dropar.

20-2a/6

Bola dropada conforme opção de Regra de bola injogável atinge jogador; jogador deseja mudar opção de alívio

P. - Jogador considera sua bola injogável e decide proceder conforme a Regra 28c, dropando uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde ela está. A bola dropada atinge o pé do jogador e, pela Regra 20-2a, ele deve dropá-la novamente. O jogador pode mudar sua opção de alívio e, por exemplo, proceder conforme a Regra 28b?

R. - Não. Um jogador não pode mudar sua opção de alívio ao re-dropar uma bola conforme a Regra 20-2a.

Outras Decisões relevantes a se o jogar pode mudar uma opção de alívio selecionada após alguma ação adicional: veja “BOLA DROPADA OU RE-DROPADA: mudar opção de alívio quando” no Índice

20-2a/7

Se luva usada como marca indicadora é equipamento

P. - Um jogador com direito a dropar uma bola marca com sua luva o ponto em que a bola deve ser dropada ou o limite externo da área dentro da qual a bola deve ser dropada. A bola dropada então atinge a luva.

Se a luva for um “um objeto pequeno”, ela não é *equipamento* do jogador e a bola não deve ser redropada. Caso contrário, a luva é *equipamento* do jogador e a bola deve ser redropada conforme a Regra 20-2a.

Qual a condição da luva?

R. - A luva não é “um objeto pequeno”, dentro do significado do termo na Definição de “Equipamento”. Portanto, ela é *equipamento* e a bola deve ser redropada.

20-2a/8

Jogador dropa bola para determinar onde a bola original poderia rolar se dropada

P. - A bola de um jogador está em um caminho com superfície artificial. O jogador determina se *ponto mais próximo de alívio* e mede a distância de um taco na qual a bola pode ser dropada sob a Regra 24-2b. Uma vez que o jogador está preocupado que a sua bola, ao ser dropada, possa rolar para um ponto onde

ficará injogável, pega outra bola de sua bolsa e a dropa na área para testar para onde sua bola poderia rolar se ele escolher ter alívio do caminho. Ele não pretendia colocar a sua segunda *bola em jogo*. Qual a decisão?

R. – Uma vez que o jogador não tinha a intenção de colocar a bola dropada em jogo, esta bola não se tornou a *bola em jogo*, e a sua bola original, no caminho, continua a *bola em jogo*. Porém, é contrário ao propósito e ao espírito das Regras para um jogador testar o que pode acontecer quando ele dropa a sua bola. Portanto, por equidade (Regra 1-4), o jogador incorre a penalidade de perda do buraco em jogo por buracos e de duas tacadas em jogo por tacadas. Em jogo por tacadas, o jogador pode jogar a bola original como estiver no caminho, ou dropar segundo a Regra 24-2.

Outras Decisões relevantes à Regra 20-2a: ver “BOLA DROPADA OU RE-DROPADA: por quem e como dropar” no Índice

ONDE DROPAR

20-2b/1

Bola dropada não atinge o solo

P. - Um jogador dropa uma bola no local requerido pela Regra aplicável. Ela se aloja em um arbusto, sem atingir o solo. Qual a decisão?

R. - A bola está em jogo. Ela atingiu parte do campo, como requerido pela Regra aplicável, e não rolou para uma posição em que é necessário dropá-la novamente conforme a Regra 20-2c.

Decisões relevantes:

- 20-2a/5- *Caddie* segura afastado galho de árvore para evitar que galho desvie bola dropada
- 20-2c/1.3- Bola dropada atinge um galho de árvore e depois o chão; quando se deve re-dropar

20-2b/2

Medir pelo comprimento do taco

Ao medir uma distância correspondente ao comprimento de um taco ou de dois tacos sob uma Regra, um jogador tem o direito de medir diretamente sobre uma vala, através de uma cerca, uma árvore, ou um muro. Porém o jogador não pode medir através de uma ondulação natural de terreno.

Decisões relevantes:

- 20/1- Taco usado para medir
- 20/2- Emprestar taco para medição
- 25-1b/15- Medir através de terreno em reparo para obter alívio

QUANDO REDROPAR

20-2c/0.5

Bola dropada de área de terreno em reparo rola para posição onde área interfere com stance; quando se deve re-dropar

P. - A bola de um jogador está em um terreno em reparo *através do campo*. O jogador decide tomar alívio e dropa a bola conforme a Regra 25-1b(i). A bola fica fora da área do terreno em reparo mas rola para uma posição em que o jogador teria que ficar dentro da área para executar sua tacada. O jogador deve re-dropar?

R. - Sim. A bola rolou e parou “em uma posição onde há interferência da situação que se quis evitar quando o alívio foi tomado” - ver Regra 20-2c(v). O mesmo se aplica se um jogador estiver tomando

alívio de uma *obstrução* fixa.

Decisão relevante:

- 3-3/12- *Competidor* dropa uma bola conforme duas Regras diferentes em vez de jogar segunda bola; bola dropada rola de volta à mesma condição da qual ele obteve alívio

20-2c/0.7

Bola dropada de *obstrução* fixa rola para mais perto da *obstrução* que *ponto mais próximo de alívio*; quando se deve re-dropar se jogador trocar de taco e a *obstrução* não mais interferir

P. - A bola de um jogador está atrás de uma árvore e, se não fosse uma cerca de proteção interferindo com a área de seu *swing* pretendido, ele executaria uma tacada baixa com um ferro 4, sob os galhos da árvore. Ele determina o *ponto mais próximo de alívio* usando seu ferro e mede a distância um taco para obter a área dentro da qual deve dropar sua bola. Após dropar a bola de acordo com as Regras, a bola rola e fica mais perto da cerca que o *ponto mais próximo de alívio*. Portanto, ainda há interferência da cerca para sua tacada com o ferro 4. Contudo, a bola agora está em uma posição razoável para o jogador executar sua próxima tacada por sobre a árvore, usando um *pitching-wedge*, e a cerca não interferiria com essa tacada. O jogador pode jogar a bola dropada ou deve re-dropar?

R. - A bola deve ser redropada porque ela parou em um ponto onde o jogador ainda tem a interferência da cerca para a tacada com o taco usado para determinar o *ponto mais próximo de alívio* - ver Regra 20-2c(v).

20-2c/0.8

Jogador obtém alívio de uma área de terreno em reparo; quando se deve re-dropar se a condição interferir para tacada com taco não usado para determinar “*ponto mais próximo de alívio*”

P. - Um jogador encontra sua bola em um rough espesso, a cerca de 230 jardas do *green*. Ele escolhe um *wedge* para executar sua próxima tacada e nota que seu *stance* está sobre uma linha que define a área de um terreno em reparo. Ele determina o *ponto mais próximo de alívio* e dropa a bola dentro da distância de um taco desse ponto. A bola rola para um *lie* bom, de onde ele acredita poder jogar sua próxima tacada com uma madeira 3. Se o jogador usasse um *wedge* para sua próxima tacada, ele não teria interferência do terreno em reparo, mas, ao adotar um *stance* normal com a madeira 3, este novamente alcançaria o terreno em reparo. O jogador deve re-dropar sua bola conforme a Regra 20-2c?

R. - Não. O jogador procedeu de acordo com a Regra 25-1b determinando seu *ponto mais próximo de alívio* usando o taco com o qual esperava executar sua próxima tacada e só seria obrigatório re-dropar conforme a Regra 20-2c se a interferência ainda existisse para uma tacada com esse taco - ver Decisão 20-2c/0.7, análoga.

Como para o jogador é vantajoso executar sua próxima tacada com outro taco, o que resulta em nova interferência da condição, ele tem a opção de jogar a bola tal como ela está ou proceder novamente conforme a Regra 25-1b.

Decisão relevante às Regras 20-2c/0.7 e 20-2c/0.8:

- 24-2b/4- Taco usado para determinar “*ponto mais próximo de alívio*” não é usado para tacada seguinte

20-2c/1

Bola dropada rola para fora da área de drop prescrita

P. - Um jogador que obtém alívio conforme as Regras, às vezes parece obter mais alívio do que ele teria

direito porque a Regra relevante lhe permite alguma folga dentro da qual a bola dropada ou redropada rola a alguma distância do local onde foi dropada. Quando uma Regra determina uma área dentro da qual a bola deve ser dropada, por ex., dentro da distância de um ou dois tacos de um ponto em particular, o jogador deve dropá-la novamente se ela rolar para fora da área prescrita?

R. — Não necessariamente. Desde que a bola tenha sido corretamente dropada (Regra 20-2a) e não role para qualquer posição listada na Regra 20-2c, ela está em jogo e não deve ser redropada. Sobretudo de acordo com a Regra 20-2c(vi), a bola pode rolar até a distância de dois tacos do ponto onde primeiro tocou o campo ao ser dropada e, assim, pode parar a uma distância apreciável da condição que provocou a obtenção do alívio. Por exemplo:

- uma bola dropada dentro da distância de dois tacos da margem de um *azar lateral de água* pode parar à distância de quase quatro tacos da margem do *azar* sem que o jogador deva redropá-la conforme a Regra 20-2c; e
- uma bola dropada longe de uma *obstrução* fixa, dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio*, pode parar à distância de quase três tacos do *ponto mais próximo de alívio* sem que o jogador tenha que redropá-la conforme a Regra 20-2c.

20-2c/1.3

Bola dropada atinge um galho de árvore e depois o chão; quando se deve re-dropar

P. - Um jogador dropa uma bola dentro da área prescrita pela Regra aplicável. Ela atinge um galho de árvore e, por isso, cai no chão fora dessa área. Qual a decisão?

R. - A bola atingiu uma parte do campo (o galho) como requeria a Regra aplicável (Regra 20-2b). Portanto, desde que não role para uma das posições listadas na Regra 20-2c, a bola não deve ser redropada. Ao medir a distância de dois tacos para determinar se é necessário re-dropar conforme a Regra 20-2c(vi), o ponto no chão imediatamente abaixo do local onde a bola tocou primeiro uma parte do campo (nesse caso, o galho) deve ser usado para a medição.

Decisões relevantes:

- 20-2a/5- *Caddie* segura afastado galho de árvore para evitar que galho desvie bola dropada
- 20-2b/1- Bola dropada não atinge o solo

20-2c/1.5

Bola rola na direção do buraco quando dropada no local onde tacada anterior foi executada

P. - Um jogador deve ou decide executar sua próxima tacada do ponto onde sua tacada anterior foi executada. Ele consegue de identificar esse ponto específico devido à marca de *divot* feita por sua tacada anterior. Ele dropa uma bola imediatamente atrás dessa marca de *divot*. A bola rola para mais perto do *buraco* que o ponto onde a tacada anterior foi executada, porém não a mais de dois tacos de onde ela tocou o chão. Qual a decisão?

R. - A Regra 20-2c(vii)(a) determina que a bola seja redropada se rolar e parar mais perto do *buraco* que “sua posição original ou posição estimada... A menos que as Regras permitam o contrário”. A posição original é o ponto de onde a tacada anterior foi executada. Como a bola dropada rolou para mais perto do *buraco* que esse ponto, ela deve ser redropada.

Contudo, em vários casos, o jogador não pode determinar exatamente o ponto de onde a tacada anterior foi executada. Nesses casos, o jogador respeita as exigências da Regra se empregar seus melhores esforços para estimar esse ponto. O ponto estimado é tratado como o ponto específico (ver Regra 20-2b) e a bola deve ser redropada se rolar para mais perto do *buraco* que o ponto estimado.

O mesmo princípio se aplica quando não é possível determinar o ponto em que uma bola a ser colocada e o jogador é obrigado, conforme a Regra 20-3c, a dropar a bola o mais perto possível do ponto onde ela se encontrava.

20-2c/1.7

Quando se deve re-dropar se a bola dropada conforme a Regra 24-2b rolar para mais perto do buraco que o ponto mais próximo de alívio, porém não mais perto do que o ponto onde ela se encontrava originalmente

P. - A bola de um jogador para em uma estrada para carros de golfe (cart path), de modo que seu *ponto mais próximo de alívio* é atrás da *obstrução*. Ele determina corretamente esse ponto, levanta e dropa a bola conforme a Regra 24-2b. A bola rola e para mais perto do *buraco* que o *ponto mais próximo de alívio*, porém não mais perto do *buraco* do que onde ela se encontrava originalmente, na estrada. Ela deve ser redropada?

R. - Sim. - ver Regra 20-2c(vii)(b).

20-2c/2

Bola dropada pela terceira vez quando se exige colocação após segundo dropo

P. - Um jogador dropou sua bola duas vezes conforme uma Regra e nas duas vezes, ela rolou para mais perto do *buraco*. Ele então dropa a bola pela terceira vez em vez de colocá-la, como determinado pela Regra 20-2c. Qual a decisão?

R. - Antes de executar uma tacada, o jogador pode levantar a bola e colocá-la conforme determina a Regra 20-2c, sem penalidade (Regra 20-6). Se não o fizer e jogar a bola, ele jogou de um lugar errado, e dropou a bola quando deveria ter colocado. O jogador incorre na penalidade de perda do *buraco* em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas, por jogar de lugar errado (Regra 20-2c e Regra 20-7), mas não há penalidade adicional em jogo por tacadas por dropar a bola quando a Regra 20-2c exige que a bola seja colocada (ver Nota 3 à Regra 20-7c).

Decisões relevantes:

- 18-2/9- Bola levantada sem autorização é dropada em vez de ser recolocada
- 18-2/21.5- Bola *deslocada* acidentalmente; local onde bola original estava não é determinável; jogador coloca a bola em vez de dropá-la
- 20-6/1- Bola colocada quando deveria ter sido dropada ou dropada quando deveria ter sido colocada; correção do erro

20-2c/3

Colocar a bola em vez de dropá-la se for óbvio que bola dropada rolará para azar, etc.

P. - Um jogador deve dropar uma bola. No entanto, é óbvio que, quando dropada, a bola rolará para dentro de um *azar*, ou a uma distância maior que dois tacos, etc. e, assim, a bola deve ser redropada e então colocada conforme a Regra 20-2c. Neste caso, é permissível ignorar a exigência do dropo e permitir que o jogador coloque a bola desde o início?

R. - Não. Dropar e então re-dropar são necessários para saber se a bola realmente irá rolar para dentro do *azar*, etc., e para estabelecer o ponto no qual a bola deve ser colocada, se necessário.

20-2c/3.5

Bola dropada para, depois rola para fora de campo

P. - A bola de um jogador para contra uma estaca que delimita o campo. Ele declara a bola injogável e a dropa dentro da distância de dois tacos de onde a bola se encontrava originalmente, como prescrito pela Regra 28c. Depois de parar, a bola rola e para *fora de campo*. Qual a decisão?

R. - Se uma bola dropada parar e subsequentemente se deslocar, a bola deve ser jogada tal como está (ver Nota 1 da Regra 20-2). Neste caso, a bola está *fora de campo* e o jogador deve proceder conforme a Regra 27-1. Como a bola estava parada antes de se deslocar, a Regra 20-2c não se aplica.

Decisões relevantes:

- 18-1/12- Bola recolocada e em repouso é depois *deslocada* pelo vento
- 20-3d/1- Bola colocada cai dentro do *buraco*
- 20-4/1- Bola é recolocada no *green*, mas marcador de bola não é removido; bola então se desloca

20-2c/4

Caddie para bola dropada antes que ela fique parada; quando se incorre em penalidade

P. - O *caddie* de um jogador para deliberadamente uma bola dropada pelo jogador. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade se o *caddie* parar a bola depois desta ter rolado para uma posição em que o jogador seria obrigado a redropá-la conforme a Regra 20-2c, desde que fosse razoável supor que a bola não voltaria para uma posição em que a Regra 20-2c seria inaplicável.

Contudo, se o *caddie* do jogador agir prematuramente e parar a bola dropada antes desta alcançar essa posição, o jogador incorre na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas, conforme a Regra 1-2 (ver Referência à Regra 1-2 na Regra 20-2a). Em um jogo por tacadas, ele deve jogar a bola tal como ela estava quando foi parada. Se a bola tiver sido levantada após ter sido parada, a bola deve ser recolocada no local onde ela foi parada, sem penalidade adicional. Nestas circunstâncias, os atos de parar a bola e levantá-la são próximos um do outro em termos de tempo e não há ato interveniente. Portanto os dois atos são relacionados e uma única penalidade (duas tacadas sob a Regra 1-2) é apropriada (ver Princípio 4 na Decisão 1-4/12).

O mesmo princípio se aplica se a bola de um jogador for deliberadamente parada pelo jogador, seu *parceiro*, o *caddie* de seu *parceiro* ou qualquer pessoa autorizada pelo jogador (por ex., um *adversário* ou co-competidor).

Decisão relevante:

- 1-2/5.5- Jogador para ou desvia bola de propósito; de onde próxima tacada deve ser dada

20-2c/5

Mudar opção de alívio quando é necessário re-dropar

P. - Um jogador declara sua bola injogável. Das três opções disponíveis conforme a Regra 28, ele escolhe a Regra 28c e dropa a bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde ela se encontrava. A bola rola e para mais perto do *buraco* que sua posição original, de modo que o jogador deve redropá-la conforme a Regra 20-2c. O jogador pode proceder de acordo com outra opção, por ex., a Regra 28b?

R. - Não. Se o jogador o fizer, ele infringirá a Regra 20-2c. O mesmo princípio se aplica quando se procede conforme a Regra 26-1.

Outras Decisões relevantes à possibilidade de um jogador mudar uma opção de alívio selecionada após tomar uma atitude: ver “BOLA DROPADA OU RE-DROPADA: mudar a

20-2c/6

Taco de jogador atinge **obstrução** fixa durante tacada, após jogador obter alívio

P. - Um jogador determina corretamente o *ponto mais próximo de alívio* de um caminho artificialmente pavimentado (*obstrução* fixa) e dropa a bola dentro da área prescrita pela Regra 24-2b. Contudo, quando ele executa a tacada, seu taco atinge o caminho. Ele está sujeito à penalidade conforme a Regra 20-2c por não re-dropar a bola quando ainda havia interferência da *obstrução*?

R. - Sim. No entanto, não há penalidade se o taco tiver atingindo a *obstrução* porque seus limites não eram totalmente conhecidos no momento em que ele obteve alívio (por ex., parte do caminho estava coberto por grama) ou o taco tiver percorrido um caminho bastante diferente do pretendido originalmente devido a uma ocorrência inesperada (por ex., porque os pés do jogador escorregaram ou ele tiver sido picado por uma abelha).

20-2c/7

Jogador toma alívio de área de *água ocasional* e bola para em uma posição onde outra área de *água ocasional* interfere; quando se deve re-dropar

P. - *Através do campo*, há duas áreas de *água ocasional* que estão perto uma da outra. Há interferência de uma área e o jogador decide tomar alívio. Ele dropa a bola de acordo com a Regra 24-1b(i) e ela rola para uma posição onde não há mais interferência da primeira área de *água ocasional*, mas há interferência da segunda. A Regra 20-2c(v) exige que o jogador dropa a bola novamente?

R. - Não, a bola está em jogo. O jogador pode jogar a bola tal como ela está ou tomar alívio da segunda área de acordo com a Regra 25-1b(i).

O mesmo procedimento se aplica a um terreno em reparo ou buraco, abrigo ou trilha de *animal lurador*, réptil ou pássaro.

Decisões Relevantes:

- 1-4/8- O *ponto mais próximo de alívio* de caminho pavimentado para carros de golfe é em *água ocasional*; o *ponto mais próximo de alívio* da *água ocasional* é no caminho pavimentado
- 24-2b/9- Após obter alívio de *obstrução*, segunda *obstrução* interfere

Outras Decisões Relevantes à Regra 20-2c: ver “BOLA DROPADA OU RE-DROPADA: se for exigido re-dropar”

COLOCAR E RECOLOCAR A BOLA: POR QUEM E ONDE

20-3a/0.5

Se o próprio jogador deve colocar e recolocar a bola

P. - A Regra 20-3a afirma que, em alguns casos, uma outra pessoa, além do próprio jogador, pode colocar ou recolocar uma bola do jogador. Por outro lado, outras Regras como a 12-2, afirmam que o jogador deve colocar ou recolocar sua bola. A Regra 20-3a se sobrepõe às outras Regras que determinam que o próprio jogador deve colocar ou recolocar a bola?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 20-1/0.5- Se o próprio jogador deve levantar a bola

20-3a/1

Bola deslocada na remoção de marcador de bola, após ter sido recolocada

P. - Um jogador recoloca sua bola conforme uma Regra e, no ato de retirar o objeto que marca sua posição, acidentalmente desloca a bola. Qual a decisão?

R. - A remoção do marcador da bola é parte do processo de recolocação. Portanto, conforme a Regra 20-3a, não há penalidade e a bola deve ser recolocada.

Decisão relevante:

- 20-1/15- Significado de "diretamente atribuível" nas Regras 20-1 e 20-3a

20-3a/2

Usar linha em bola para alinhamento

P. - Um jogador pode colocar uma linha em sua bola e, quando está recolocando sua bola, posicioná-la de modo que a linha ou a marca de fabricação fique alinhada com a *linha de putt* para indicar a *linha de jogo*?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 18-2/33- Girar bola no green sem marcar posição

20-3a/3

Se bola pode ser recolocada quando outra Regra se aplica

P. - Se uma Regra exigir que uma bola parada que tenha sido *deslocada* seja recolocada (por ex., Regra 18-2), o jogador deve recolocar a bola, mesmo que queira proceder de acordo com outra Regra que exige que a bola seja dropada ou colocada em outro local (por ex., Regra 24-2)?

R. - Não. Se um jogador estiver procedendo conforme uma Regra que exige que ele recoloque a bola, mas outra Regra se aplicar, ele pode proceder diretamente de acordo com essa outra Regra. A Regra seria igual, mesmo que o local original não fosse conhecido. Nesse caso, a posição estimada da bola seria o ponto de referência para proceder conforme a outra Regra.

Outras Decisões Relevantes à Regra 20-3a: ver "BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA" no Índice

LIE ONDE COLOCAR OU RECOLOCAR A BOLA É ALTERADO

20-3b/1

Lie de bola levantada no bunker é alterado por tacada de outro jogador

P. - As bolas de A e B estão na mesma marca de um sapato, em um bunker. A bola de B está mais longe do buraco. A levanta sua bola conforme a Regra 22-2 e B joga e destrói a marca do sapato. O que A deve fazer?

R. - Conforme a Regra 20-3b, A deve recriar seu lie original tanto quanto possível, inclusive marca do sapato, e colocar sua bola nesse lie.

20-3b/2

Lie no bunker é alterado por outro jogador tomando seu stance

P. - Ao jogar de um bunker e tomar seu stance, B faz um montículo de areia atrás da bola de A, que

não fora levantada. Qual a decisão?

R. - Como a bola de A não se deslocou quando B tomou seu stance, a Regra 20-3b não se aplica. Por equidade (Regra 1-4), o lie original de A deve ser restaurado tanto quanto possível, removendo-se o montículo de areia.

20-3b/3

Lie é alterado pela remoção de estaca de controle de público

P. - Uma bola para ao lado de uma estaca de controle de público. Sem aprovação do jogador, um membro da *Comissão* retira a estaca e, ao fazê-lo, levanta um tufo de grama na frente da bola. O jogador tem direito de proceder conforme a Regra 20-3b?

R. - Não. Como a bola não se deslocou, a Regra 20-3b não se aplica.

No entanto, uma vez que o membro da *Comissão* agiu sem a autorização do jogador, se o lie original puder ser restaurado facilmente, por equidade (Regra 1-4), o tufo levantado pode ser pressionado para baixo para que o lie original seja restaurado tanto quanto possível.

Se o lie original não puder ser restaurado facilmente, por equidade (Regra 1-4), o jogador pode colocar sua bola, sem penalidade, no ponto mais próximo e mais semelhante ao original, que não esteja a mais de um taco de distância do lie original, não seja mais perto do *buraco* nem em um *azar*.

Caso o jogador tivesse autorizado que o membro da *Comissão* o fizesse, ou retirasse a estaca ele mesmo, ele teria que aceitar o lie piorado resultante da retirada da estaca.

Decisões relevantes à Regra 20-3b/1 a 20-3b/3: ver “EQUIDADE: jogador tem direito ao lie, linha de jogo e stance que tinha quando a bola para após a tacada” no Índice

20-3b/4

Lie da bola *através do campo* é alterado; lie original da bola é conhecido mas local onde a bola se encontrava não é determinável

P. - Em um jogo por tacadas, B joga a bola de A, que estava *através do campo* e, no processo, arranca um *divot*. O lie original da bola de A é conhecido, mas foi alterado. É impossível determinar o local exato onde a bola de A se encontrava. A deve proceder conforme a Regra 20-3b ou a Regra 20-3c?

R. - Como A conhecia o lie original da bola, a Regra 20-3b se aplica (veja Nota à Regra 20-3b). O local onde a bola se encontrava precisa ser estimado e uma bola deve ser colocada no lie mais próximo e semelhante ao lie original, que não esteja a uma distância maior que o comprimento de um taco do local estimado, não seja mais perto do *buraco* nem esteja em um *azar*.

20-3b/5

Lie da bola no *rough* é alterado por agente externo; lie original não é determinável

P. - Um *agente externo* pisa acidentalmente sobre a bola de A, em grama alta *através do campo*, e afunda a bola no terreno. O lie original da bola de A não era conhecido e foi alterado. É impossível determinar o ponto onde a bola de A estava originalmente. Ele deve proceder conforme a Regra 20-3b ou a Regra 20-3c?

R. - Como A não sabe qual era o lie original da bola, a Regra 20-3c se aplica e o jogador deve dropar a bola tão perto quanto possível de onde ela se encontrava, mas não em um *azar* nem no *green*. (Veja Nota à Regra 20-3b)

20-3b/6

Lie de bola no *bunker* é alterado; lie original é conhecido, mas local onde a bola se encontrava não é determinável

P. - A pedido de B, A marcou a posição e levantou sua bola em um *bunker*, de acordo com a Regra 22-2, pois ela interferia com a tacada de B. B executa sua tacada e, no processo, acidentalmente desloca o marcador de bola de A. O lie original da bola de A é conhecido e foi alterado. É impossível determinar o local exato onde a bola de A se encontrava. Ele deve proceder conforme Regra 20-3b ou Regra 20-3c?

R. - Como A conhecia o lie original da bola, a Regra 20-3b se aplica (veja Nota à Regra 20-3b). O lie original da bola deve ser recriado tanto quanto possível em seu local original (que precisa ser estimado) e a bola deve ser colocada nesse lie.

Decisões relevantes:

- 6-8d/1 - Reiniciar jogo no ponto em que foi interrompido; lie alterado por causas naturais
- 6-8d/2 - Lie no *bunker* é alterado antes de reinício de jogo

20-3b/7

Se o lie original pode ser o “lie similar mais próximo”

P. - Um jogador acha uma bola que ele crê ser sua em um *azar de água*. Quando a levanta para identificação, sob a Regra 12-2, o lie original é alterado. Ao proceder sob a Regra 20-3b, se o lie alterado for o lie similar ao lie original no espaço de um taco de distância não mais perto do *buraco* e dentro do *azar*, seria o jogador forçado a colocar sua bola no lie original em sua condição alterada?

R. - Sim. Embora na maioria das situações o lie similar mais perto dentro de um taco de distância será localizado em outro lugar, é possível ter situações onde o lie mais similar ao lie original seja o próprio lie original em seu estado alterado.

20-3b/8

Impedimento solto afetando o lie da bola movido

P. - A bola de A está em um *bunker*, com um impedimento solto imediatamente atrás dela. A bola de B, seu *adversário* ou co-competidor, está próxima à bola de A no mesmo *bunker*, mas mais longe do *buraco*. B solicita a A que marque e levante sua bola, sob a Regra 22-2, o que A faz. A Tacada de B move o impedimento solto atrás da bola de A. Considera-se que o lie de A foi alterado como resultado da remoção do impedimento solto, em cujo caso a Regra 20-3b seria aplicável?

R. - Não. Embora o impedimento solto pode haver afetado o lie da bola de A, *impedimentos soltos* não fazem parte do lie de uma bola conforme contempla a Regra 20-3b. Portanto, não é obrigatório que A recoloque o impedimento solto antes de sua próxima tacada. Se ele o fez, não há penalidade.

A resposta seria a mesma em qualquer parte do campo.

Outras Decisões relevantes à Regra 20-3b: ver “BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA: lugar não determinado” no Índice

RECOLOCAR BOLA: LOCAL INDETERMINÁVEL

Decisões Relevantes à Regra 20-3c: ver “BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA: lugar não determinado” no Índice

20-3d/1**Bola colocada cai dentro do buraco**

P. - A recoloca sua bola no *green*, a cerca de um metro do *buraco*. Sem fazer nada que causasse o movimento da bola, ela rola para dentro do *buraco*. A bola deve ser recolocada ou A deve considerá-la *embocada* com sua tacada anterior

R. - Depende de saber se, ao ser recolocada, a bola ficou parada no local em que foi recolocada antes de começar a rolar. Se a resposta for afirmativa, A deve considerar que completou o buraco com sua tacada anterior. Se a resposta for negativa, A deve recolocar sua bola (Regra 20-3d). Contudo, se a bola estava parada na borda do *buraco* quando foi levantada, as provisões da Regra 16-2 se sobrepõem às da Regra 20-3d. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 18-1/12- Bola recolocada e em repouso é depois *deslocada* pelo vento
- 18-2/7- Bola *deslocada* pelo vento é recolocada
- 20-4/1- Bola é recolocada no *green*, mas marcador de bola não é removido; bola então se desloca

20-3d/2**Bola no bunker se desloca para mais perto do buraco quando obstrução é removida e não permanece em repouso quando recolocada; todas as outras partes do bunker estão mais perto do buraco**

P. - Uma bola para contra uma *obstrução* móvel (um rastelo) em um bunker. Quando o rastelo é retirado, a bola rola para mais perto do *buraco*. De acordo com Regra 24-1, a bola deve ser recolocada. Devido a um declive e ao fato da areia estar firme, a bola quando recolocada rola para mais perto do *buraco*.

Conforme a Regra 20-3d, se uma bola não ficar parada no ponto onde se encontrava originalmente, ela deve ser colocada no ponto mais próximo possível que não seja mais perto do *buraco*, onde ela fique parada. O local onde a bola se encontrava originalmente era mais longe do *buraco* que qualquer outra parte do bunker. Qual o procedimento correto se:

1. A única maneira da bola permanecer parada no local onde estava é pressioná-la de leve na areia;
2. A areia for tão dura que se torna impossível recolocar a bola?

R. - Não há nada nas Regras que permitam que um jogador pressione sua bola na areia ou no solo para fazer com que fique parada. Desse modo, em ambos os casos, já que o jogador não consegue colocar a bola de acordo com as Regras, ele deve proceder de acordo com a opção de tacada e distância de bola injogável (Regra 28a) ou, por equidade (Regra 1-4), dropar a bola fora do bunker, com penalidade de uma tacada, conservando o ponto onde a bola se encontrava diretamente entre o *buraco* e o local onde a bola será dropada.

O mesmo princípio se aplica se o jogador proceder conforme qualquer Regra e a bola não ficar parada no *bunker* em um ponto não mais perto do *buraco* que o ponto apropriado de referência.

Decisões Relevantes:

- 1-2/9- Jogador pressiona bola na superfície do *green*
- Se rastelos devem ser colocados dentro ou fora dos bunkers — ver Ass Var 2.

20-3d/3

Bola no rough se desloca para baixo na preparação da tacada; bola não permanece em repouso quando recolocada

P. - A bola de um jogador está suspensa no rough, cerca 3 polegadas acima do nível do solo. Ele *prepara a tacada*, o que causa a bola se deslocar cerca de 2 polegadas para baixo e parar no ponto X. O jogador tenta recolocá-la como requer a Regra 18-2, mas a bola volta ao ponto X. Conforme a Regra 20-3d, ele tenta recolocar a bola outra vez, com o mesmo resultado. O jogador agora deve colocar a bola no ponto mais próximo que não esteja mais perto do *buraco*, onde ela fique parada - Regra 20-3d.

Se o ponto mais próximo onde a bola se mantiver parada for o ponto X, o jogador deve colocar a bola nesse ponto, mesmo que ele esteja verticalmente abaixo do lie original?

R. - Sim. (Revisada)

Decisão relevante:

- 18/1 - Bola se desloca verticalmente para baixo

BOLA EM JOGO QUANDO DROPADA OU COLOCADA

20-4/1

Bola é recolocada no green, mas marcador de bola não é removido; bola então se desloca

P. - Um jogador recoloca sua bola no *green*, mas não retira seu marcador da bola. Subsequentemente, o vento desloca sua bola para uma nova posição. Qual a decisão?

R. - Conforme a Regra 20-4, uma bola está em jogo quando é recolocada, quer o objeto usado para marcar sua posição tenha sido retirado ou não. Consequentemente, a bola deve ser jogada de sua nova posição - ver Decisão 18-1/12.

Decisões relevantes:

- 18-1/12- Bola recolocada e em repouso é depois *deslocada* pelo vento
- 18-2/7- Bola *deslocada* pelo vento é recolocada
- 20-2c/3.5- Bola dropada para, depois rola para *fora de campo*
- 20-3d/1- Bola colocada cai dentro do *buraco*

20-4/2

Bola levantada no green é recolocada pelo caddie atrás do marcador de bola

P. - Um jogador marca a posição de sua bola no *green*, colocando uma moeda imediatamente atrás da bola. Ele levanta a bola e a entrega para seu *caddie* limpá-la. O *caddie* então, intencionalmente, coloca a bola logo atrás da moeda, isto é, não na posição original da bola, para permitir que o jogador verifique a *linha de putt* a partir do outro lado do *buraco*. A bola fica em jogo ao ser colocada pelo *caddie*?

R. - A resposta depende da intenção do *caddie* de colocar ou não a *bola em jogo* ao colocá-la.

Se o *caddie* não colocou a bola com a intenção de colocá-la em jogo (i.e., colocou a bola para servir de ponto de referência para ler o *putt* do outro lado do *buraco*), a bola não estava em jogo quando colocada. A bola não é considerada em jogo até o jogador reposicionar a bola com a intenção de colocá-la em jogo conforme a Regra 16-1b. Se o jogador executar uma tacada com sua bola enquanto ela estiver fora de jogo, ele estará jogando uma *bola errada* (Regra 15-3).

Se o *caddie* colocou a bola com a intenção de colocá-la em jogo, a bola está em jogo. Se o jogador jogar a

bola colocada desta maneira, ele perderia o buraco em jogo por buracos e incorreria uma penalidade de duas tacadas em jogo por tacadas por jogar de lugar errado (Regras 16-1b e 20-7). Em jogo por tacadas não haveria penalidade adicional por ter sido a bola recolocada por pessoa não autorizada para fazê-lo pela Regra 20-3a (veja Nota 3 à Regra 20-7c).

Caso o *caddie* houvesse colocado a bola no local original, a presunção seria a de que ele tivesse a intenção de colocar a *bola em jogo* a não ser que houvesse forte evidência do contrário.

Decisões Relevantes:

- 15/4- Jogador levanta a bola, a coloca de lado e a joga de onde a colocou.
- 15-3b/3- *Co-competidor* levanta bola de *competidor* e a coloca de lado; *competidor* joga a bola do local em que foi colocada

JOGAR TACADA SEGUINTE DO MESMO LOCAL DE TACADA ANTERIOR

20-5/1

Jogador erra bola colocada sobre tee e depois joga para fora de campo

P. - Um jogador executa uma tacada da *área do tee* e erra a bola. Ele dá uma segunda tacada e joga a bola para *fora de campo*. Ao proceder conforme a Regra 27-1, ele pode colocar a bola no tee, em qualquer lugar da *área do tee*, ou deve dropar uma bola no local onde a bola original estava sobre o tee?

R. - O jogador pode colocar a bola no tee em qualquer lugar dentro da *área do tee*.

20-5/2

Jogador procedendo conforme Regra 20-5 dropa bola em local diferente do campo

P. - Um jogador cuja bola está dentro de um bunker, perto de sua borda, dá uma tacada para *fora de campo*. Ao proceder conforme a Regra 27-1, o jogador dropa uma bola a algumas polegadas do ponto onde a bola original se encontrava, mas não mais perto do *buraco*, e a bola atinge primeiro um ponto no chão *através do campo*. Qual é a decisão?

R. - Conforme a Regra 20-6, o jogador deve corrigir seu erro dropando uma bola de modo que, quando dropada, ela primeiro atinja o chão dentro do *bunker* (Regra 20-5). Se ele não o fizer e jogar a bola dropada, ele estará jogando de um lugar errado (Regras 20-7 e 27-1).

Outras Decisões Relevantes à Regra 20-5: ver “TACADA E DISTÂNCIA” e “TACADA CANCELADA OU REVOGADA” no Índice

20-6/1**Bola colocada quando deveria ter sido dropada ou dropada quando deveria ter sido colocada; correção do erro**

P. - Um jogador coloca uma bola quando deveria dropá-la ou dropa uma bola quando deveria colocá-la. Antes de executar uma tacada, o jogador pode levantar a bola sem penalidade conforme a Regra 20-6 e proceder corretamente?

R. - Sim. Caso contrário, o jogador perde o buraco em um jogo por buracos, ou incorre na penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas, por infração à Regra aplicável.

Decisões Relevantes:

- 18-2/9- Bola levantada sem autorização é dropada em vez de ser recolocada
- 18-2/21.5- Bola *deslocada* acidentalmente; local onde bola original estava não é determinável; jogador coloca a bola em vez de dropá-la
- 20-2c/2- Bola dropada pela terceira vez quando se exige colocação após segundo dropo

20-6/2**Mudar opção de alívio após dropar bola em lugar errado**

P. - Um jogador considera sua bola injogável e decide tomar alívio conforme a Regra 28c. Ele dropa a bola em um lugar errado e é avisado do fato. Ele então levanta sua bola conforme a Regra 20-6 e declara que deseja proceder conforme a Regra 28b. O jogador tem direito de proceder sob a Regra 28b?

R. - Sim. As Decisões 20-2a/6 e 20-2c/5 sugerem uma conclusão diferente. No entanto, nesses casos, as Regras 20-2a e 20-2c são invocadas e essas Regras indicam que a bola a ser redropada deve ser dropada novamente de acordo com a opção originalmente invocada.

Outras Decisões Relevantes sobre a possibilidade de um jogador mudar a opção de alívio selecionada, após tomar outra ação:: ver “BOLA DROPADA OU RE-DROPADA: mudar a opção de alívio” no Índice

20-6/3**Bola erroneamente substituída quando dropada; correção do erro**

P. - A bola de um jogador está em um caminho pavimentado para carros de golfe. Ao tomar alívio da *obstrução*, ele erroneamente dropa outra bola, não a bola original. Ele descobre seu erro antes de executar sua próxima tacada. Como ele deve proceder?

R. - O jogador não tem direito de substituir uma bola ao proceder conforme a Regra 24-2b, a menos que a bola não seja imediatamente recuperável. Conforme a Regra 20-6, o jogador deve corrigir seu erro dropando a bola original de acordo com as Regras. Se deixar de fazê-lo e jogar a *bola substituta*, incorrerá na penalidade geral por infringir a Regra 24-2b - ver Regra 15-2.

Decisões Relevantes:

- 15-2/2- Jogador erroneamente substitui sua bola por outra no *green*; erro é descoberto antes da execução da tacada

- 20-1/5– Bola de *competidor* é levantada sem autorização por *caddie* de *co-competidor* que, subsequentemente, substitui a bola por outra, que é jogada por *competidor*

20-6/4

Substituir bola ao re-dropear

P. - Ao tomar alívio de um *azar de água*, um jogador dropa uma bola em local errado, mas percebe seu erro antes de jogá-la. Ao corrigir seu erro segundo a Regra 20-6, ele pode dropar uma bola diferente da originalmente dropada?

R. - Sim. Ao corrigir o erro conforme a Regra 20-6, o jogador está procedendo de acordo com a Regra original, neste caso a Regra 26-1. Como o jogador está procedendo conforme uma Regra que permite substituição (Regra 26-1), ele pode substituir a bola. Se estivesse procedendo de acordo com uma Regra que não permitisse essa substituição (por ex., Regra 24-2b), ele seria obrigado a dropar a bola original, a menos que essa bola não fosse imediatamente recuperável.

Um jogador que dropa novamente uma bola conforme a Regra 20-2c não pode substituí-la, a menos que a bola original não seja imediatamente recuperável.

20-6/5

Jogador dropa bola conforme as Regras e então deseja substituir bola em posição original

P. - A bola de um jogador está parada embaixo de uma árvore. O jogador declara a bola injogável e dropa uma bola à distância de três tacos de sua posição original. Antes de jogar, ele é informado que dropou a bola em um lugar errado. O jogador levanta a bola dropada conforme a Regra 20-6 e nota que, se ele dropar a bola dentro da distância de dois tacos de sua posição original, é provável que a bola continue em posição injogável. O jogador pode recolocar a bola em sua posição original, incorrendo na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2?

R. - Não. Como o jogador dropou a bola conforme uma Regra aplicável, ele deve continuar a proceder de acordo com essa Regra até colocar a *bola em jogo* corretamente. Neste caso, o jogador pode mudar de opção conforme a Regra 28 ao corrigir o erro cometido ao dropar a bola em lugar errado (ver Decisão 20-6/2), mas ele não pode proceder conforme outra Regra nem recolocar a bola em sua posição original.

Após levantar uma bola, um jogador só tem direito de recolocá-la em sua posição original se ela ainda não tiver sido posta em jogo conforme uma Regra aplicável. Contudo, neste caso, o jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, por levantar sua bola sem ter direito, (ver Decisão 18-2/12).

Decisões Relevantes:

- 20-7/2- Bola considerada injogável em *azar de água* é dropada no *azar* e jogada
- 25-1b/26- Desconhecendo que bola está em *azar de água*, jogador obtém alívio de interferência de cova de *animal lurador*

Outras Decisões Relevantes sobre a possibilidade de um jogador mudar a opção de alívio selecionada, após tomar outra ação:: ver “BOLA DROPADA OU RE-DROPADA: mudar a opção de alívio” no Índice

20-7/1

Bola jogada de local onde bola original é desviada para fora de campo por veículo de manutenção

P. - Uma tacada de um jogador, executada da *área do tee*, voa cerca de 175 jardas e, enquanto ainda está em movimento, é desviada para *fora de campo* por um veículo de manutenção do campo. O jogador, alegando que o veículo não deveria estar ali, dropa uma bola perto do ponto em que o veículo desviou a bola original, completa o buraco e declara que não incorreu em nenhuma penalidade. O jogador estava correto?

R. - Não. Um veículo de manutenção é um *agente externo*. A bola original deveria ser jogada tal como estava, sem penalidade, se estivesse dentro de campo - Regra 19-1. Como estava *fora de campo*, o jogador era obrigado a proceder conforme a Regra 27-1.

Ao dropar e jogar uma bola perto de onde a bola original tinha sido desviada, o jogador jogou de um lugar errado.

Em um jogo por buracos, ele incorre na penalidade de perda do buraco - Regra 20-7b.

Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de tacada e distância prescrita pela Regra 27-1, e uma penalidade adicional de duas tacadas por infração a essa Regra. Como a infração foi grave, ele fica sujeito a desclassificação, a menos que corrija seu erro como prescrito no segundo parágrafo da Regra 20-7c.

20-7/2

Bola considerada injogável em azar de água é dropada no azar e jogada

P. - No buraco 7, um jogador declara sua bola injogável em um *azar de água* e, pensando que pode aplicar a Regra 28b ou c, dropa a bola no *azar de água* e a joga. Qual a decisão?

R. - A Regra 28 não se aplica quando a bola de um jogador se encontra em um *azar de água*. Como a Regra 26-1 era a Regra a ser aplicada à situação do jogador, de acordo com essa Regra, considera-se que ele jogou de lugar errado.

Em um jogo por buracos, o jogador perde o buraco (Regra 20-7b).

Em um jogo por tacadas, se não houver infração grave à Regra de *azar de água*, além de incorrer na penalidade de uma tacada prescrita pela Regra 26-1, o jogador incorre na penalidade de duas tacadas por jogar de lugar errado e deve completar o buraco com a bola jogada de dentro do *azar de água* - ver primeiro parágrafo da Regra 20-7c e a Regra 26-1.

Em um jogo por tacadas, se houver infração grave à Regra de *azar de água*, antes de jogar da próxima *área do tee*, o jogador deve (1) colocar uma bola no local em que a bola original se encontrava originalmente, no *azar de água*, com penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2, ou (2) jogar uma bola de acordo com a Regra 26-1; em ambos os casos, o jogador deve acrescentar duas tacadas de penalidade ao score feito com essa bola (Regra 20-7c). Se o jogador deixar de corrigir seu erro, será desclassificado - ver segundo e terceiro parágrafos da Regra 20-7c.

Decisões Relevantes:

- 18-2/12- Jogador que tem direito a alívio levanta a bola; jogador então recoloca a bola e joga da posição original
- 20-6/5- Jogador dropa bola conforme as Regras e então deseja substituir bola em posição original
- 25-1b/26- Desconhecendo que bola está em *azar de água*, jogador obtém alívio de interferência de cova de *animal lurador*

- 34-3/6- Jogador procede conforme Regra inaplicável; decisão da Comissão

20-7/2.5

Bola é considerada injogável em *azar de água*; jogador dropa outra bola no *azar* mas percebe erro antes de bater

P. - Um jogador considera sua bola injogável em um *azar de água*, não levanta a bola e dropa outra bola no *azar de água*, pensando que podia aplicar as Regras 28b ou c. Ele percebe seu erro antes de jogar a bola dropada. Qual a decisão?

R. - Quando o jogador dropou uma bola conforme a Regra 28, ele procedeu de acordo com uma Regra inaplicável. Segundo a Regra 20-6, ele deve abandonar a bola dropada e, sem penalidade, jogar a bola original; ou, incorrendo na penalidade de uma tacada, proceder conforme a Regra de *azar de água* (Regra 26-1) com relação à bola original.

20-7/3

Se jogador pode dropar bola em área da qual é proibido jogar

P. - Ao proceder de acordo com uma Regra, um jogador deseja dropar uma bola em uma parte do campo de onde é proibido jogar (por ex., um *green errado* ou uma área de terreno em reparo de onde é proibido jogar). Isso é permitido?

R. - Sim. Não há nada nas Regras que proíba um jogador de dropar uma bola em um local do campo de onde é proibido jogar. Contudo, o jogador deve então obter alívio como prescrito na Regra aplicável. Ele seria penalizado se jogasse a bola dessa área.

Decisão Relevante:

- 25-1b/14.5- Bola declarada injogável é dropada em terreno em reparo de onde é proibido jogar; bola então é dropada conforme Regra de terreno em reparo

20-7/4

Jogador faz várias tacadas em *azar de água lateral* marcado como área de proteção ambiental (APO) do qual o jogo é proibido

P. - Um jogador joga uma bola para um *azar lateral de água*. Ele entra o *azar* e dá uma tacada em sua bola, que move somente umas poucas jardas e continua no *azar*. Seu *co-competidor* então informa-lhe que o *azar lateral de água* está marcado na Regra Local como área de proteção ambiental (APO), conforme permitido.

R. - Como a bola do jogador ficou em repouso em um *azar lateral de água* definido como uma APO, não lhe era permitido jogar a bola como se entrava, mas era exigido, pela Regra Local, tomar alívio sob uma das opções dispostas na Regra de *azar lateral de água* (Regra 26-1).

Em jogo por buracos, o jogador perdeu o buraco ao dar a primeira tacada na bola dentro da APO.

Em jogo por tacadas, o jogador incorreu a penalidade de duas tacadas por jogar de um lugar errado, para cada tacada efetuada na APO, para um total de 4 tacadas de penalidade e deve, obrigatoriamente, terminar o buraco com a bola jogada da APO, a não ser que houvesse incorrido em uma infração grave. Para infração grave ver a Regra 20-7c.

O mesmo princípio se aplica a tacadas dadas em outras áreas das quais o jogo é proibido (por ex., *terreno em reparação* ou qual alívio é obrigatório ou de um *green errado*). (Nova)

Decisão Relevante:

- 33-8/44- Vantagem significativa é obtida quando jogador executa tacada de área de proteção ambiental definida como *azar de água*

20-7c/1

Bola é recolocada em local errado no green e embocada

P. - Em um jogo por tacadas, ao recolocar sua bola no *green*, um *competidor* inadvertidamente coloca a bola em um lugar errado das proximidades e completa o buraco. O erro é descoberto, o *competidor* coloca sua bola no lugar correto e termina o buraco. Qual a decisão?

R. - Desde que o jogador não tenha cometido nenhuma infração grave, conta o resultado com bola jogada do lugar errado e o *competidor* deve adicionar duas tacadas de penalidade a seu escore (Regra 16-1b ou 20-3a e 20-7c).

O *competidor* não incorre em penalidade por jogar um putt do lugar certo depois de ter completado o buraco de um lugar errado.

20-7c/2

Putt jogado de lugar errado; bola é levantada e putt é jogado de lugar certo

P. - Em um jogo por tacadas, A erroneamente recoloca sua bola na frente do marcador de bola de B (que estava perto do marcador da bola de A) e joga seu putt. A bola para a cerca de um pé do buraco. O erro é então descoberto, A levanta a bola sem marcar sua posição, coloca a bola na frente de seu marcador da bola e termina o buraco. Qual a decisão?

R. - Quando A recoloca sua bola na frente do marcador de bola de B e joga seu putt, ele joga de lugar errado e incorre na penalidade de duas tacadas pois a bola estava em jogo (Regra 20-7c).

Quando A levanta sua bola de onde estava, a cerca de um pé do buraco, sem marcar sua posição e não a recoloca, ele incorre na penalidade geral (duas tacadas) por infração à Regra 20-1 - ver segundo parágrafo da Regra 20-1.

Portanto, A incorre na penalidade total de quatro tacadas.

20-7c/3

Bola é considerada perdida no bunker; competidor dropa e joga outra bola no bunker; bola original é então encontrada fora do bunker

P. - Em um jogo por tacadas, A executa uma tacada longa para o *green* e a bola parece ter parado dentro de um *bunker* ao lado do *green*. A bola não é encontrada no bunker. A então dropa uma bola no *bunker* e a joga para o *green*. A então descobre sua bola atrás do *green*. Qual a decisão?

R. - Quando A dropou e jogou outra bola no bunker, ela se tornou a *bola em jogo* sob penalidade de tacada e distância e a bola original foi perdida - ver Definição de “Bola Perdida”.

Como o local onde a bola foi dropada estava bem na frente do ponto onde a bola original foi batida pela última vez, A cometeu grave infração à Regra relevante (Regra 27-1) ao não voltar àquele ponto. Ele deve ser desclassificado, a menos que retifique seu erro como prescrito na Regra 20-7c e, nesse caso, incorre uma penalidade adicional de duas tacadas.

Decisões relevantes:

- 15/13- Bola perdida é dropada de acordo com Regra de bola injogável, mas não é jogada
- 15/14- Bola no bunker considerada injogável é dropada no bunker e jogada; então descobre-se que é uma bola errada
- 28/14- Bola extraviada declarada injogável é jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original é então encontrada

- 28/15- Bola extraviada considerada injogável é dropada dentro da distância de dois tacos e jogada antes do erro ser descoberto

20-7c/4

Bola de competidor é jogada por co-competidor; competidor substitui bola por outra em local errado, joga essa bola e então a abandona e joga bola original de local certo

P. - Em um jogo por tacadas, A, B e C jogam suas bolas da *área do tee* para a mesma área. Depois de B e C executarem suas segundas tacadas, A descobre que a bola restante não é a sua e, apesar de estar claro que tanto B quanto C podem ter jogado sua bola, A pressupõe que sua bola foi jogada por B. O parágrafo final da Regra 15-3b exige que A coloque uma bola no local de onde sua bola foi jogada. A coloca outra bola no ponto de onde B jogou sua segunda tacada e joga a bola para o *green*. Lá, descobre-se que fora C, não B, quem erroneamente jogara a bola da A e que, portanto, A jogara a *bola substituta* de um lugar errado. A aceita a penalidade de duas tacadas conforme a Regra aplicável (Regras 15-3b e 20-7c), mas abandona a *bola substituta*, pensando que precisava corrigir seu erro. A levanta sua bola original, volta ao ponto onde C executou sua segunda tacada, joga a bola desse ponto para o *green* e executa dois putts para completar o buraco. A então joga da próxima *área do tee*. Qual a decisão e qual o escore de A para o buraco?

R. - O procedimento de A foi correto até o momento em que ele abandonou a *bola substituta*. Era preciso saber quem realmente jogara a bola de A, e esse fato poderia ter sido determinado por A antes de jogar a *bola substituta*. A *bola substituta*, apesar de jogada de lugar errado, era agora a *bola em jogo* de A, e sua bola original estava fora de jogo. Como a infração de A não foi grave, ele não precisava ter corrigido o erro cometido ao jogar de um lugar errado. Em vez de abandonar a *bola substituta*, A devia ter completado o buraco com ela (Regra 13-1) conforme a Regra 20-7c, adicionando ao seu escore as duas tacadas de penalidade que corretamente aceitara conforme a Regra 15-3b.

Quando A voltou e jogou sua bola original do local certo (isto é, de onde C erroneamente a jogara), ele estava substituindo sua *bola em jogo*, infringindo a Regra 15-2, e também jogando de um lugar errado. Portanto, ele incorreu na penalidade adicional de duas tacadas (Regras 13-1, 15-2 e 20-7c), totalizando quatro tacadas de penalidade. O escore de A para o buraco foi 9.

Decisões relevantes:

- 15/8- Bola jogada conforme Regra para *bola perdida* em terreno em reparo depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância
- 18-2/8.5- Bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido segundo Regra de terreno em reparo.
- 25-1c/2- Bola é dropada e jogada conforme Regra de terreno em reparo, sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original estava no terreno em reparo

20-7c/5

Competidor joga segunda bola conforme Regra 20-7c; esclarecimento de “tacadas de penalidade por jogar a bola que, por decisão, não conta”

A Nota 2 da Regra 20-7c permite que um jogador que tenha jogado uma segunda bola desconsidere as tacadas de penalidade incorridas apenas por jogar uma bola, que por decisão não contará, assim como por causar acidentalmente o deslocamento da bola (Regra 18-2) ou proceder conforme a Regra de *azar de água* (Regra 26-1). Contudo, um jogador não pode desconsiderar uma infração às Regras que deve ser aplicada para ambas as bolas, como uma infração à Regra sobre treino (Regra 7-2), à Regra sobre *conselho* (Regra 8-1), ou por jogar uma *bola errada* (Regra 15-3).

Decisões relevantes:

- 15/7- *Bola errada* jogada na crença de que seja a bola provisória ou segunda bola
- 27-2c/4- Bola original e bola provisória encontradas *fora de campo*

20-7c/6

Bola no bunker é jogada por outro jogador; bola não é recolocada por jogador

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de A está em um *bunker* e é jogada por seu co-competidor, B. B não consegue tirar a bola do *bunker* e então descobre que jogou uma *bola errada*. A joga sua bola de onde ela ficou, jogada por B e então é avisado que deveria tê-la recolocado. Qual a decisão?

R. - A Regra 15-3b exigia que A recolocasse sua bola. A jogou de um lugar errado (Regras 15-3b e 20-7) e incorreu na penalidade de duas tacadas quando executou uma tacada do local onde sua bola estava depois de jogada por B. Como a infração de A não foi grave, ele deve completar o buraco com a bola jogada de local errado. B incorre na penalidade de duas tacadas conforme a Regra 15-3b e deve corrigir seu erro.

Outras Decisões Relevantes à Regra 20-7: ver “LUGAR ERRADO” e “INFRAÇÃO GRAVE ÀS REGRAS: jogar de lugar errado” no Índice

Regra 21

Limpar a Bola

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

No *green*, uma bola pode ser limpa quando levantada conforme a Regra 16-1b. Em qualquer outro local, uma bola pode ser limpa quando levantada, exceto quando foi levantada:

- Para verificar se está imprópria para jogar (Regra 5-3);
- Para identificação (Regra 12-2), em cujo caso pode ser limpa somente o necessário para sua identificação; ou
- Porque favorece ou interfere com uma jogada (Regra 22).

Se um jogador limpar sua bola durante o jogo de um buraco, exceto nos casos estabelecidos por esta Regra, ele **incorrerá a penalidade de uma tacada** e a bola, se levantada, deve, obrigatoriamente, ser recolocada.

Se um jogador obrigado a recolocar uma bola não o fizer, **incorrerá a penalidade geral por infração à Regra aplicável**, mas não há nenhuma penalidade adicional de acordo com a Regra 21.

Exceção: Se um jogador incorrer em penalidade por infração às Regras 5-3, 12-2 ou 22, não há penalidade adicional conforme a Regra 21.

LIMPAR A BOLA

21/1

Retirar tinta da bola

P. - Tinta foi usada para marcar linhas no campo com a finalidade de indicar Terreno em reparo. Uma bola cai sobre essa linha e um pouco de tinta adere à bola. O jogador pode retirar a tinta?

R. - Não, a menos que a bola esteja em uma posição em que possa ser levantada de acordo com as Regras, e limpa conforme a Regra 21, em cujo caso o jogador pode tentar remover a tinta.

Decisão relevante:

- 24-2b/20- Interferência de linha ou marca de cal ou tinta sobre o solo

21/2

Retirar grama presa à bola

P. - *Através do campo*, é permitido retirar grama cortada que aderiu à bola?

R. - Não. Tal ação é proibida pela Regra 21. O que estiver aderido a uma bola não é impedimento solto - ver Definição de "*Impedimentos soltos*".

Decisão relevante:

- 23-1/5- Remoção de inseto sobre bola

21/3

Se bola está sendo limpa no ato do *caddie* atirá-la para o jogador

P. - Um jogador é solicitado a levantar sua bola, parada *através do campo* ou em um *azar*, porque a bola interfere com o jogo de outro jogador. O jogador autoriza o *caddie* a levantar a bola e, tendo marcado

sua posição e levantado a bola, o *caddie* a atira para o jogador, que a apanha. Exceto quando a bola está no *green*, não é permitido limpar uma bola levantada devido a uma interferência. O ato de atirar e apanhar a bola se constitui em limpá-la?

R. - Se a bola ficou limpa é uma questão a ser apurada. A ação descrita pode resultar na limpeza da bola. Qualquer dúvida deve ser resolvida contra o jogador.

21/4

Posição de bola levantada para identificação não é marcada, intenção de levantar bola não é anunciada e bola é limpa além do necessário para identificação

P. - Um jogador levanta sua bola com a finalidade de identificá-la, sem anunciar sua intenção a seu *adversário*, marcador ou um co-competidor. Portanto, ele infringe a Regra 12-2. Ele também deixa de marcar a posição da bola antes de levantá-la, infringindo a Regra 20-1 e limpa a bola mais que o necessário para identificá-la, uma infração à Regra 21. A penalidade por infringir cada uma dessas Regras é de uma tacada. O jogador incorre na penalidade de 3 tacadas?

R. - Não. O jogador incorre na penalidade de uma tacada por não agir de acordo com a Regra 12-2. Penalidades adicionais conforme a Regra 20-1 e 21 não se justificam - ver Regra 12-2 e Exceção da Regra 21.

Outras Decisões relevantes à aplicação de múltiplas penalidades: ver “SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS” no Índice

21/5

Jogador levanta bola conforme Regra que não permite limpá-la e a gira ao recolocá-la

P. - Um pedaço de lama adere à bola de um jogador. O jogador levanta a bola conforme uma Regra que não lhe permite limpá-la. Ao recolocar a bola, ele pode colocá-la voltada para outra direção, para que a lama não interfira entre a face do taco e a bola?

R. - Sim, desde que a bola seja recolocada no ponto de onde foi levantada.

Contudo, se girar a bola de modo que a bola fique sobre a lama como se esta fosse um tee, o jogador infringirá a Regra 20-3a.

Outras Decisões Relevantes à Regra 21: ver “LIMPAR A BOLA” no Índice

Regra 22

Bola Favorecendo ou Interferindo com a Jogada

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

22-1 Bola Favorecendo a Jogada

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

- Levantar a bola, se for sua; ou
- Exigir que qualquer outra bola seja levantada.

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

Em jogos por tacadas, um jogador, solicitado a levantar a sua bola, pode jogá-la primeiro em vez de levantá-la.

Em jogos por tacadas, se a *Comissão* determinar que *competidores* concordaram em não levantar uma bola que poderia favorecer a qualquer competidor, **eles serão desclassificados**.

Nota: Se houver uma bola em movimento, obrigatoriamente, não se deve levantar uma bola que poderia influenciar o deslocamento da bola em movimento.

22-2. Bola Interferindo com a Jogada

Exceto quando uma bola estiver em movimento, se um jogador considerar que outra bola possa interferir com sua jogada, ele pode solicitar que ela seja levantada.

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

Em jogos por tacadas, um jogador, solicitado a levantar a sua bola, pode jogá-la primeiro em vez de levantá-la.

Nota 1: Exceto no *green*, um jogador não pode levantar sua bola apenas por considerar que ela pode interferir com a jogada de outro jogador. Se um jogador levantar sua bola sem ser solicitado a fazê-lo, **incorrerá a penalidade de uma tacada por infração à Regra 18-2**, mas não há penalidade adicional conforme a Regra 22.

Nota 2: Quando outra bola estiver em movimento, não se deve levantar uma bola que poderia influenciar seu deslocamento.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

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

BOLA FAVORECENDO OU INTERFERINDO COM A JOGADA

22/1

Interferência mental por outra bola

P. - Para que A possa ter direito de pedir que a bola de B seja levantada por causa de interferência, a bola de B precisa estar perto ou sobre a *linha de jogo* de A, portanto, em uma posição que interfira fisicamente com a bola de A? Ou A também tem o direito de pedir para B levantar sua bola se ela não

estiver em sua *linha de jogo*, mas estiver dentro de seu campo de visão, portanto, exercendo interferência mental?

R. - Um jogador pode, conforme a Regra 22-2, pedir para outra bola ser levantada se essa bola, física ou mentalmente, interferir com o seu jogo.

Decisão relevante:

- 24-2a/1 - Interferência mental por *obstrução*

22/2

Jogador afirma que outra bola, a cerca de 30 jardas de distância, interfere com seu jogo

P. - A bola de B está a cerca de três pés do *green*, na linha direta para o *buraco* onde A vai embocar sua bola, que está a cerca de 30 jardas do *green*. A pode pedir para B levantar sua bola, alegando que ela interfere com seu jogo?

R. - Sim.

22/3

Jogador pede para outro jogador levantar sua bola, na ausência de possibilidade razoável de que ela possa interferir ou auxiliar

P. - A bola de A está no *green*. A bola de B está a cerca de 100 jardas do *green*. B pede para A levantar sua bola conforme a Regra 22-2, porque ela talvez interfira com seu jogo (de B). Isso acontece diversas vezes durante a volta. Esse procedimento é permitido?

R. - A Regra 22 foi criada para cobrir situações em que há razoável possibilidade de uma bola favorecer ou interferir com outra bola. Se a Regra estiver sendo utilizada de forma abusiva, como neste caso, a *Comissão* tem justificativa para penalizar B por atraso indevido (Regra 6-7).

22/4 (Reservada)

22/5

Bola favorecendo jogada, levantada por adversário, é recolocada a pedido; bola de jogador então atinge bola de adversário e adversário apresenta reivindicação

P. - Em um jogo por buracos entre A e B, a bola de A está perto do *buraco*, em posição que serve de anteparo para a bola de B. A levanta sua bola para limpá-la. B pede para A recolocá-la antes dele (B) jogar seu putt. A protesta, mas B insiste que, de acordo com as Regras, A deve recolocar sua bola imediatamente. A recoloca sua bola mas insiste que B não tinha direito de fazer tal exigência e reivindica o buraco. B joga seu putt, sua bola bate na bola de A e para muito perto ao *buraco*. A recoloca sua bola e completa o buraco em 4 tacadas. B então termina o buraco com 4 tacadas. A partida continua e, mais tarde, a reivindicação de A é referida à *Comissão*. Como a *Comissão* deve decidir?

R. - O buraco permanece como jogado. As Regras não exigiam que A recolocasse sua bola, e B não infringiu as Regras ao pedir para A recolocá-la - ver Regra 22-1.

22/6

Competidor pede que bola em posição que o favorece não seja levantada

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de B está bem perto do *green* e a bola de A está próxima do *buraco*, em uma posição que pode servir como anteparo para a bola de B. B pede para A não levantar sua bola. Esse pedido é adequado?

R. - Não. Se A e B concordaram em não levantar uma bola que favorecia B, os dois jogadores devem ser desclassificados conforme a Regra 22-1.

Decisões relevantes:

- 2-4/8- Jogador concede próxima tacada de *adversário* e joga antes de *adversário* ter oportunidade de levantar a bola
- 3-4/1- *Competidor* não tem oportunidade de levantar bola que auxilia co-competidor
- 20-1/11- Marcador de bola em posição que auxilia outro jogador
- 30-3f/11- Pedido para levantar bola que pode favorecer *parceiro* não é atendido.

22/7

Bola favorece co-competidor no green; procedimento de membro da Comissão se competidor não levantar a bola

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de um *competidor* está em uma posição que favorece o jogo de um co-competidor, e o *competidor* pode levantar a bola conforme a Regra 22-1, sem atrasar o jogo do co-competidor. No entanto, o *competidor* não toma qualquer atitude para invocar a Regra. Um membro da *Comissão* teria justificativa para intervir e pedir para o *competidor* invocar a Regra, tanto para sua própria proteção quanto a dos outros jogadores?

R. - Sim. Se o *competidor* protestar, haverá forte evidência de um acordo para não levantar a bola com a finalidade de auxiliar o co-competidor, infringindo a Regra 22-1. O membro da *Comissão* tem justificativa para aconselhar os *competidores* envolvidos e avisá-los de que o não levantamento da bola resultará em desclassificação conforme a Regra 22-1.

Outras Decisões Relevantes à Regra: ver “BOLA AJUDANDO OU INTERFERINDO COM O JOGO” no Índice

Regra 23

Impedimentos soltos

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

23-1. Alívio

Exceto quando tanto a bola quanto o impedimento solto tocarem ou estiverem dentro do mesmo *azar*, qualquer impedimento solto pode ser retirado sem penalidade.

Se a bola estiver em repouso em qualquer local que não seja o *green* e o jogador provocar o deslocamento da bola ao remover um impedimento solto, aplica-se a Regra 18-2.

No *green*, se a bola, ou o marcador de bola, for acidentalmente deslocado quando um jogador estiver removendo um impedimento solto, a bola, ou o marcador de bola, deve, obrigatoriamente, ser recolocado. Não há penalidade se o deslocamento da bola, ou do marcador de bola, for diretamente atribuível à remoção do impedimento solto. Caso contrário, se o jogador provocar o deslocamento da bola, ele **incorre a penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2.**

Quando uma bola estiver em movimento, obrigatoriamente, não se deve retirar qualquer impedimento solto que possa influenciar este movimento.

Nota: Se a bola estiver em repouso em um *azar*, o jogador não deve tocar nem mover qualquer impedimento solto que esteja, ou toque, no mesmo *azar* - ver Regra 13-4c.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

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

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

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

IMPEDIMENTOS SOLTOS - GERAL

23/1

Quando impedimentos soltos se transformam em obstrução

Impedimentos soltos podem ser transformados em *obstruções* através de processos de construção ou fabricação. Por exemplo, uma tora cortada ao meio (*impedimento solto*) na qual foram colocadas pernas foi transformada em um banco (*obstrução*) pela construção; um pedaço de carvão (*impedimento solto*) se torna uma *obstrução* quando manufaturado para se tornar um tijolo de carvão vegetal.

23/2

Significado de “solidamente enterrado” na Definição de “impedimentos soltos”

P. - A Definição de “Impedimento Solto” declara que uma pedra é um impedimento solto se não estiver “solidamente enterrada”. Quando uma pedra está solidamente enterrada?

R. - Se uma pedra estiver parcialmente enterrada e puder ser levantada com facilidade, é um

impedimento solto. Quando há dúvida se uma pedra está ou não solidamente enterrada, ela não deve ser removida.

23/3

Pera parcialmente comida

P. - Uma pera parcialmente comida está exatamente na frente de uma bola, em um bunker, e não há nenhuma pereira nas proximidades desse bunker. Nessas circunstâncias, a pera é uma *obstrução* ou um impedimento solto, e nesse caso o jogador pode removê-la sem penalidade?

R. - Não. Uma pera é um objeto natural. Quando separada de uma árvore, é um impedimento solto. O fato de estar parcialmente comida e não haver nenhuma pereira nas proximidades não altera a categoria de pera.

23/4

Casca de frutas

P. - Uma casca de banana ou de outras frutas é um impedimento solto?

R. - Sim.

23/5

Formigueiro

P. - Um formigueiro é impedimento solto?

R. - Sim. Um formigueiro é um casulo ou pilha feito por um inseto. Um jogador tem o direito de remover um formigueiro conforme a Regra 23-1.

Decisões relevantes:

- 23/11 - Terra solta jogada de buraco feito por *animal lurador*
- 25/23 - Montículos de toupeiras
- 33-8/22 - Regra Local tratando formigueiros como terreno em reparo.

23/5.5

Situação de criaturas semelhantes e insetos

A Definição de “*Impedimentos soltos*” afirma que minhocas, insetos e similares são *impedimentos soltos*. Uma teia de aranha é considerada um abrigo feito por um inseto e também é um impedimento solto, mesmo que esteja presa a outro objeto.

23/6 (Reservada)

23/6.5

Status de uma Cobra

P. – Qual o status de uma cobra?

R. - Uma cobra viva é *agente externo*. Uma cobra morta é tanto um *agente externo* e um impedimento solto. É possível a um item ou pessoa se encaixar em mais de uma Definição.

23/7

Árvore caída

P. - Uma árvore caída é um impedimento solto?

R. - Se ainda estiver presa ao toco, não; se não estiver presa ao toco, sim.

23/8

Minhoca parcialmente sob a terra

P. - Uma minhoca, quando está metade acima da superfície do solo e metade sob o solo, é um impedimento solto que poderá ser removido? Ou é considerada fixa ou solidamente enterrada e, assim sendo, não é um impedimento solto?

R. - Uma minhoca que está parcialmente sob a terra não é considerada “fixa ou em crescimento”, nem “solidamente enterrada”, dentro do significado dessas expressões na Definição de “*Impedimentos soltos*”. Portanto, essa minhoca poderá ser removida de acordo com a Regra 16-1a(i) ou Regra 23.

23/9

Pinha enterrada

P. - Uma pinha enterrada é um impedimento solto?

R. - Não se a pinha estiver solidamente enterrada - ver Definição de “*Impedimentos soltos*”.

Decisão relacionada:

- 16-1a/7- Jogador repara depressão sobre *linha de putt*, criada na remoção de pinha parcialmente enterrada.

23/10

Bola encaixada em fruta

P. Uma bola está encaixada em uma laranja que está embaixo de uma laranjeira. Qual a decisão?

R. - O jogador deve jogar a bola tal como ela está ou declará-la injogável. Como a laranja está aderida à bola, ela não é um impedimento solto.

23/11

Terra solta jogada de buraco feito por animal lurador

P. - A bola do jogador está *através do campo*, sobre a terra jogada de um buraco feito por *animal lurador*. Além de suas opções de alívio conforme a Regra 25, o jogador pode remover a terra solta que forma um montículo em torno de sua bola?

R. - Não. O casulo feito por um *animal lurador* não é um impedimento solto - ver Definição de “*Impedimentos soltos*”.

Decisões relevantes:

- 23/5- Formigueiro
- 25/23- Montículos de toupeiras

23/12

Roletes de arejamento do solo

P. - Os roletes de terra compactada resultantes do processo de arejamento do solo feito nos *fairways* são *impedimentos soltos*?

R. - Sim. Terra solta não é impedimento solto. Contudo, por serem compostos de terra compactada, esses roletes são *impedimentos soltos*.

Decisão relevante:

- 25/15- Buracos de arejamento do solo

23/13

Torrão de terra

P. - Um torrão de terra solto é impedimento solto?

R. - Sim. Terra solta não é impedimento solto, exceto no *green*. No entanto, um torrão de terra não é terra solta.

23/14

Impedimentos soltos utilizados para pavimentar estrada

P. - Um jogador joga sua bola para uma estrada coberta com cascalho. Apesar de ter direito de obter alívio dessa *obstrução*, ele prefere jogar a bola da estrada. Ele pode retirar cascalhos que interferiram com sua tacada?

R. - Sim. Cascalho é impedimento solto e um jogador pode remover *impedimentos soltos* conforme a Regra 23-1. Esse direito não é anulado pelo fato de, ao ser coberta de cascalho, a estrada se tornar uma estrada artificialmente pavimentada e, portanto, uma *obstrução* fixa. O mesmo princípio se aplica a estradas ou caminhos feitos com pedra, conchas esmagadas, lascas de madeira ou algo semelhante.

Decisões Relevantes:

- 13-2/32- Melhorar *linha de jogo* removendo pedra de muro
- 24/9- Estrada ou caminho artificialmente pavimentado

Outras Decisões relevantes à Regra 23: ver “IMPEDIMENTOS SOLTOS” e “CONDIÇÃO DO OBJETO” no Índice

ALÍVIO DE IMPEDIMENTOS SOLTOS

23-1/1

Meios pelos quais *impedimentos soltos* podem ser removidos

P. - Dejetos de melhocas são *impedimentos soltos*. Por que meios eles podem ser removidos?

R. - *Impedimentos soltos* podem ser removidos de qualquer maneira, porém, ao remover *impedimentos soltos* sobre a *linha de putt*, nada pode ser pressionado pelo jogador. (Regra 16-1a).

23-1/2

Pedra grande apenas é removível com muito esforço

P. - A bola de um jogador está no *rough*, diretamente atrás de uma pedra solta, do tamanho de urna melancia. A pedra apenas pode ser removida com muito esforço. Ela é um impedimento solto que pode ser removido?

R. - Sim. Pedras de qualquer tamanho (não solidamente enterradas) são *impedimentos soltos* e podem ser removidas, desde que sua remoção não atrase indevidamente da partida (Regra 6-7)

23-1/3

Auxílio para remover grandes *impedimentos soltos*

P. - Os espectadores, *caddies*, *co-competidores*, etc., poderão auxiliar um jogador a remover um grande impedimento solto?

R. - Sim.

23-1/4

Destacar parte de um grande impedimento solto

P. - Se uma parte de um grande galho que caiu de uma árvore (portanto, um impedimento solto), interfere com o *swing* de um jogador, o jogador pode destacar a parte que interfere, em vez de deslocar todo o galho?

R. - Sim.

Decisões relevantes:

- 13-2/13- Dobrar a grama ao remover impedimento solto.
- 13-2/26- Objeto natural interferindo com *swing* é movido para determinar se está solto ou fixo.

23-1/5

Remoção de inseto sobre bola

P. - Um inseto vivo está parado ou se move sobre a bola de um jogador. O que o jogador pode fazer para remover o inseto?

R. - Um inseto vivo não é considerado como algo que possa estar preso à bola e, portanto, ele é um impedimento solto - ver Definição de "Impedimento Solto".

Se a bola do jogador estiver *através do campo*, o jogador pode remover o inseto com os seus dedos ou assoprar o inseto de sua bola, porém se isto causar o movimento da bola, há penalidade sob a Regra 18-2. Se a bola estiver no *green*, o jogador pode ter as mesmas opções, mas não há penalidade se ele causar o movimento da bola desde que o seu movimento seja diretamente atribuível ao ato de retirar o impedimento solto (veja Regra 23-1).

Se a bola do jogador estive no *azar*, o inseto é considerado como estando no *azar* e o jogador não pode tocá-lo ou removê-lo fisicamente da bola (Regra 13-4c). Porém, como o inseto é vivo e capaz de mover por si mesmo, o jogador pode agir, como abanar a mão, um taco ou uma toalha, para encorajar o movimento do inseto. Se o inseto mover, não há penalidade, desde que o jogador não tenha tocado no inseto enquanto ainda estivesse sobre a bola, nem tocado no solo do *azar* ou na água em um *azar de água* com a sua mão, ou seu taco, nem movido a sua bola.

Decisões relevantes:

- 13-4/16.5- Inseto voador em *azar de água*.
- 23-1/12- Após preparação de tacada no *green*, bola se desloca durante remoção de impedimento solto

23-1/6

Remoção de *impedimentos soltos* de local onde bola deve ser dropada

P. - *Através do campo*, é permitido que um jogador remova *impedimentos soltos* da área na qual ele vai dropar a sua bola?

R. - Sim.

23-1/6.5

Remoção de *impedimentos soltos* de local em que a bola deve ser colocada

P. - *Através do campo*, um jogador, tomando alívio conforme uma Regra, dropa sua bola e ela rola mais que dois tacos. Ele dropa novamente conforme a Regra 20-2c, com o mesmo resultado. Ele agora deve colocar a bola o mais perto possível do ponto onde ela primeiro atingiu o chão ao ser redropada - Regra 20-2c. Antes de colocar a bola, ele pode retirar *impedimentos soltos* sobre ou ao redor do ponto em que a bola será colocada?

R. - Sim.

23-1/7

Impedimento solto em *azar* é deslocado quando bola é levantada

P. - Um impedimento solto em um *azar* perto da bola do jogador que está no mesmo *azar* é deslocado quando este levanta sua bola conforme uma Regra que exige recolocação. O jogador é obrigado a recolocar o impedimento solto antes da sua tacada?

R. - Sim. Se ele não o fizer, por equidade (Regra 1-4), o jogador perderá o buraco em um jogo por buracos, ou incorrerá a penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas tomando por base que se não o fizer, na realidade estará contornando a Regra 13-4c. (Revisada)

23-1/7.5

Impedimento solto *através do campo* movido quando uma bola é movida ou no processo de levantá-la

P. - Um impedimento perto da bola de um jogador *através do campo* foi deslocado quando (a) a bola é movida em circunstâncias nas quais as Regras exijam que a bola seja recolocada, ou (b) a bola está no processo de ser levantada sob a Regra que requer que a bola seja recolocada. O impedimento solto estava em tal posição que é provável que a bola houvesse deslocado caso o impedimento solto fosse removido em primeiro lugar. O jogador deveria ser obrigado a recolocar o impedimento solto antes de dar sua próxima tacada?

R. - Não, em tais condições, o jogador não é obrigado a repor o impedimento solto. (Nova)

23-1/8

Remoção de *impedimentos soltos* que provavelmente causariam o deslocamento da bola; *impedimentos soltos* removidos antes da bola ser reposta

P. - A bola de um jogador está em uma área *através do campo* encostada em um galho solto e em uma cama de agulhas de pinheiro. É provável que a bola se desloque se o jogador mover o galho de árvore ou as agulhas de pinheiro.

O jogador então levanta a bola, ou a bola se desloca, sob uma Regra que requeira sua recolocação. Antes de recolocá-la no ponto onde foi *deslocada* ou levantada, o jogador retira os *impedimentos soltos* da área, inclusive o galho contra o qual a bola estava parada e as agulhas de pinheiro. Isso é permitido?

R. - Não. Conforme a Regra 18-2, *através do campo*, um jogador incorre em penalidade se provocar o deslocamento de sua bola ao mover um impedimento solto. Essa Regra estaria sendo contornada se, antes de uma bola *deslocada* ou levantada ser recolocada no ponto onde foi *deslocada* ou levantada, fosse permitida a remoção de *impedimentos soltos* que provavelmente causariam o movimento da bola se fossem removidos. Por equidade (Regra 1-4), o jogador deve ser penalizado em uma tacada.

Nessas circunstâncias, se um jogador desejar retirar os *impedimentos soltos* que afetam seu lie, ele deve fazê-lo antes de levantar a bola ou depois de recolocá-la. Se a sua bola se deslocar devido à retirada dos *impedimentos soltos*, o jogador incorre a penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e deve, obrigatoriamente, recolocar a bola.

Esta Decisão não se aplica quando o jogador deve dropar a bola segundo a Regra 20-3c pois é impossível determinar o ponto no qual a bola deva ser recolocada; em tal situação, a Decisão 23-1/6 se aplica e é permitido ao jogador remover qualquer impedimento solto da área onde ele está preparando para dropar sua bola, tão perto quanto possível do local onde ela estava. (Revisada)

Decisões relevantes às Regras 23-1/7 e 23-1/8:

- 1-4/5- Remoção de *obstrução* em *azar* moveria impedimento solto
- 13-4/16 - Remoção de impedimento solto cobrindo *bola errada* em *azar de água*
- 13-4/35.7- Jogador declara bola injogável no bunker; levanta bola e então remove impedimento solto que está no bunker

23-1/9

Remoção de impedimentos soltos que estão fora de campo

P. - Um impedimento solto que se encontra *fora de campo* interfere com o stance de um jogador. Ele pode removê-lo?

R. - Sim.

Decisão Relevante:

- 24-1/3- Objeto móvel, artificial, parado *fora de campo*

23-1/10

Remoção de impedimento solto afetando jogo de um jogador

P. - Um jogador com putt a ser jogado em um declive remove *impedimentos soltos* que estão entre sua bola e o *buraco*, mas deixa alguns atrás do *buraco*. Um *adversário* (ou co-competidor) retira os impedimentos que estão além do *buraco*, pois poderiam servir como um anteparo. Qual a decisão?

R. - Por equidade (Regra 1-4), é permitido ao jogador, mas não exigido, que ele recoloque os *impedimentos soltos*.

O *adversário* (ou co-competidor) tem direito de retirar *impedimentos soltos* pela Regra 23-1, e, portanto, não está infringindo a Regra 1-2 (ver Exceção 1 à Regra 1-2). No entanto, se o *adversário* (ou co-competidor) se recusar a atender pedido do jogador para não remover os *impedimentos soltos*, o *adversário* perde o buraco (veja Decisão 2/3) ou o *co-competidor* será desclassificado (Regra 3-4) por intencionalmente recusar o direito do jogador de ter os *impedimentos soltos* mantidos em sua posição.

O mesmo princípio se aplica à remoção de uma *obstrução* móvel em circunstâncias similares.

Decisão relevante: Ver “EQUIDADE: Jogador tem direito ao lie, linha de jogo e stance que tinha quando a bola para após a tacada” no Índice

23-1/11

Bola é acidentalmente deslocada por pé durante remoção de impedimento solto no green

P. - Um jogador, no processo de retirar um impedimento solto do *green*, desloca acidentalmente a bola com o pé. Qual a decisão?

R. - O jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e a bola deve ser recolocada.

A Regra 23-1 determina que o jogador não incorre em penalidade se, no *green*, sua bola for *deslocada* acidentalmente durante o processo de remoção de um impedimento solto. No entanto, essa Regra se aplica apenas quando o movimento de uma bola for diretamente atribuível à remoção de um impedimento solto. Neste caso, não foi a remoção do impedimento solto que causou o deslocamento da bola.

Após preparação de tacada no green, bola se desloca durante remoção de impedimento solto

P. - Após um jogador preparar sua tacada no *green*, um inseto pousa sobre a bola. O jogador se inclina sem mover os pés e, na tentativa de afastar o inseto, desloca a bola várias polegadas. O jogador está sujeito à penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2?

R. - Não. Um inseto é um impedimento solto - ver Definição de “Impedimento Solto” e Decisão 23-1/5.

Conforme a Regra 23-1, um jogador não incorre penalidade se uma bola no *green* se deslocar enquanto ele estiver no processo de retirar um impedimento solto. Neste caso, a Regra 23-1 se sobrepõe à Regra 18-2. (Revisada)

Decisões relevantes:

- 13-4/16,5- Inseto voador em *azar de água*.
- 20-1/12- Marcador de bola deslocado acidentalmente por jogador, depois de mover *impedimentos soltos*
- 23-1/5- Remoção de inseto sobre bola

Regra 24

Obstruções

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

24-1. Obstrução Móvel

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

- a. Se a bola não estiver dentro da *obstrução*, ou sobre ela, a *obstrução* pode ser retirada. Se a bola se deslocar, deve ser recolocada e não há penalidade, desde que o movimento da bola seja diretamente atribuível à remoção da *obstrução*. Caso contrário, aplica-se a Regra 18-2.
- b. Se a bola estiver dentro a *obstrução*, ou sobre ela, a bola pode ser levantada e a *obstrução* retirada. *Através do campo* ou em um *azar*, a bola deve ser dropada, e em um *green*, deve ser colocada, tão perto quanto possível do ponto diretamente abaixo do local em que a bola se encontrava, dentro ou sobre a *obstrução*, porém não mais perto do buraco.

A bola pode ser limpa quando levantada conforme esta Regra.

Quando uma bola estiver em movimento, uma *obstrução* que possa influenciar seu movimento, obrigatoriamente, não deve ser removida, a não ser que se trate do *equipamento* de qualquer jogador ou a *bandeira*, quando assistida, retirada ou levantada.

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

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

24-2. Obstrução Fixa

a. Interferência

A interferência de uma *obstrução* fixa ocorre quando uma bola está dentro ou sobre a *obstrução*, ou quando a *obstrução* interfere com o stance do jogador ou com a área pretendida para o seu *swing*. Se a bola do jogador estiver no *green*, a interferência de uma *obstrução* fixa no *green* também acontece quando ela interfere com sua *linha de putt*.

Caso contrário, com base nesta Regra, por si só, a presença de uma *obstrução* na *linha de jogo* não se constitui em interferência.

b. Alívio

Exceto se a bola estiver em um *azar de água* ou *azar lateral de água*, um jogador pode obter alívio da interferência de uma *obstrução* fixa da seguinte maneira:

- (i) *Através do campo*: Se a bola estiver localizada *através do campo*, o jogador deve, obrigatoriamente, levantar a bola e, sem penalidade, dropá-la dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio* e não mais perto do *buraco*. Este local não pode estar localizado dentro de um *azar* ou em um *green*. Ao ser dropada dentro da 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 em um *green*.
- (ii) Em um Bunker: Se a bola estiver em um bunker, o jogador deve levantar a bola e dropá-la:
 - (a) Sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima, porém o *ponto mais próximo de alívio* deve estar 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 será dropada, sem limite de distância para onde deve ser dropada

atrás do bunker.

- (iii) No *Green*: Se a bola estiver no *green*, o jogador deve, obrigatoriamente, levantar a bola e, sem penalidade, colocá-la no *ponto mais próximo de alívio* que não seja em um *azar*. O *ponto mais próximo de alívio* pode ser fora do *green*.
- (iv) Na *Área do tee*: Se a bola estiver na *área do tee*, o jogador deve, obrigatoriamente, levantar a bola e, sem penalidade, dropá-la de acordo com a Alínea (i) acima.

A bola pode ser limpa quando levantada 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 conforme esta Regra se (a) uma interferência de qualquer coisa que não seja uma *obstrução* fixa tornar claramente impraticável a tacada ou (b) se apenas houver interferência de uma *obstrução* fixa em consequência do uso de uma tacada claramente despropositada ou *stance*, *swing* ou direção de jogo desnecessariamente anormal.

Nota 1: O jogador não pode obter alívio da interferência de uma *obstrução* fixa se a bola estiver em um *azar de água* (inclusive um *azar lateral de água*). O jogador deve jogar a bola tal como se encontra 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 recuperável, pode ser substituída por outra.

Nota 3: A *Comissão* pode elaborar uma Regra Local declarando que o jogador deve, obrigatoriamente, determinar o *ponto mais próximo de alívio* sem cruzar, atravessar ou, passar por baixo da *obstrução*.

24-3. Bola em Obstrução Não Localizada

É uma questão a ser apurada se de fato uma bola, que não foi encontrada após ter sido jogada em direção à *obstrução*, está na *obstrução*. Para aplicação desta Regra, deve ser conhecido, ou virtualmente assegurado que a bola está na *obstrução*. Na ausência de tal conhecimento ou certeza, o jogador deve prosseguir conforme a Regra 27-1.

a. Bola em uma Obstrução Móvel Não Encontrada

Se for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola não encontrada está em uma *obstrução* móvel, o jogador pode substituir a bola por outra e, sem penalidade, obter alívio conforme esta Regra. Se escolher agir desse modo, deve, obrigatoriamente, remover a *obstrução* e, *através do campo* ou em um *azar*, dropar uma bola, ou, no *green*, colocar a bola o mais perto possível do ponto diretamente abaixo do local onde a bola cruzou pela última vez o limite externo da *obstrução* móvel, porém não mais perto do *buraco*.

b. Bola em uma Obstrução Fixa Não Encontrada

Se for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola não encontrada está em uma *obstrução* fixa, o jogador poderá, sem penalidade, obter alívio conforme esta Regra. Se escolher agir desse modo, deve, obrigatoriamente, determinar o ponto onde a bola cruzou pela última vez o limite externo da *obstrução* e, para aplicar esta Regra, considera-se que a bola está localizada neste ponto, e o jogador deve prosseguir de acordo com o que segue:

- (i) *Através do campo*: Se a bola tiver cruzado pela última vez o limite externo da *obstrução* fixa em um ponto localizado *através do campo*, o jogador poderá, sem penalidade, substituir a bola por outra e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b(i);
- (ii) Em um *Bunker*: Se a bola tiver cruzado pela última vez o limite externo da *obstrução* fixa em um ponto localizado em um bunker, o jogador poderá, sem penalidade, substituir a bola por outra e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b (ii);
- (iii) Em um *Azar de água* (inclusive *Azar lateral de água*): Se a bola tiver cruzado pela última vez o limite externo da *obstrução* fixa em um ponto localizado dentro de um *azar de água*, o jogador não tem

direito a alívio sem penalidade. O jogador deve, obrigatoriamente, proceder conforme a Regra 26-1;

- (iv) No *Green*: Se a bola tiver cruzado pela última vez o limite externo da *obstrução* fixa em um ponto localizado no *green*, o jogador poderá, sem penalidade, substituir a bola por outra 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.

OBSTRUÇÕES: GERAL

24/1

Degraus ligados à cerca demarcatória de fora de campo

P. – Um conjunto de degraus anexos à cerca que limita o campo é uma *obstrução*?

R. - Sim, a menos que a *Comissão* os declare como parte integrante do campo conforme a Regra 33-2a(iv).

24/2

Suportes angulados ou cabos sustentando cerca demarcatória de fora de campo

P. - Suportes angulados (tipo “mourões”) ou cabos sustentam uma cerca que delimita o campo ou uma rede de proteção acima dessa cerca. Se os suportes angulados ou os cabos se estenderem para dentro do campo, eles são *obstruções*?

R. - Quaisquer partes desses suportes angulados ou cabos que se encontrarem dentro do campo são uma *obstrução*.

24/3

Bases de concreto dos mourões da cerca demarcatória de fora de campo

P. - Os mourões da cerca que delimita o campo foram fixados em bases de concreto com 14 polegadas de diâmetro. As partes das bases que estão dentro do campo são *obstruções*?

R. - Não. Essas bases são parte da cerca e, portanto, nenhuma parte da cerca é uma *obstrução* - ver Definição de “*Obstrução*”. Se as bases estiverem no nível, ou abaixo do nível do solo, a linha que delimita está nos pontos internos dos postes da cerca no nível do solo. Se eles estiverem acima do nível do solo, a *Comissão* deve esclarecer a localização da linha que delimita o campo.

24/4

Parte de cerca demarcatória de fora de campo está dentro da linha de fora de campo

P. - Parte de uma cerca demarcatória se inclinou na direção do campo e, portanto, está dentro da linha demarcatória formada pelos mourões da cerca. A bola de um jogador para contra essa parte da cerca. O jogador tem direito de obter alívio conforme a Regra 24-2b?

R. - Não. A cerca que define o *fora de campo* não é uma *obstrução*, mesmo que parte dela esteja dentro da linha demarcatória formada pelos mourões da cerca - ver Definições de “*Obstrução*” e “*Fora de campo*”.

24/5

Estacas de *fora de campo*, sem significado em jogo de buraco sendo jogado

P. - Estacas brancas instaladas entre os buracos 7 e 8 definem o *fora de campo* durante o jogo do buraco 7, mas não têm qualquer significado durante o jogo de buraco 8. Essas estacas são *obstruções* quando se joga o buraco 8?

R. - Não. A Definição de “*Fora de campo*” declara que essas estacas não são *obstruções*. Contudo, neste caso, é recomendável que, por Regra Local, as estacas sejam consideradas *obstruções* fixas durante o jogo do buraco 8.

Decisão relevante:

- 33-8/14- Regra Local considerando uma cerca interna de *fora de campo* como uma *obstrução*

Decisões relevantes às Regras 24/1 a 24/5: ver “CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS” no Índice

24/6

Pedra solta do muro de contenção em *azar de água*

P. - A bola de um jogador está em um lie razoável, dentro em um *azar de água*, mas se encontra diretamente atrás de uma pedra que se soltou de um muro de contenção, no *azar*. O muro é uma *obstrução* fixa da qual o jogador não tem direito a alívio sem penalidade. A pedra que se soltou é uma *obstrução* móvel, e nesse caso o jogador pode removê-la antes de executar uma tacada?

R. - Sim.

24/7

Pedra que serve como parte da drenagem, em um bunker

P. - Uma pedra grande foi colocada na entrada de um ralo de drenagem existente em um bunker, para evitar que a areia seja levada pela água para dentro do cano. Qual a condição dessa pedra?

R. - A pedra, quando usada desta maneira, é uma *obstrução*. Se ela for facilmente removível, ela é uma *obstrução* móvel, e não ser que a Comissão a classifique como fixa.

24/8

Carro estacionado

P. - A bola de um jogador está embaixo de um carro estacionado. Qual o procedimento?

R. - Se o carro puder ser prontamente retirado, ele deve ser tratado como uma *obstrução* móvel, e retirado - ver Regra 24-1.

Se não puder ser prontamente retirado, deve ser tratado como *obstrução* fixa e o jogador tem direito a alívio conforme a Regra 24-2b.

24/9

Estrada ou caminho artificialmente pavimentado

P. - Uma estrada ou um caminho artificialmente pavimentado são *obstruções*. Em que se constitui uma pavimentação artificial?

R. - Uma estrada ou um caminho aos quais foi aplicado qualquer material diferente, por exemplo, concreto, asfalto, cascalho, lascas de madeira, etc., são artificialmente pavimentados e portanto, *obstruções*.

Decisão relevante:

- 23/14- *Impedimentos soltos* utilizados para pavimentar estrada.

24/10 (Reservada)**24/11 (Reservada)****24/12****Degraus de madeira ou terra**

Degraus de madeira que foram construídos em um declive acentuado são *obstruções* - ver Decisão 23/1.

Degraus que foram cortados em um declive acentuado, mas não foram cobertos com nenhum material artificial, como tábuas de madeira, não são *obstruções*.

24/13 (Reservada)**24/14****Gramado levantado por cano subterrâneo**

P. - Um cano de água está parcialmente sob o solo e parte acima do solo. Em algumas áreas em que o cano está sob o solo, ele levantou o gramado. Esse gramado levantado por uma *obstrução* é considerado parte da *obstrução*?

R. - Não.

Outras Decisões relevantes à Regra 24: veja “OBSTRUÇÕES” e “CONDIÇÃO DO OBJETO” no Índice

OBSTRUÇÃO MÓVEL**24-1/1 (Reservada)****24-1/2****Bola abandonada**

P. - A bola de um jogador para contra uma bola abandonada. Qual o procedimento?

R. - Uma bola abandonada é uma *obstrução móvel*. O jogador pode removê-la conforme a Regra 24-1.

A Regra 22-2, que lida especificamente com uma bola que interfere com outra, não se aplica. Ela se aplica apenas quando uma *bola em jogo* interfere com outra *bola em jogo*.

24-1/3**Objeto móvel, artificial, parado fora de campo**

P. - Um objeto móvel, artificial, *fora de campo*, interfere com o stance de um jogador. Ele pode removê-lo?

R. - Sim. A Regra 24-1 se aplica.

Decisão relevante:

- 23-1/9- Remoção de *impedimentos soltos* que estão *fora de campo*

24-1/4

Segurar bola no lugar durante remoção de obstrução

P. - Durante a remoção de uma *obstrução* móvel, um jogador pode segurar sua bola para evitar que ela se desloque?

R. - Não. Esse procedimento infringiria a Regra 18-2. Não há penalidade se a bola se deslocar durante a remoção de uma *obstrução* móvel, desde que o deslocamento da bola seja diretamente atribuível à sua remoção.

Decisões relevantes:

- 18-2/31 – Bola acidentalmente tocada durante remoção de *impedimentos soltos*
- 18-2/32- Bola tocada com pinha ou galho para evitar deslocamento durante remoção de *impedimentos soltos*

24-1/5

Posição da bola é marcada antes de remoção de obstrução; bola se desloca quando marcador da bola é retirado

P. - A bola de um jogador está parada contra uma *obstrução* móvel. Antes de retirar a *obstrução*, o jogador marca a posição de sua bola para que ele possa recolocá-la com precisão se ela se mover quando a *obstrução* for retirada. O jogador remove a *obstrução* e a bola não se desloca. Contudo, ela se desloca quando o marcador de bola é retirado. Qual a decisão?

R. - O marcador da bola é, por si só, uma *obstrução*. Portanto, conforme a Regra 24-1, o jogador não incorre em penalidade e deve recolocar a bola.

Decisão relevante:

- 20-1/15- Significado de “diretamente atribuível” nas Regras 20-1 e 20-3a

Outras Decisões Relevantes à Regra 24-1: ver “**OBSTRUÇÕES**” no Índice

INTERFERÊNCIA POR OBSTRUÇÃO FIXA

24-2a/1

Interferência mental por obstrução

P. - A bola de um jogador está a várias polegadas da lateral de uma boca de irrigação. O bico desse dispositivo não interfere fisicamente com o stance do jogador ou com a área pretendida para seu *swing*. No entanto, a cabeça do irrigador incomoda mentalmente o jogador. O jogador tem direito de obter alívio conforme a Regra 24-2b?

R. - Não - ver Regra 24-2a.

Decisão relevante:

- 22/1- Interferência mental por outra bola

ALÍVIO DE OBSTRUÇÃO FIXA

24-2b/1

Como determinar “ponto mais próximo de alívio”

P. A Nota da Definição de “*Ponto mais próximo de alívio*” declara que o jogador, para determinar esse ponto, deve “usar o taco que pretendia usar na sua próxima tacada, se a condição não existisse, para simular a preparação dessa tacada, direção do jogo e o *swing* a ser usado na referida tacada”. O jogador

pode usar qualquer taco, simular a preparação da tacada, direção de jogo ou o *swing* ao determinar o *ponto mais próximo de alívio*?

R. - Não. Para determinar o *ponto mais próximo de alívio* com precisão é recomendável que o jogador use para simular a preparação da tacada, a direção do jogo e o *swing* (seja destro ou canhoto) o taco que usaria se a *obstrução* ou condição não existisse. Por exemplo, o jogador tem interferência de uma *obstrução* fixa e, se não fosse pela *obstrução*, sendo destro, daria uma tacada com um ferro 4 para jogar a bola de sua posição original para o *green*. Para determinar o *ponto mais próximo de alívio* com precisão, deveria usar um ferro 4 para destros e a direção do jogo deveria ser para o *green*. Ver também Decisões 20-2c/0.7 e 20-2c/0.8.

Decisões relevantes:

- 24-2b/3.7– Diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar *ponto mais próximo de alívio*
- 24-2b/4– Taco usado para determinar “*ponto mais próximo de alívio*” não é usado para tacada seguinte
- 25-1b/2- Diagramas ilustrando o *ponto mais próximo de alívio*

24-2b/2

Jogador não segue procedimento recomendado ao determinar *ponto mais próximo de alívio*

P. - A bola de um jogador está em uma estrada artificialmente pavimentada que é uma *obstrução* fixa *através do campo*. A bola está situada à esquerda da *obstrução* e o jogador é destro. O jogador decide obter alívio conforme a Regra 24-2b(i), mas não segue o procedimento recomendado pela Nota da Definição do “*Ponto mais próximo de alívio*” para determinar esse ponto. Em vez disso, ele levanta e dropa a bola dentro da distância de um taco da borda mais próxima da *obstrução*, não mais perto do *buraco* que a posição original da bola, e joga. Qual a decisão?

R. - Desde que a bola tenha sido dropada em um ponto que satisfaça as exigências da Regra 24-2b(i) e não role para uma posição que exija que ela seja redropada conforme a Regra 20-2c, o jogador não incorre em penalidade.

Apesar de haver um procedimento recomendado para determinar o *ponto mais próximo de alívio*, as Regras não exigem que o jogador determine esse ponto de alívio ao proceder conforme as Regras 24-2, 24-3, 25-1 ou 25-3. Se o jogador não determinar o *ponto mais próximo de alívio* com precisão ou identificar um *ponto mais próximo de alívio* incorreto, a penalidade somente surge se, como resultado, o jogador dropar sua bola em um ponto que não satisfaça as exigências da Regra segundo a qual ele está procedendo e, então, jogar a bola (exemplo: o ponto está a uma distância de mais de um taco do ponto de alívio correto, ou a bola foi dropada mais perto do *buraco* que o *ponto mais próximo de alívio*). Nessas circunstâncias, o jogador será penalizado por jogar de lugar errado (Regra 20-7).

24-2b/3

Jogador determina *ponto mais próximo de alívio*, mas é fisicamente incapaz de executar a tacada pretendida

P. - Ao proceder conforme a Regra 24-2b(i) ou Regra 25-1b(i), a Definição de “*Ponto mais próximo de alívio*” declara que para determinar com precisão o *ponto mais próximo de alívio*, o jogador deve usar o taco, simular a preparação da tacada, a direção do jogo e o *swing* (de destro ou canhoto) que usaria para executar sua próxima tacada se a *obstrução* ou a condição não existissem. Qual o procedimento se, tendo determinado a tacada que ele usaria se fosse fisicamente incapaz de executar essa tacada no local que parecia ser o *ponto mais próximo de alívio*, porque (a) a direção da jogada está bloqueada por uma árvore, ou (b), porque ele não consegue fazer seu *backswing* para a tacada pretendida devido a um arbusto?

R. - O ponto identificado é o *ponto mais próximo de alívio*. O fato do jogador não conseguir executar a

tacada pretendida nesse ponto, por um motivo que não seja a *obstrução* ou a condição das quais ele obteve alívio, não altera seu resultado. O jogador deve dropar sua bola dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio*, não mais perto do *buraco*. Com a *bola em jogo*, o jogador deve decidir que tipo de tacada dará. Essa tacada pode ser diferente da que ele teria executado com a bola em sua posição original se a *obstrução* ou a condição não existissem.

24-2b/3.5

Jogador é fisicamente incapaz de determinar ponto mais próximo de alívio

P. - Ao proceder conforme as Regras 24-2b(i) ou 25-1b(i), a Definição de “*Ponto mais próximo de alívio*” declara que para determinar corretamente o *ponto mais próximo de alívio*, o jogador deve usar o taco, simular a preparação da tacada, a direção do jogo e o *swing* (de destro ou canhoto) que teria usado na posição original se a *obstrução* ou a condição não existissem. Qual o procedimento se um jogador for fisicamente incapaz de determinar o *ponto mais próximo de alívio* porque, por exemplo, esse ponto está dentro de um tronco de árvore ou porque uma cerca de *fora de campo* impede que o jogador adote a posição exigida para simular a tacada?

R. - O *ponto mais próximo de alívio*, em ambos os casos, deve ser estimado e o jogador deve dropar a bola dentro da distância de um taco do ponto de alívio estimado, não mais perto do *buraco*.

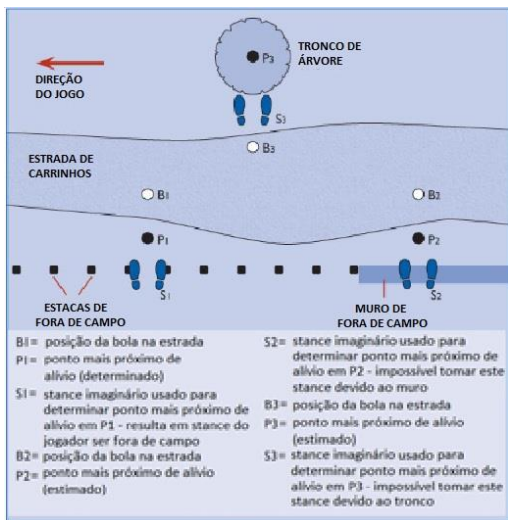
Decisão relevante às Regras 24-2b/3 e 24-2b/3.5:

- 33-8/19- Regra Local permitindo alívio de um lado específico do caminho pavimentado

24-2b/3.7

Diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar ponto mais próximo de alívio

O diagrama seguinte ilustra o ponto levantado na Decisão 24-2b/3.5, em que um jogador é incapaz de determinar o *ponto mais próximo de alívio* de uma *obstrução* fixa e precisa estimar esse ponto conforme a Regra 24-2b.



Decisões relevantes:

- 24-2b/1- Como determinar “ponto mais próximo de alívio”
- 25-1b/2- Diagramas ilustrando o ponto mais próximo de alívio

24-2b/4

Taco usado para determinar “ponto mais próximo de alívio” não é usado para tacada seguinte

P. - A Nota da Definição de “Ponto mais próximo de alívio” declara: “Para determinar o ponto mais próximo de alívio, o jogador deve usar o taco que pretendia usar em sua próxima tacada se a condição não existisse, para simular a preparação da tacada, direção de jogo e swing a serem usados na referida tacada”. Se o lie subsequente da bola fosse tal que seria melhor para o jogador executar sua tacada com outro taco, o jogador poderia usar esse outro taco?”

R. - Sim.

Decisões relevantes:

- 20-2c/0.7- Bola dropada de obstrução fixa rola para mais perto da obstrução que ponto mais próximo de alívio; quando se deve re-dropar se jogador trocar de taco e a obstrução não mais interferir
- 20-2c/0.8- Jogador obtém alívio de uma área de terreno em reparo; quando se deve re-dropar se a condição interferir para tacada com taco não usado para determinar “ponto mais próximo de alívio”

24-2b/5

Jogador que levanta bola conforme primeira opção da Regra 24-2b(ii) quer então proceder conforme segunda opção

P. - Um jogador decide obter alívio de uma obstrução fixa em um bunker. Ele levanta a bola para obter alívio sem penalidade conforme a primeira opção da cláusula (ii), mas percebe que o local onde teria que dropar a bola lhe proporcionaria uma tacada muito difícil. Ele pode escolher proceder sob a segunda opção da cláusula (ii), incorrendo na penalidade de uma tacada, e dropar fora do bunker?

R. - Sim. O jogador levantou a bola para obter alívio da obstrução fixa e tem direito de proceder sob qualquer opção da Regra 24-2b(ii), apesar de sua primeira intenção ter sido proceder sob a primeira opção. Contudo, o jogador não poderá usar a segunda opção da Regra 24-2b(ii) se já tiver colocado a bola em jogo conforme a primeira opção - ver Decisão 25-1b/9.

Outras Decisões Relevantes sobre a possibilidade de um jogador mudar a opção de alívio selecionada, após tomar outra ação:: ver “BOLA DROPADA OU RE-DROPADA: mudar a opção de alívio” no Índice

24-2b/6

Alívio de obstrução fixa incidentalmente resulta em alívio de cerca de fora de campo

P. - A bola de um jogador está em posição tal que tanto uma cerca demarcatória como uma obstrução fixa perto da cerca interferem com a área pretendida para o swing do jogador. Para ele, é razoável executar a tacada, apesar da interferência da cerca. Se o jogador obtiver alívio da obstrução conforme a Regra 24-2b, também terá alívio da cerca. O jogador tem direito de invocar a Regra 24-2b nessas circunstâncias?

R. - Sim.

24-2b/7

Alívio de obstrução interferindo com swing incidentalmente dá alívio de intervenção sobre linha de jogo

P. - A bola de um jogador está atrás de uma *obstrução* fixa. A *obstrução* interfere com o *swing* do jogador e também interfere com sua *linha de jogo*. Ao obter alívio da interferência sobre seu *swing*, o jogador deve dropar a bola em posição tal que a interferência sobre a *linha de jogo* seja mantida?

R. - Não. Como a *obstrução* interfere com o *swing* do jogador, ele tem o direito a alívio conforme a Regra 24-2b. Se, ao proceder de acordo com essa Regra, o jogador conseguir dropar a bola em um local que também evite a interferência sobre sua *linha de jogo*, ele tem direito de fazê-lo.

24-2b/8

Dropar do rough para o fairway ao obter alívio de obstrução

P. - Um jogador cuja bola está em um rough perto do fairway tem direito a alívio de uma *obstrução* fixa. Ao obter alívio conforme a Regra 24-2b(i), o jogador pode dropar a bola no fairway?

R. - Sim. Nas Regras não existe distinção entre fairway e rough; ambos são cobertos pela expressão “através do campo”.

24-2b/9

Após obter alívio de obstrução, segunda obstrução interfere

P. - Um jogador, ao obter alívio de uma *obstrução* fixa, dropa sua bola em posição tal que outra *obstrução* fixa interfere com seu *swing*. Qual o procedimento?

R. - O jogador tem direito a alívio da segunda *obstrução* como determina a Regra 24-2b.

Decisão relevante:

- 20-2c/7- Jogador toma alívio de área de *água ocasional* e bola para em uma posição onde outra área de *água ocasional* interfere; quando se deve re-dropar

24-2b/9.5

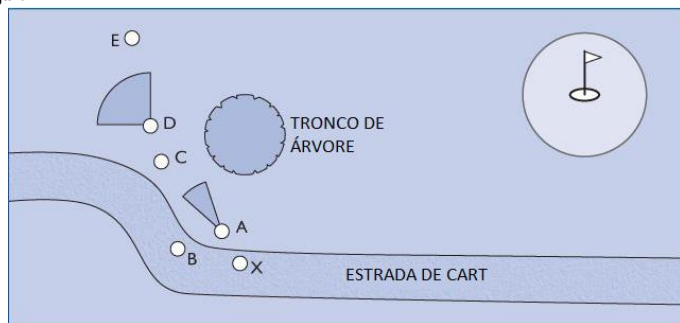
Após obter alívio de obstrução para tacada em direção ao green, obstrução interfere com stance para tacada lateral, necessária

P. - Com relação à ilustração, o Ponto X é a posição original da bola e o Ponto A é o *ponto mais próximo de alívio* da *obstrução* (estrada para carros de golfe). O jogador dropa sua bola dentro da distância de um taco do Ponto A (dentro da área sombreada), e ela para na estrada para carros de golfe, no Ponto B. Como determina a Regra 20-2c, ele dropa novamente dentro da distância de um taco do Ponto A e a bola para no Ponto C.

No Ponto C não há interferência da estrada para carros de golfe para uma tacada em direção ao *green*. No entanto, o jogador não pode jogar para o *green* a partir do Ponto C porque há interferência de uma árvore. Sua única tacada razoável é uma tacada lateral em direção ao fairway e seu stance para essa tacada estaria novamente na estrada para carros de golfe. O jogador agora deve colocar a bola o mais perto possível do ponto onde ela atingiu o solo pela primeira vez ac ser redropada, conforme a Regra 20-2c?

R. - Não. O jogador não tem direito de colocar a bola porque no ponto C não há interferência da estrada para uma tacada em direção ao *green*, que era a direção pretendida do jogo quando o alívio foi obtido. Contudo, por causa da árvore, o jogador se depara com uma nova situação. Ele tem direito de

obter alívio conforme a Regra 24-2b(i) para executar uma tacada lateral, pois essa não seria executada em uma direção de jogo desnecessária e anormal - ver a Exceção sob Regra 24-2b - e seu *ponto mais próximo de alívio* seria o Ponto D. Depois de dropar a bola dentro da distância de um taco do Ponto D (dentro da área sombreada) e ela parar no Ponto E, o jogador pode jogar para qualquer direção que desejar.



Decisões relevantes:

- 24-2b/17- *Obstrução* interfere com tacada anormal; tacada anormal é aceitável nas circunstâncias
- 25-1b/22- Dejetos de *animal lurador* interferem com tacada lateral; quando alívio concedido

24-2b/10

Obstrução em terreno em reparo interfere com swing de jogador

P. - Uma *obstrução* fixa, situada dentro de uma área definida como terreno em reparo, interfere com a área pretendida para o *swing* de um jogador. O jogador pode obter alívio da *obstrução* conforme a Regra 24-2b, dropar sua bola no terreno em reparo e então ter a opção de jogar a bola tal como ela está ou proceder conforme a Regra 25-1b, que permite alívio de um terreno em reparo?

R. - Sim.

Decisões relevantes:

- 24-2b/19- Tacada em bola não é razoável devido à interferência de *obstrução* fixa e *água ocasional*
- 25-1b/11 - Bola em *água ocasional* dentro de terreno em reparo
- 25-1b/11.5- Bola em *água ocasional* dentro de terreno em reparo; se jogador tem direito e obter alívio de ambas as condições em um único procedimento
- 25-2/4- Bola enterrada em terreno em reparo, em área de grama cortada rente ao chão

24-2b/11

Bola parada em parte elevada de uma obstrução fixa

P. - Uma bola para na parte elevada de uma *obstrução* fixa, como uma ponte sobre um buraco profundo. Qual a decisão?

R. - Se o jogador decidir obter alívio, a distância vertical é desprezada. Considera-se que o *ponto mais próximo de alívio* (Ponto X) fica no local do terreno diretamente abaixo de onde a bola se encontra na *obstrução*, desde que o jogador não tenha interferência nesse ponto, como definido pela Regra 24-2a. O jogador pode proceder conforme a Regra 24-2b, dropando a bola dentro da distância do comprimento de um taco do Ponto X.

Quando houver interferência de alguma parte da *obstrução* (por ex., uma coluna de apoio) para uma bola posicionada no Ponto X, considera-se que a bola se encontra no Ponto X. O jogador pode proceder de

acordo com a Regra 24-2b, determinando o *ponto mais próximo de alívio* para uma bola que se encontra no Ponto X.

O procedimento é diferente quando a bola está sob a terra (i.e., em um túnel). Neste caso, toda distância, seja vertical ou horizontal é levada em consideração ao determinar o *ponto mais próximo de alívio*. Em alguns casos, o *ponto mais próximo de alívio* pode ser perto da entrada do túnel, e em outros casos pode ser acima do túnel, e terá que ser estimado.

Decisões relevantes:

- 25-1b/23- Bola entra em cova de *animal lurador*, localizada *fora de campo*, e para dentro do campo
- 25-1b/24- Bola entra em toca de *animal lurador*, localizada dentro do campo, e para *fora de campo*
- 25-1b/25- Bola entra em cova de *animal lurador*, no bunker, e é encontrada sob o *green*
- 25-1b/25.5- Aplicação da exceção à Regra 25-1b quando a bola está embaixo da terra em um buraco de *animal lurador*
- 28/11- Bola injogável em árvore; jogador opta por dropar dentro da distância de dois tacos
- 28/12- Bola injogável na base de um barranco; jogador deseja dropar dentro da distância de dois tacos do ponto acima da bola

24-2b/12

Bola dentro de cano de drenagem sob o campo; entrada do cano está fora de campo

P. - Uma bola entra em um cano subterrâneo de drenagem cuja entrada está situada *fora de campo*. A bola é encontrada no cano, sob uma área que está *através do campo*. Qual a decisão?

R. - Conforme a Regra 24-2b(i), o jogador tem direito de dropar a bola, sem penalidade, dentro da distância de um taco do ponto no terreno imediatamente acima do local em que a bola está parada, dentro do cano, porém não mais perto do *buraco* e não em um *azar* ou em um *green*. A linha de *fora de campo* se estende verticalmente para cima e para baixo - ver Definição de “*Fora de campo*”.

Se o jogador não puder encontrar ou identificar a bola, e for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola se encontra no cano, dentro de campo, o jogador pode invocar a Regra 24-3b. Como a parte do cano situada fora do campo não é uma *obstrução* (ver Definição de “*Obstrução*”), a bola “cruzou por último os limites extremos da *obstrução* fixa” no lugar onde o cano subterrâneo coincide com a linha de *fora de campo*. Portanto, como foi declarado acima, o jogador pode dropar a bola, sem penalidade, dentro da distância de um taco do ponto no terreno imediatamente acima de onde o cano coincide com a linha de *fora de campo*, em uma parte do campo que não seja mais perto do *buraco*, em um *azar* ou em um *green*.

Se não for conhecido ou virtualmente assegurado de que a bola se encontra dentro do cano o jogador deve proceder conforme a Regra 27-1.

Decisão relevante:

- 24-3b/1- *Bola perdida* em cano subterrâneo de drenagem.

24-2b/13 (Reservada)

24-2b/14

Janela da sede do clube é aberta e bola é jogada através da janela

P. - Um *competidor* joga sua bola para dentro da sede do clube, que não se encontra *fora de campo* nem foi declarada parte integrante do campo.

Para jogar para fora dali ele abre uma janela, declarando que ela é um obstáculo móvel (ou parcialmente móvel). Isso é permitido?

R. - Sim. A sede do clube é considerada como *obstrução* fixa. Contudo, qualquer parte dela projetada para ser móvel, como uma janela ou porta, pode ser movida para qualquer posição, se isso puder ser feito sem atraso indevido.

O mesmo princípio se aplica se a sede do clube tiver sido declarada como parte integrante do campo.

24-2b/15

Portas de celeiro são abertas para executar tacada através do celeiro

P. - Um jogador pode abrir as portas de um celeiro para executar sua tacada através do celeiro?

R. - Sim. Um celeiro é uma *obstrução* fixa, mas as portas são móveis e podem ser abertas. Ver também Decisão 24-2b/14.

24-2b/15.3

Condição de partes móveis de uma mangueira

P. - Em um *azar de água*, o *swing* de um jogador sofre interferência de uma mangueira. Uma ponta da mangueira é fixa, isto é, está ligada ao solo. Contudo, a parte da mangueira que interfere com o *swing* do jogador pode ser prontamente *deslocada* para um lado ou para o outro. O jogador tem direito de deslocar a mangueira para o lado, para que ela não interfira com seu *swing*?

R. - Sim, pois a parte da mangueira que interfere com o *swing* do jogador foi projetada para ser móvel.

24-2b/15.5

Porta de edificação em posição aberta ou fechada

P. - A bola de um jogador está *através do campo*, perto de uma porta aberta de uma edificação no campo (*obstrução* fixa). Quando aberta, a porta interfere com a área pretendida para o *swing* do jogador, mas, quando fechada, o jogador não tem interferência da porta nem da edificação. Como o jogador deve proceder?

R. - Com a porta na posição aberta, como ele a encontrou, o jogador tem interferência de uma *obstrução* fixa, como definido pela Regra 24-2a e, portanto, tem direito a alívio sem penalidade de acordo com a Regra 24-2b. Além disso, como a porta é projetada para ser móvel, o jogador pode movimentar a porta para qualquer posição que elimine a interferência (ver Decisões 24-2b/14 e 24-2b/15).

Se o jogador não tivesse interferência da porta, não teria direito de movê-la para outra posição com a finalidade de conseguir uma interferência conforme a Regra 24-2a.

Decisão relevante às Decisões 24-2b/14 a 24-2b/15.5:

- 13-2/32- Melhorar *linha de jogo* removendo pedra de muro

24-2b/16

Obstrução interfere, mas bola é injogável devido a outra condição

P. - A bola de um jogador está parada entre duas raízes de árvore, expostas. A bola é claramente injogável devido às raízes. Uma *obstrução* fixa está localizada de tal modo que interferiria com o *backswing* do jogador, se ele pudesse jogar a bola. O jogador declara que tem direito a alívio sem penalidade conforme a Regra 24-2b(i). O jogador está certo?

R. - Não, ver Exceção da Regra 24-2b. O jogador deve invocar a Regra 28.

Decisão relevante:

- 25-1b/19- Bola está sobre montículo feito por *animal lurador*; inviável executar tacada devido a arbusto

24-2b/17

Obstrução interfere com tacada anormal; tacada anormal é aceitável nas circunstâncias

P. - A bola de um jogador destro está tão perto da cerca de *fora de campo*, à esquerda do buraco que, para jogar na direção do buraco, o jogador deve jogar como canhoto. Para executar uma tacada de canhoto, o *backswing* do jogador sofreria interferência de uma *obstrução* fixa. O jogador tem direito a alívio da *obstrução*?

R. - O jogador tem direito a alívio, desde que o emprego de uma tacada anormal (de canhoto), seja razoável nas circunstâncias - ver Exceção da Regra 24-2b.

O procedimento apropriado consiste no jogador obter alívio para uma tacada de canhoto de acordo com a Regra 24-2b(i).

O jogador pode então usar um *swing* normal, de destro, para sua próxima tacada. Se a *obstrução* interferir com o *swing* ou *stance* para uma tacada de destro, o jogador pode obter alívio para uma tacada de destro conforme a Regra 24-2b(i).

Decisões relevantes:

- 24-2b/9.5- Após obter alívio de *obstrução* para tacada em direção ao *green*, *obstrução* interfere com *stance* para tacada lateral, necessária
- 25-1b/22- Dejetos de *animal lurador* interferem com tacada lateral; quando alívio concedido

24-2b/18

Obstrução interfere com tacada anormal; tacada anormal não é aceitável nas circunstâncias

P. - A bola de um jogador destro está em um lie ruim. Uma *obstrução* fixa nas proximidades não interfere com um *swing* normal, de destro, mas interfere com um *swing* de canhoto. O jogador declara que deseja executar sua próxima tacada de canhoto e, como a *obstrução* interfere com essa tacada, ele tem direito de proceder conforme a Regra 24-2b. O jogador pode invocar a Regra 24-2b?

R. - Não. Se a única razão para o jogador usar uma tacada de canhoto for para escapar do lie ruim, o uso de uma tacada anormal (de canhoto) é claramente não razoável e o jogador não tem direito de invocar a Regra 24-2b - ver Exceção da Regra 24-2b.

24-2b/19

Tacada em bola não é razoável devido à interferência de obstrução fixa e água ocasional

P. - A bola de um jogador está parada contra uma *obstrução* fixa em *água ocasional*. É claramente pouco razoável para ele executar uma tacada por causa da interferência das duas condições. As Exceções das Regras 24-2b e 25-1 b parecem impedir o alívio de uma das condições por causa da interferência da outra. Isso é correto?

R. - Não. O jogador pode obter alívio sem penalidade conforme a Regra 24-2b ou Regra 25-1b. A finalidade da exceção de cada uma dessas Regras é evitar que o jogador obtenha alívio sem penalidade fortuitamente, quando for claramente pouco razoável executar uma tacada por causa de interferência de algo que não permita alívio sem penalidade.

Decisões relevantes:

- 1-4/8- O ponto mais próximo de alívio de caminho pavimentado para carros de golfe é em *água ocasional*; o ponto mais próximo de alívio da *água ocasional* é no caminho pavimentado
- 24-2b/10- *Obstrução* em terreno em reparo interfere com *swing* de jogador

- 25-1b/11.5- Bola em *água ocasional* dentro de terreno em reparo; se jogador tem direito e obter alívio de ambas as condições em um único procedimento
- 25-2/4- Bola enterrada em terreno em reparo, em área de grama cortada rente ao chão

24-2b/20

Interferência de linha ou marca de cal ou tinta sobre o solo

P. - Uma bola para sobre uma linha ou marca de cal ou tinta, feita no solo com a finalidade de controlar o público, ou para fornecer um ponto fixo de referência, relacionado com distâncias. O jogador tem direito de obter alívio conforme a Regra 24-2b?

R. - Não. Essas linhas ou marcas não são *obstruções*.

Contudo, a Comissão pode, por Regra Local, declarar essas áreas como terreno em reparo.

Decisão relevante:

21/1- Retirar tinta da bola

24-2b/21

Interferência por objeto artificial fixo situado *fora de campo*

P. - Um objeto artificial fixo situado *fora de campo* interfere com o *swing* de um jogador. O jogador pode obter alívio conforme a Regra 24-2b?

R. - Não. Objetos artificiais fixos que estão *fora de campo* não são *obstruções* (ver Definição de “*Obstrução*”), portanto, as Regras não permitem alívio sem penalidade.

Decisões relevantes:

- 13-2/19- Melhorar área pretendida para *swing* movendo objeto em crescimento ou fixo situado *fora de campo*
- 13-2/20- Parte de cerca situada *fora de campo* se inclina sobre linha de *fora de campo* e interfere com o *swing*.

BOLA PERDIDA EM OBSTRUÇÃO FIXA

24-3b/1

Bola perdida em cano subterrâneo de drenagem

P. - A bola de um jogador entra em um cano subterrâneo de drenagem, mas ele não consegue alcançá-la nem identificá-la. Qual a decisão?

R. - Um cano subterrâneo de drenagem ou um bueiro são *obstruções*. Se for conhecido ou virtualmente assegurado de que a bola está na *obstrução* fixa, o jogador pode invocar a Regra 24-3b. Conforme Regra 24-3b, a bola é considerada parada no ponto onde ela cruzou pela última vez os limites externos da *obstrução*.

Se a entrada do cano subterrâneo (ou de um bueiro) estiver em um *azar de água*, a Regra 24-3b(iii) se aplica. O jogador não tem direito a alívio sem penalidade e deve proceder conforme a Regra 26-1.

Se a entrada do cano subterrâneo (ou de um bueiro) estiver *fora de campo* e não for conhecido nem virtualmente assegurado que a bola está dentro do campo, o jogador deve proceder conforme a Regra 27-1 - ver Decisão 24-2b/12.

Decisões relevantes:

- 25/10- Bola perdida em árvore, em terreno em reparo
- 25-1c/1.5- Esclarecimento de ponto onde a bola “cruzou pela última vez os limites externos” de *condição anormal de terreno*

Outras Decisões Relevantes à Regra 24-3: ver “VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)” no Índice

Regra 25

Condições Anormais de Terreno, Bola Enterrada e Green errado

Definições

Todos os termos definidos estão em itálico e listados em ordem alfabética na seção Definições.

25-1. Condições Anormais de Terreno

a. Interferência

A interferência de uma *condição anormal de terreno* ocorre quando uma bola está dentro dessa condição ou a toca, ou quando tal condição interfere com o stance do jogador ou a área pretendida para seu *swing*. Com a bola do jogador no *green*, também ocorre interferência quando uma *condição anormal de terreno* interfere em sua *linha de putt*. Caso contrário, segundo esta Regra, interferência com a *linha de jogo*, por si só, não é interferência.

Nota: A Comissão pode elaborar uma Regra Local declarando que a interferência de uma *condição anormal de terreno* que afete o stance do jogador não é, por si só, considerada interferência, de acordo com esta Regra.

b. Alívio

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

- (i) *Através do campo*: Se a bola estiver *através do campo*, o jogador deve, obrigatoriamente, levá-la e dropá-la, sem penalidade, dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio*, não mais perto do *buraco*. Este ponto não pode ser em um *azar* ou em um *green*. Ao dropar a bola dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio*, deve, obrigatoriamente, atingir o solo primeiro nesse ponto, em um local do campo que evite a interferência causada pela condição e que não seja dentro de um *azar* nem em um *green*.
- (ii) Em um Bunker: Se a bola estiver em um bunker, o jogador deve, obrigatoriamente, levá-la e dropá-la 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 for impossível obter alívio completo, o mais próximo possível do ponto onde a bola estava, mas não mais perto do *buraco*, em uma parte do campo dentro do *bunker* que lhe proporcione alívio máximo da condição; ou
 - (b) **Com penalidade de uma tacada**, fora do bunker, mantendo o ponto onde a bola se encontrava diretamente na linha entre o *buraco* e o ponto onde será dropada a bola, sem limite de distância para onde deve ser dropada atrás do bunker.
- (iii) Em um Green: Se a bola estiver em um *green*, o jogador deve, obrigatoriamente, levá-la e colocá-la, sem penalidade, no *ponto mais próximo de alívio* que não esteja em um *azar* ou, se for impossível obter alívio completo, no ponto mais próximo do local onde a bola estava, que lhe proporcione o alívio máximo possível da condição, desde que não seja mais perto do *buraco* nem em um *azar*. O *ponto mais próximo de alívio* ou do alívio máximo disponível pode ser fora do *green*.
- (iv) Na Área do tee: Se uma bola estiver na área de tee, o jogador deve, obrigatoriamente, levá-la e dropá-la, sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima.

A bola pode ser limpa quando levantada conforme a Regra 25-1b.

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

Exceção: Um jogador não pode obter alívio conforme esta Regra se (a) uma interferência de qualquer coisa que não seja uma *condição anormal de terreno* tornar claramente impraticável a tacada ou (b) se apenas houver interferência de uma *condição anormal de terreno* em consequência do uso de uma tacada claramente despropositada ou stance, swing ou direção de jogo desnecessariamente anormal.

Nota 1: Se a bola estiver em um *azar de água* (inclusive 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 como se encontrar, (a não ser que isso seja proibido por uma Regra Local) 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 recuperável, pode ser substituída por outra.

c. Bola Não Localizada em uma *Condição anormal de terreno*

É uma questão a ser apurada se de fato uma bola, que não foi encontrada após ter sido jogada em direção à *condição anormal de terreno*, está na *condição anormal de terreno*. Para aplicação desta Regra, deve ser conhecido, ou virtualmente assegurado que a bola está na *condição anormal de terreno*. Na ausência de tal conhecimento ou certeza, o jogador deve prosseguir conforme a Regra 27-1.

Se for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola não encontrada está em uma *condição anormal de terreno*, o jogador pode obter alívio sem penalidade conforme esta Regra. Se escolher agir desta forma, o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites externos da *condição anormal de terreno* devem ser determinados e, para aplicação desta Regra, tal ponto passa a ser considerado como sendo o da localização da bola e o jogador deve prosseguir da seguinte maneira:

- (i) *Através do campo:* Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites externos da *condição anormal de terreno* estiver localizado *através do campo*, o jogador poderá substituí-la por outra e, sem penalidade, obter alívio conforme a Regra 25-1b(i).
- (ii) Em um Bunker: Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites externos da *condição anormal de terreno* estiver localizado em um bunker, o jogador poderá substituí-la por outra e, sem penalidade, obter alívio conforme a Regra 25-1b(ii).
- (iii) Em um *Azar de água* (Inclusive *Azar lateral de água*): Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites externos 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 a Regra 26-1.
- (iv) *No Green:* Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites externos da *condição anormal de terreno* estiver localizado no *green*, o jogador poderá substituí-la por outra e, sem penalidade, obter alívio conforme a Regra 25-1b(iii).

25-2. Bola Enterrada

Se a bola de um jogador estiver enterrada em qualquer área de grama cortada rente ao chão *através do campo*, ela pode ser levantada, limpa e dropada, sem penalidade, tão perto quanto possível do ponto onde a bola se encontrava, porém, não mais perto do *buraco*. A bola dropada deve primeiro tocar o solo *através do campo*.

Nota 1: Uma bola está “enterrada” quando está em sua própria marca de pique e parte da bola está abaixo do nível do solo. Uma bola não necessita, necessariamente, tocar o solo para estar enterrada (por ex. grama, *impedimentos soltos* e similares podem intervir entre a bola e o solo).

Nota 2: “Área de grama cortada rente ao chão” significa qualquer área do campo, inclusive caminhos no rough, com a grama cortada como a do fairway, ou mais baixa.

Nota 3: A Comissão pode estabelecer uma Regra Local, conforme consta do Apêndice I, permitindo ao jogador alívio, sem penalidade, para uma bola enterrada em qualquer lugar *através do campo*.

25-3. Green errado

a. Interferência

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

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

b. Alívio

Se a bola do jogador estiver em um *green errado*, o jogador, obrigatoriamente, não deve jogar a bola como ela estiver. Deve, obrigatoriamente, obter alívio, sem penalidade, da seguinte maneira:

O jogador deve, obrigatoriamente, levantar a bola e dropá-la dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio* que não seja mais perto do *buraco*. O *ponto mais próximo de alívio* não pode estar dentro de um *azar* ou em um *green*. Ao dropar a bola dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio*, a bola deve bater primeiro em um local do campo que evite a interferência do *green errado*, que não seja em um *azar* nem em um *green*. A bola pode ser limpa ao ser levantada conforme esta Regra.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

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

ÁGUA OCASIONAL: DEFINIÇÃO

25/1

Terra úmida e macia

P. - Terra úmida e macia é *água ocasional*?

R. - Não. Terra úmida e macia não é *água ocasional*, a menos que a água esteja visível na superfície antes ou depois do jogador tomar seu stance - ver Definição de "Água ocasional".

25/2

Transbordamento de azar de água

P. - Se uma lagoa (*azar de água*) transbordar, o transbordamento é *água ocasional*?

R. - Sim. Qualquer transbordamento de um *azar de água*, que ultrapasse a margem do *azar*, é *água ocasional*.

Decisão relevante:

- 1-4/7- Bola perdida em *azar de água* ou em *água ocasional* que transbordou do *azar de água*.

25/3

Pique de bola está cheio de água ocasional

P. - A bola de um jogador se enterrou profundamente em um *rough* baixo. Nenhuma *água ocasional* era visível na superfície, mas o pique da bola dentro da qual ela se encontrava está cheio de água. A bola do jogador está em *água ocasional*?

R. - Sim.

25/4

Água visível como resultado de pressão indevida com os pés

P. - Em uma área úmida, a *água ocasional* não é visível antes ou depois do jogador tomar seu stance normal. No entanto, por pressionar a terra com força com um dos pés, o jogador faz a água surgir em volta da sola de seu sapato. O jogador tem direito a alívio conforme a Regra 25-1b?

R. - Não. Água visível devido à pressão indevida dos pés não é *água ocasional* - ver Definição de “Água ocasional”.

25/5

Água ocasional no green é visível quando jogador caminha ao lado da linha de putt, mas não é visível em qualquer outro lugar

P. - A bola de um jogador está no *green*. Não há *água ocasional* visível no *green*. Contudo, quando o jogador caminha ao lado de sua *linha de putt*, a *água ocasional* se torna visível em torno dos pés do jogador. O jogador tem direito a alívio?

R. - Não, a menos que haja *água ocasional* visível em torno dos pés do jogador quando ele toma seu stance - ver Definição de “Água ocasional”.

25/6

Condição de saliva

P. - Qual é a condição de saliva?

R. - Por equidade (Regra I-4), saliva pode ser tratada tanto como uma *condição anormal de terreno* (Regra 25-1) quanto como impedimento solto (Regra 23-1), à opção do jogador.

Outras Decisões Relevantes à Regra 25: ver “ÁGUA OCASIONAL” no Índice

TERRENO EM REPARO: DEFINIÇÃO

25/7

Árvore caída em processo de remoção

P. - Um encarregado da manutenção do clube está em processo de serrar uma árvore caída e empilhar a madeira. Qual a condição dessa árvore?

R. - A árvore, em sua totalidade, é terreno em reparo por se constituir em “material empilhado para remoção” - ver Definição de “Terreno em Reparo”.

25/8

Toco de árvore

P. - As Regras permitem alívio sem penalidade de um toco de árvore?

R. - Não, a menos que ele tenha sido marcado como terreno em reparo ou esteja em processo de ser arrancado ou cortado para remoção. Nesse caso, seria “material empilhado para remoção” e, portanto, automaticamente, terreno em reparo - ver Definição de “Terreno em Reparo”.

Um toco de árvore que a *Comissão* pretenda remover, mas que ainda não está em processo de ser removido, não é automaticamente terreno em reparo.

25/9

Árvore caída presa ao toco

P. - Uma árvore caiu sobre o fairway devido a uma tempestade acompanhada de ventos fortes, e ainda está presa ao toco. Ela se constitui em terreno em reparo?

R. - Não. Contudo, o jogador pode pedir que a *Comissão* permita alívio e seria justificável declarar a área coberta pela árvore como terreno em reparo.

25/9.5

Árvore cai sobre fairway durante volta estipulada

P. - Uma árvore grande cai sobre o fairway durante uma *volta estipulada* e não pode ser removida prontamente. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - O procedimento indicado depende das circunstâncias de cada caso. A *Comissão* tem as seguintes opções:

- 1) exigir que o jogo continue, não permitindo qualquer alívio adicional da árvore caída;
- 2) suspender o jogo e providenciar a remoção da árvore;
- 3) declarar a árvore e a área coberta pela árvore como terreno em reparo (Regra 25-1) e, como opção adicional, estabelecer uma área de drop; ou
- 4) por equidade (Regra 1-4), adotar os procedimentos de alívio de acordo com uma Regra Local para *obstruções temporárias*, permitindo alívio da árvore caída.

25/10

Bola perdida em árvore, em terreno em reparo

P. - Uma bola está perdida em uma árvore plantada em uma área marcada como terreno em reparo. O jogador tem direito a alívio sem penalidade conforme a Regra 25-1c?

R. - Como todo terreno, gramados, arbustos, árvores ou algo em crescimento dentro de um terreno em reparo são considerados parte dele (ver Definição de "Terreno em Reparo"), a bola está perdida no terreno em reparo e o jogador tem direito a alívio conforme a Regra 25-1c.

Neste caso, o ponto de referência para obter alívio é o local onde a bola cruzou pela última vez o limite externo da área do terreno em reparo.

Decisão relevante:

- 25-1c/1.5- Esclarecimento de ponto onde a bola "cruzou pela última vez os limites externos" de *condição anormal de terreno*

25/10.5

Bola em árvore, em terreno em reparo

P. - A bola de um jogador é encontrada *através do campo*, em uma árvore plantada em uma área marcada como terreno em reparo. O ponto no solo diretamente abaixo de onde a bola está é fora da área rodeada pela linha branca que define o terreno em reparo. O jogador tem direito a alívio conforme a Regra 25-1b(i)?

R. - Sim, porque a bola está no terreno em reparo ou o toca - ver Definição de "Terreno em Reparo". Neste caso, o ponto de referência para obter alívio é o local no solo imediatamente abaixo do lugar onde a bola está localizada, na árvore.

25/10.7

Condição de raízes fora de área de terreno em reparo, pertencentes a árvore que se encontra dentro dele

P. - A bola de um jogador para contra a raiz de uma árvore. A árvore está dentro de terreno em reparo, mas a bola está encostada em uma parte da raiz que está fora dele. O jogador tem direito a alívio sem penalidade conforme a Regra 25-1?

R. - Não. A margem do terreno em reparo se estende verticalmente para baixo, portanto, parte de algo que cresce dentro dele, mas se estende para além dessa área, no nível ou abaixo do nível do solo, não está no terreno em reparo.

Decisão relevante a 25/10.5 e 25/10.7

- 25-1a/1- Bola está fora da área de terreno em reparo, mas árvore dentro da área interfere com *swing*

25/10.9

Condição de plantas que não estão em crescimento dentro de área de terreno em reparo

P. — Um arbusto, árvore, ou outras plantas estão plantados dentro de uma área de terreno em reparo, mas há a possibilidade de que não estejam em crescimento, por exemplo, por estarem mortas ou dormentes. Em parte, a Definição de “Terreno em Reparo” declara: “Todo o terreno e qualquer grama, arbusto, árvore ou outras plantas dentro do terreno em reparo são parte do terreno em reparo”. Arbusto, árvore ou outras plantas são considerados terreno em reparo?

R. - Sim, desde que o arbusto, árvore ou outras plantas estejam plantados dentro do terreno em reparo e, portanto, fixos, são parte dessa condição. Em geral, é difícil notar a diferença entre plantas vivas, mortas ou dormentes.

25/11

Grama cortada

Grama cortada somente é considerada terreno em reparo se tiver sido empilhada para remoção - ver Definição de “Terreno em Reparo”. Se a grama cortada e empilhada para remoção interferir com o stance ou *swing* de um jogador, o jogador tem direito a alívio conforme a Regra 25-1 b.

Grama cortada é impedimento solto (ver Definição de “Impedimento Solto”), esteja ou não empilhada para remoção, e poderá ser retirada pelo jogador - Regra 23-1.

25/12

Rachaduras na terra

P. - Rachaduras na terra, que ocorrem em condições climáticas secas e quentes, são terreno em reparo? As Regras do Golfe permitem alívio?

R. - Não. Contudo, um jogador cuja bola está dentro de uma rachadura grande tem justificativa para pedir para a *Comissão* declarar a rachadura como terreno em reparo, e a *Comissão* tem justificativa para atendê-lo.

Decisão relevante:

- 25/16- Sulco feito por trator

25/13

Bunker em reforma total

Se um *bunker* inteiro estiver sendo reformado e a *Comissão* defina a totalidade do *bunker* como terreno

em reparo, ele perde sua situação de *azar* e é imediatamente classificado como “*através do campo*”. Portanto, a não ser que a *Comissão* afirme diferentemente, a Regra 25-1b(i) se aplica e não a Regra 25-1b(ii).

Decisões relevantes:

- 25-1b/8- Opções do jogador quando *bunker* está completamente coberto por *água ocasional*
- 33-8/27- Regra Local concedendo alívio sem penalidade de *bunker* tomado por *água ocasional*

25/14

Explicação de “buraco feito por um funcionário da manutenção do campo” na Definição de “terreno em reparo”

P. - O que se constitui em “buraco feito por um funcionário da manutenção do campo”?

R. - Um buraco feito por um funcionário da manutenção do campo é, geralmente, um terreno cavado temporariamente, visando a manutenção do campo, tal como um buraco feito para retirar placas de grama ou um toco de árvore, colocar encanamentos, etc.

25/15

Buracos de arejamento do solo

P. - Um buraco de arejamento do solo é um buraco feito por um funcionário da manutenção do campo dentro do entendimento do termo na Definição de “Terreno em Reparo”?

R. - Não.

Decisão relevante:

- 23/12- Roletes de arejamento do solo

25/16

Sulco feito por trator

P. - Um sulco feito por um trator é considerado um buraco feito por um funcionário da manutenção do campo e, portanto, um terreno em reparo? Se não for, a *Comissão* pode declarar esse sulco como terreno em reparo?

R. - Esse sulco não é um buraco feito por um funcionário da manutenção do campo. A *Comissão* tem justificativa para declarar um sulco profundo como terreno em reparo, mas não um sulco superficial feito pelo *equipamento* de manutenção.

Decisão relevante:

- 25/12- Rachaduras na terra

25/17

Reparo de buraco antigo está afundado

P. - Um reparo de um *buraco* antigo, afundada abaixo do nível da superfície do *green* é um buraco feito por um funcionário da manutenção do campo e, portanto, terreno em reparo?

R. - Não. A Regra 16-1c se aplica.

25/18

Buraco de estaca removida que definia azar de água

P. - Uma estaca que definia a margem de um *azar de água* é removida. O buraco deixado pela estaca é um “buraco feito por um funcionário da manutenção do campo” e, portanto, terreno em reparo?

R. - Sim. Contudo, esse buraco está em um *azar de água* (ver Definição de “*Azar de água*”) e o jogador

não tem direito a alívio desse buraco se sua bola estiver dentro do *azar de água* - ver primeiro parágrafo da Regra 25-1b.

Decisões relevantes:

- 16/7- Opções do jogador quando bunker está completamente coberto por água ocasional
- 16-1c/3- Reparo de buraco antigo afundado ou saliente em *linha de putt*

Outras Decisões Relevantes à Terreno em Reparo: ver “**TERRENO EM REPARO**” no Índice

BURACO FEITO POR ANIMAL LURADOR, ETC.: DEFINIÇÃO

25/19 (Reservada)

25/19.5

Pegadas de animal lurador, réptil ou pássaro

P. - As pegadas de um *animal lurador*, um réptil ou um pássaro são “buraco, detritos ou trilhas” dentro significado desses termos na Definição de “*Condição anormal de terreno*”?

R. - Não. Uma pegada é uma irregularidade na superfície, da qual não há alívio sem penalidade.

25/20 (Reservada)

25/21 (Reservada)

25/22 (Reservada)

25/23

Montículos de toupeiras

Montículos de toupeiras são detritos jogados por *animal lurador*. Portanto, um jogador que tiver interferência desses montículos, ou de seus resíduos, tem direito a alívio conforme a Regra 25-1b, desde que os resíduos sejam ainda identificáveis como montículos feitos por um *animal lurador*.

Decisões relevantes:

- 23/5– Formigueiro
- 23/11- Terra solta jogada de buraco feito por *animal lurador*

Outras Decisões relevantes a buraco feito por animal lurador, etc.: ver “**ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE**” no Índice

CONDIÇÃO ANORMAL DE TERRENO: GERAL

25-1/1

Bola em água ocasional, difícil de ser recuperada

P. - É conhecido ou virtualmente assegurado que a bola de um jogador está parada em uma grande poça de *água ocasional*. A bola está visível na *água ocasional*, mas o jogador não consegue recuperá-la ou identificá-la como sua sem fazer um esforço acima do normal. Ele abandona a bola e procede conforme a Regra 25-1c, que permite alívio para uma *bola perdida* em *água ocasional*. É justificável o jogador agir desse modo?

R. - Sim. Um jogador não é obrigado a fazer um esforço acima do normal para recuperar uma bola em *água ocasional*, com a finalidade de identificá-la.

No entanto, se não for necessário um esforço fora do normal para recuperar uma bola em *água ocasional*, o jogador deve recuperá-la. Se a bola for do jogador e ele decidir obter alívio, deve proceder conforme a Regra 25-1b; caso contrário, deve proceder de acordo com a Regra 25-1c.

INTERFERÊNCIA DE CONDIÇÃO ANORMAL DE TERRENO

25-1a/1

Bola está fora da área de terreno em reparo, mas árvore dentro da área interfere com swing

P. - As margens de um terreno em reparo não se estendem verticalmente para cima. Se a bola estiver fora do terreno em reparo e uma árvore plantada nesse terreno interferir com o *swing* de um jogador, mas não interferir com seu *stance*, o jogador tem direito a alívio?

R. - Sim. A Definição de “Terreno em Reparo” declara: “Todo o terreno e qualquer grama, arbusto, árvore ou outras plantas dentro do terreno em reparo fazem parte do terreno em reparo”. Portanto, o jogador pode obter alívio conforme a Regra 25-1, pois a árvore dentro do terreno em reparo interfere com a área pretendida para seu *swing*.

Decisões relevantes:

- 25/10.5- Bola em árvore, em terreno em reparo.
- 25/10.7- Condição de raízes fora de área de terreno em reparo, pertencentes a árvore que se encontra dentro dele.

25-1a/2

Água ocasional no green está na linha entre bola fora do green e o buraco

P. - A bola de um jogador está fora do *green* e a *água ocasional* que se encontra no *green* está na linha entre a bola e o *buraco*. O jogador tem direito a alívio?

R. - Não. Além disso, a Regra 13-2 proíbe que o jogador remova *água ocasional* de sua *linha de jogo*.

Decisão relevante:

- 25-1b/10.5- *Água ocasional* no *green*; se jogador tem ou não direito a alívio de intervenção se a bola estiver no *green* e o *ponto mais próximo de alívio* estiver fora do *green*.

ALÍVIO DE CONDIÇÃO ANORMAL DE TERRENO: GERAL

25-1b/1 (Reservada)

25-1b/2

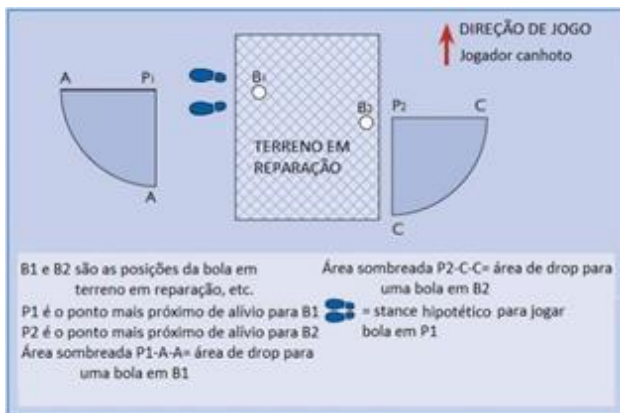
Diagramas ilustrando o ponto mais próximo de alívio

Os diagramas seguintes ilustram a expressão “*ponto mais próximo de alívio*” na Regra 25-1b(i), tanto no caso de jogadores destros quanto no de jogadores canhotos.

O “*ponto mais próximo de alívio*” deve ser interpretado rigorosamente. O jogador não tem permissão para escolher de que lado do terreno em reparo ele dropará a bola, a menos que haja dois “*pontos mais próximos de alívio*” equidistantes. Mesmo que um lado do terreno em reparo seja o *fairway* e o outro seja uma área coberta de arbustos, se o “*ponto mais próximo de alívio*” for nos arbustos, ao obter alívio, o jogador deve dropar sua bola dentro da distância de um *taco* desse ponto, mesmo que tenha que dropar

sua bola em um local em que a bola ficará em um lie virtualmente injogável.

O mesmo procedimento se aplica conforme a Regra 24-2b, que trata de *obstruções* fixas.

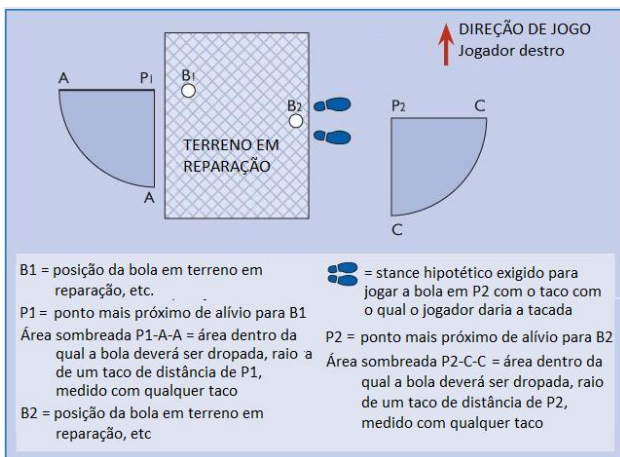


B1 e B2 são as posições da bola em terreno em reparação, etc.

P1 é o ponto mais próximo de alívio para B1
P2 é o ponto mais próximo de alívio para B2
Área sombreada P1-A-A = área de drop para uma bola em B1

Área sombreada P2-C-C = área de drop para uma bola em B2

= stance hipotético para jogar bola em P1



B1 = posição da bola em terreno em reparação, etc.

P1 = ponto mais próximo de alívio para B1

Área sombreada P1-A-A = área dentro da qual a bola deverá ser dropada, raio a de um taco de distância de P1, medido com qualquer taco

B2 = posição da bola em terreno em reparação, etc

= stance hipotético exigido para jogar a bola em P2 com o taco com o qual o jogador daria a tacada

P2 = ponto mais próximo de alívio para B2

Área sombreada P2-C-C = área dentro da qual a bola deverá ser dropada, raio de um taco de distância de P2, medido com qualquer taco

Decisões relevantes:

- 24-2b/1- Como determinar “ponto mais próximo de alívio”
- 24-2b/3.7- Diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar *ponto mais próximo de alívio*
- 33-8/19- Regra Local permitindo alívio de um lado específico do caminho pavimentado

25-1b/3

Melhorar *linha de jogo* ao obter alívio de *condição anormal de terreno*

P. - Em certas circunstâncias, ao cumprir a Regra 25-1b, é possível para um jogador incidentalmente melhorar sua *linha de jogo*, por ex., evitando jogar sobre um *bunker* ou atrás de uma árvore. Isso é permitido?

R. - Sim. Se a bola de um jogador estiver em uma das condições cobertas pela Regra 25 e se, ao obter alívio de acordo com o procedimento exposto pela Regra 25-1b a sua *linha de jogo* for melhorada, sorte do jogador.

25-1b/4

Água ocasional cobrindo a área do tee

P. - Depois de vários grupos terem jogado um determinado buraco, um jogador chega à *área do tee* desse buraco, que ficou completamente alagada por *água ocasional*. Qual o procedimento?

R. - Mesmo que os jogadores possam remover a *água da área do tee* (Regra 13-2), nesse caso, o assunto deveria ser levado à atenção da Comissão. A Regra 25-1 não se aplica, pois, a bola do jogador não está em jogo - ver Definição de “*Bola em jogo*”.

Em jogos por buracos, a *Comissão* pode transferir a *área do tee* para outro local.

Em jogos por tacadas, se as condições não permitirem a remoção da *água ocasional*, a *Comissão* deveria suspender a partida temporariamente e tentar remover a *água ocasional*. Se a remoção da *água ocasional* for impossível, a *Comissão* pode (1) suspender o jogo até que a *área do tee* tenha condições de jogo ou cancelar a volta (Regra 33-2d), ou (2) mudar a *área do tee* para outro lugar, se isso puder ser feito sem dar vantagem ou desvantagem indevida a qualquer competidor.

Decisões relevantes:

- 33-2b/1 - *Buracos* reposicionados e/ou marcas nas áreas do tee movidas durante volta em jogo por tacadas
- 33-2d/2 - *Buraco* rodeado por *água ocasional*.

25-1b/5

Explicação de “alívio máximo disponível” de *água ocasional* no bunker

P. - Em um *bunker* completamente coberto de *água ocasional*, o local que fornece “alívio máximo disponível” está no ponto que fornece maior alívio tanto para o lie quanto para o stance, ou só para o lie?

R. - A expressão se aplica tanto para o lie quanto para o stance. O ponto que fornece “alívio máximo disponível” pode ser tal que a bola fique em *água* mais rasa que os pés do jogador após ele tomar seu stance, ou vice-versa.

25-1b/6

Bola dropada de *água ocasional* no bunker, em ponto de máximo alívio, rola para outro lugar

P. - Um jogador cuja bola está em um *bunker* completamente coberto por *água ocasional* dropa sua bola conforme a Regra 25-1b(ii), em um ponto onde a *água ocasional* não chega a ¼ de polegada de profundidade. Esse local é o ponto mais próximo que fornece máximo alívio disponível. A bola rola para um ponto onde há cerca de ½ polegada de *água ocasional*. Qual o procedimento?

R. - Por equidade (Regra 1-4) e conforme o princípio da Regra 20-2c(v), o jogador pode re-dropar, e, se a bola rolar mais uma vez, colocar a bola onde ela tocou uma parte do campo pela primeira vez ao ser redropada.

25-1b/7

Bola a ser dropada no bunker é dropada fora dele e rola para o bunker

P. - A bola de um jogador está em *água ocasional*, em um bunker. O jogador decide proceder conforme a Regra 25-1b(ii)(a) e determina que o *ponto mais próximo de alívio* no bunker está perto de sua parte de

trás. O jogador dropa a bola dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de alívio*, em um declive fora do bunker, por temer que ela se enterre na areia. A bola desce o declive e para no bunker, não mais perto do *buraco* do que o *ponto mais próximo de alívio*. O jogador fica sujeito a penalidade?

R. - Sim, a menos que ele levante a bola e proceda corretamente conforme a Regra 20-6. De acordo com a Regra 25-1b(ii)(a), o jogador deve dropar a bola no bunker. Se, apesar de proceder conforme essa Regra, o jogador dropar a bola fora do *bunker* e jogar, ele estará infringindo a Regra 25 e a penalidade será a perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas.

25-1b/8

Opções do jogador quando *bunker* está completamente coberto por *água ocasional*

P. - Se a bola de um jogador estiver em um *bunker* completamente coberto por *água ocasional*, quais são suas opções?

R. - O jogador pode jogar a bola tal como ela está, ou:

- (1) dropar a bola no bunker, sem penalidade, no ponto mais próximo, não mais perto do *buraco*, onde a profundidade da água seja menor - Regra 25-1b(ii)(a); ou
- (2) dropar a bola atrás do bunker, com penalidade de uma tacada - Regra 25-1b(ii)(b); ou
- (3) declarar a bola injogável e proceder de acordo com a Regra 28.

Decisões relevantes:

- 25/13- *Bunker* em reforma total
- 33-8/27- Regra Local concedendo alívio sem penalidade de *bunker* tomado por *água ocasional*

25-1b/9

Jogador que invoca primeira opção da Regra 25-1b(ii) quer então invocar segunda opção

P. - A bola de um jogador está em um *bunker* completamente coberto por *água ocasional*. Conforme a primeira opção da Regra 25-1b(ii), ele dropa a bola no terreno do *bunker* que lhe fornece o máximo alívio disponível. Ele então decide que teria sido melhor invocar a segunda opção e dropar a bola atrás do bunker. Ele pode invocar a segunda opção?

R. - Não. A Regra 25-1b(ii) permite que o jogador proceda conforme uma das duas opções. Ele não tem direito de invocar uma opção e, se não gostar do resultado, invocar a segunda. Portanto, como a Regra 25-1 não mais se aplica, o jogador deve jogar sua bola tal como está ou proceder de acordo com a Regra de bola injogável, incorrendo na penalidade de uma tacada prescrita por essa Regra.

Decisão relevante:

- 24-2b/5- Jogador que levanta bola conforme primeira opção da Regra 24-2b(ii) quer então proceder conforme segunda opção.

Outras Decisões relevantes a se o jogar pode mudar uma opção de alívio selecionada após alguma ação adicional: veja “ÁGUA OCASIONAL: mudar opção de alívio quando” no Índice

25-1b/10

Água ocasional no *green*; ponto mais próximo de alívio é fora do *green*

P. - Um jogador cuja bola está em um *green* tem direito a alívio de *água ocasional*. Contudo, a posição mais próxima que lhe fornece alívio completo e não está mais perto do *buraco* ou em um *azar* é fora do *green*, no *rough*. Se o jogador optar por obter alívio, ele deve colocar a sua bola no *rough*?

R. - Sim, ver Regra 25-1b(iii).

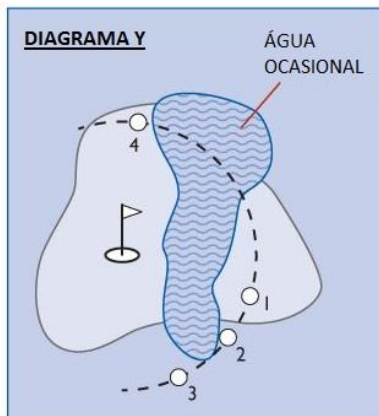
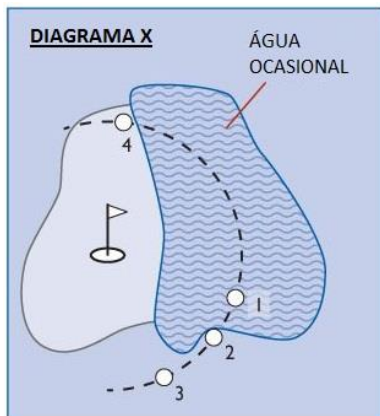
25-1b/10.5

Água ocasional no green; se jogador tem ou não direito a alívio de intervenção se a bola estiver no green e o ponto mais próximo de alívio estiver fora do green

P. - Na ilustração X a seguir, a bola de um jogador está no Ponto 1, em *água ocasional* no green. Na ilustração Y a seguir, a bola de um jogador está no Ponto 1, no green, com *água ocasional* em sua linha de putt.

De acordo com a Regra 25-1b(iii), o jogador não tem direito de colocar a bola no Ponto 4, que está no green, porque o Ponto 4 é mais longe do Ponto 1 que o Ponto 2 ou 3, ambos fora do green. Parece que o Ponto 2 é o ponto correto porque não há alívio se a bola parar fora do green e a *água ocasional* sobre green interferir com sua linha de jogo. Ao obter alívio, o jogador deve colocar a bola no Ponto 2 ou no Ponto 3?

R. - Como a bola está no green em ambas ilustrações, o jogador tem direito de obter alívio com relação ao lie da bola e à interferência sobre sua linha de putt. Portanto, nos dois casos, o jogador deve colocar a bola no Ponto 3, o ponto mais próximo que fornece alívio completo com relação às duas situações.



25-1b/11

Bola em água ocasional dentro de terreno em reparo

P. - Uma bola está em *água ocasional*, dentro de uma área definida como terreno em reparo. O jogador pode obter alívio da *água ocasional* conforme a Regra 25-1b, dropar a bola no terreno em reparo e então jogar a bola tal como ela está, ou tomar alívio do terreno em reparo de acordo com a Regra 25-1b?

R. - Sim.

25-1b/11.5

Bola em água ocasional dentro de terreno em reparo; se jogador tem direito e obter alívio de ambas as condições em um único procedimento

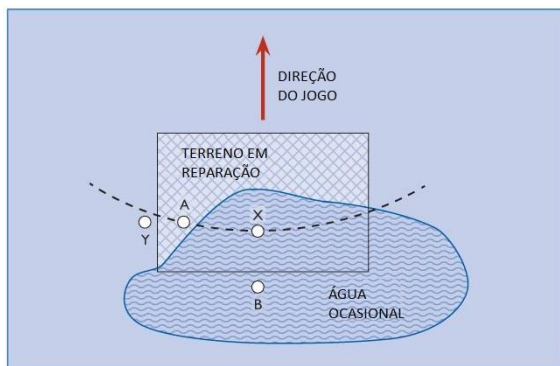
P. - A ilustração a seguir mostra a bola de um jogador, que está em *água ocasional* no ponto X, dentro de uma área de terreno em reparo. O jogador pode, em um único procedimento, dropar a bola no ponto Y,

o ponto mais próximo de alívio das duas condições?

R. - Não. O jogador pode obter alívio de cada uma das condições em estágios separados, mas não das duas ao mesmo tempo.

O jogador pode obter alívio da *água ocasional* no ponto A e então tomar alívio do terreno em reparo.

Alternativamente, ele pode obter alívio do terreno em reparo no ponto B, e então tomar alívio da *água ocasional*.



Decisões relevantes a 25-1b/11 e 25-1b/11.5:

- 1-4/8- O ponto mais próximo de alívio de caminho pavimentado para carros de golfe é em *água ocasional*; o ponto mais próximo de alívio da *água ocasional* é no caminho pavimentado.
- 24-2b/10- Obstrução em terreno em reparo interfere com *swing* de jogador
- 24-2b/19- Tacada em bola não é razoável devido à interferência de *obstrução* fixa e *água ocasional*

25-1b/12

Água ocasional é confundida com azar de água; bola original é jogada conforme Regra de azar de água

P. - Um jogador cuja bola está em *água ocasional* confunde a *água ocasional* com um *azar de água*. Ele recupera sua bola original, dropa a bola 10 jardas atrás da *água ocasional*, de acordo com a Regra de *azar de água*, e joga a bola. Seu erro é então descoberto. Qual a decisão?

R. - O jogador não observou o procedimento prescrito pela Regra 25-1b(i) para dropar uma bola que estava em *água ocasional*; ele dropou a bola em um lugar errado. Em um jogo por buracos, ele perde o buraco (Regra 20-7b). Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de duas tacadas (Regras 25-1b(i) e 20-7c).

25-1b/13

Água ocasional é confundida com azar de água; bola substituta é jogada conforme Regra de azar de água

P. - Um jogador cuja bola está em *água ocasional* confunde a *água ocasional* com um *azar de água*. O jogador não recupera sua bola original, apesar de poder fazê-lo sem grande esforço - ver Decisão 25-1/1. Em vez disso, dropa outra bola 10 jardas atrás da *água ocasional*, de acordo com a Regra de *azar de água*, e joga. Seu erro é então descoberto. Qual a decisão?

R. - Como o jogador poderia ter recuperado sua bola sem grande esforço, ele não tinha permissão para

substituí-la ao tomar alívio da *água ocasional*. Além disso, como procedeu de acordo com a Regra de *azar de água* (Regra 26-1), ele dropou a bola em um lugar errado.

Em um jogo por buracos, ele perde o buraco (Regras 15-2, 25-1b(i) e 20-7b).

Em um jogo por tacadas, ele incorre em duas tacadas de penalidade. Embora o jogador tenha substituído a bola quando isso não era permitido (Regra 15-2 e Regra 25-1) e tenha jogado de lugar errado (Regra 25-1b(i) e 20-7c), a Exceção da Regra 15-2 e a Nota 3 da Regra 20-7 esclarecem que um jogador que tenha substituído uma bola e jogado de lugar errado incorre na penalidade total de duas tacadas.

Decisão relevante:

- 34-3/6- Jogador procede conforme Regra inaplicável; decisão da Comissão.

25-1b/14 (Reservada)

25-1b/14.5

Bola declarada injogável é dropada em terreno em reparo de onde é proibido jogar; bola então é dropada conforme Regra de terreno em reparo

P. - Um jogador declara sua bola injogável. Ao proceder conforme a Regra 28b ou 28c, o jogador dropa sua bola em uma área de terreno em reparo onde, por Regra Local, é proibido jogar. Ele então obtém alívio obrigatório conforme a Regra 25-1b. Esse procedimento é permitido?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 20-7/3- Se jogador pode dropar bola em área da qual é proibido jogar

25-1b/15

Medir através de terreno em reparo para obter alívio

P. - Ao obter alívio de uma faixa estreita de terreno em reparo *através do campo*, um jogador determina seu *ponto mais próximo de alívio* (Ponto A), que não está em um *azar* nem no *green*. O ponto A está do lado direito do terreno em reparo. Dentro da distância de um taco, do lado esquerdo do terreno em reparo, há outro ponto (Ponto B) que satisfaz as exigências da Regra 25-1b(i). O jogador pode dropar sua bola no ponto B?

R. - Sim. Na Regra 25-1b, nada proíbe medir a distância de um taco por sobre um terreno em reparo para obter alívio.

Decisões relevantes:

- 20/1- Taco usado para medir
- 20/2- Empréstimo de taco para medição
- 20-2b/2- Medir pelo comprimento do taco

25-1b/16

Bola equidistante de dois pontos que satisfazem as exigências da Regra de terreno em reparo

P. - *Através do campo*, a bola de um jogador está em um terreno em reparo e ele opta por obter alívio conforme a Regra 25-1b(i). Não há um único ponto de alívio. Porém, há dois pontos equidistantes de local onde a bola se encontra. O jogador pode dropar a bola dentro da distância de um taco um desses dois pontos?

R. Sim.

25-1b/17

Agulhas de pinheiro empilhadas para remoção interferem com linha de jogo após bola ser dropada

P. - Um jogador cuja bola está sobre um monte de agulhas de pinheiro empilhadas para remoção dropa sua bola conforme a Regra 25-1b. A bola para em posição tal que a pilha de agulhas de pinheiro interfere com sua *linha de jogo*. O jogador pode remover as agulhas de pinheiro de sua *linha de jogo*?

R. - Sim. Agulhas de pinheiro, empilhadas para remoção, são *impedimentos soltos* ou terreno em reparo. Inicialmente, o jogador tinha direito de retirar as agulhas de pinheiro conforme a Regra 23-1 (*Impedimentos soltos*) ou dropar fora delas, como o fez de acordo com a Regra 25-1b.

Depois de o jogador ter dropado fora das agulhas, surgiu uma nova situação e ele não mais podia invocar a Regra 25-1b. No entanto, ele não estava proibido de retirar as agulhas de pinheiro conforme a Regra 23-1.

25-1b/18 (Reservada)

25-1b/19

Bola está sobre montículo feito por animal lurador; inviável executar tacada devido a arbusto

P. - A bola de um jogador está embaixo de um arbusto e é claramente impossível o jogador executar uma tacada. Contudo, a bola está sobre um montículo feito por um *animal lurador*. O jogador tem direito a alívio sem penalidade conforme a Regra 25-1b?

R. - De acordo com a Exceção da Regra 25-1b, um jogador não pode obter alívio de uma *condição anormal de terreno* se for claramente inviável executar uma tacada devido à interferência de algo diferente dessa condição. Desse modo, nas circunstâncias acima descritas, o jogador não tem direito a alívio.

Decisão relevante:

- 24-2b/16- *Obstrução* interfere, mas bola é injogável devido a outra condição

25-1b/20

Stance sofre interferência de buraco de animal lurador; é pouco razoável executar tacada devido a outra condição

P. - A bola de um jogador está em um sulco na base de uma árvore, em posição tal que é claramente inviável que ele execute uma tacada. Apesar disso, o jogador quer obter alívio sem penalidade conforme a Regra 25-1, porque seu stance para uma tacada na base desse sulco seria sobre uma cova de *animal lurador*. O jogador tem direito a alívio sem penalidade, de acordo com a Regra 25-1b?

R. - Segundo a Exceção da Regra 25-1b, um jogador não pode obter alívio de uma *condição anormal de terreno* se for claramente inviável que ele execute uma tacada devido à interferência de algo diferente dessa condição. Nas circunstâncias acima descritas, a bola do jogador está injogável porque se encontra em um sulco na base da árvore. Portanto, conforme a Regra 25-1, o jogador não tem direito a alívio da cova do *animal lurador*.

25-1b/21

Dejetos de *animal lurador* interferem com tacada na direção do green; árvore impede essa tacada

P. - A bola de um jogador está exatamente atrás de uma árvore. Um dejetto atrás da bola, feito por *animal lurador*, interfere com o *backswing* do jogador para uma tacada na direção do green, mas não com um *swing* para uma tacada para o lado, que seria a única tacada razoável. Se o jogador declarar que pretende jogar para o green, na direção da árvore, ele pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 25-1b?

R. - Conforme a Exceção da Regra 25-1b, um jogador não pode obter alívio de uma *condição anormal de terreno* se a interferência dessa condição ocorrer apenas se o jogador usar uma direção de jogo desnecessariamente anormal. Portanto, nas circunstâncias acima descritas, o jogador não tem direito a alívio.

25-1b/22

Dejetos de *animal lurador* interferem com tacada lateral; quando alívio concedido

P. - Uma bola está atrás de uma árvore, de modo que uma tacada lateral é a única tacada razoável para o jogador. Contudo, um dejetto de *animal lurador* interfere com o *backswing* para uma a tacada lateral. O jogador tem direito a alívio conforme a Regra 25-1b?

R. - Sim, e se o alívio tirar o jogador de sua posição atrás da árvore, ele terá direito de jogar na direção do green.

Decisões relevantes:

- 24-2b/9.5- Após obter alívio de *obstrução* para tacada em direção ao green, *obstrução* interfere com stance para tacada lateral, necessária
- 24-2b/17- *Obstrução* interfere com tacada anormal; tacada anormal é aceitável nas circunstâncias

25-1b/23

Bola entra em cova de *animal lurador*, localizada fora de campo, e para dentro do campo

P. - A entrada de uma toca de *animal lurador* está *fora de campo*, mas a maior parte da toca está dentro do campo. Uma bola entra na cova localizada *fora de campo* e para dentro do campo, sob o terreno classificado como *através do campo*. Qual o procedimento?

R. - Conforme a Regra 25-1b, o jogador pode dropar a bola, sem penalidade, dentro da distância de um taco, em um ponto do terreno diretamente acima de sua posição, na toca. Nesse caso a distância vertical não é considerada para aplicação das Regras.

25-1b/24

Bola entra em toca de *animal lurador*, localizada dentro do campo, e para fora de campo

P. - A bola de um jogador entra em uma toca de coelho cuja entrada está dentro do campo, a um pé da cerca de *fora de campo*. A toca de coelho se inclina e passa por baixo da cerca e, portanto, a bola para além da linha de *fora de campo*. Qual a decisão?

R. - Se a bola está ou não *fora de campo* depende de onde ela se encontra com relação ao limite do campo, e isso deve ser medido verticalmente, para cima ou para baixo - ver Definição de “*Fora de campo*”.

No caso citado, a bola está *fora de campo* e a Regra 27-1 se aplica. Conforme a Regra 25-1, não é possível obter alívio de uma toca de *animal lurador*.

25-1b/25

Bola entra em cova de *animal lurador*, no bunker, e é encontrada sob o green

P. - Uma bola entre em uma cova de *animal lurador*, em um bunker ao lado do green, e é encontrada sob o green. Como a bola não está no bunker nem no green, o jogador deve obter alívio de acordo com a Regra 25-1b(i), isto é, *através do campo*?

R. - Sim. O jogador pode dropar a bola, sem penalidade, em local *através do campo*, à distância de um taco do ponto mais próximo de sua posição na cova do *animal lurador*, que evite interferência dessa condição, não esteja em um *azar* nem no green, nem fique mais perto do buraco.

Decisões relevantes a 25-1b/23 a 25-1b/25:

- 24-2b/11 - Bola parada em parte elevada de uma *obstrução fixa*
- 28/11 - Bola injogável em árvore; jogador opta por dropar dentro da distância de dois tacos
- 28/12 - Bola injogável na base de um barranco; jogador deseja dropar dentro da distância de dois tacos do ponto acima da bola

25-1b/25.5

Aplicação da exceção à Regra 25-1b quando a bola está embaixo da terra em um buraco de *animal lurador*

P. - *Através do campo*, a bola de um jogador para sob a terra em um buraco feito por um *animal lurador*. Um grande arbusto está imediatamente ao lado e encobrindo a entrada do buraco. Dada a Exceção à Regra 25-1b, o jogador tem direito a dropar, sem penalidade, do buraco do *animal lurador*?

R. - Para os efeitos da aplicação da Exceção à Regra 25-1b, uma bola que esteja sob a terra em um buraco de *animal lurador*, é considerada como se estivesse na entrada do buraco. Se a natureza da área ao redor da entrada do buraco for tal que inviabiliza a tacada em uma bola em qualquer parte da entrada do buraco (i.e., devido ao arbusto que o encobre), o jogador não tem direito a alívio sem penalidade sob a Regra 25-1b. Caso contrário, o jogador tem direito a alívio sem penalidade sob a Regra 25-1b.

Se a bola estiver em um buraco, mas não embaixo da terra, é o local da bola, e não a entrada do buraco, que é relevante para a determinação da aplicação ou não da Exceção à Regra 25-1b.

25-1b/26

Desconhecendo que bola está em *azar de água*, jogador obtém alívio de interferência de cova de *animal lurador*

P. - Desconhecendo que sua bola está em um *azar de água*, seco, um jogador levanta e dropa sua bola conforme a Regra 25-1b(i), acreditando que tem direito a alívio da cova feita por um *animal lurador*. Depois de dropar a bola no *azar*, ele descobre que se enganou. Qual a decisão?

R. - Como a bola do jogador está em um *azar de água*, o jogador não tem direito a alívio, sem penalidade, de uma cova feita por um *animal lurador* - ver primeiro parágrafo da Regra 25-1b. No entanto, como sua bola está em um *azar de água*, ele não está proibido de tomar alívio conforme a Regra 26.

Como o jogador dropou a bola de acordo com uma Regra inaplicável, ele pode corrigir seu erro conforme a Regra 20-6:

1. levantando e recolocando a bola onde ela estava originalmente, no *azar de água*. Nesse caso, ele

incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 – ver Decisão 18-2/12; ou

2. procedendo de acordo com a Regra 26-1. Ele incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 26-1, mas não incorre em qualquer penalidade adicional.

Decisões relevantes:

- 20-6/5- Jogador dropa bola conforme as Regras e então deseja substituir bola em posição original
- 20-7/2- Bola considerada injogável em *azar de água* é dropada no *azar* e jogada
- 27/17- *Competidor* joga fora da vez, de local que não seja da *área do tee* e coloca outra *bola em jogo* do local da tacada anterior

BOLA PERDIDA EM CONDIÇÃO ANORMAL DE TERRENO NÃO É ENCONTRADA

25-1c/1

Bola não encontrada está em *água ocasional* ou no *rough*

P. - Uma área de *água ocasional*, precedida de um *rough* alto, está em uma depressão não visível da *área do tee*. Uma bola jogada para essa área não pode ser encontrada. A bola pode estar na *água ocasional* ou no *rough* alto. O jogador pode tratar a bola como se ela estivesse em *água ocasional*!

R. - Não. Nessas circunstâncias, não é conhecido nem virtualmente assegurado que a bola está em *água ocasional*. O jogador não pode proceder conforme a Regra 25-1c.

25-1c/1.5

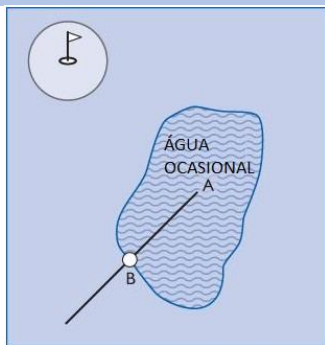
Esclarecimento de ponto onde a bola “cruzou pela última vez os limites externos” de *condição anormal de terreno*

P. - No diagrama, uma bola está perdida em uma área de *água ocasional*, tendo atingido a água no Ponto A. O Ponto B representa o local em que a bola passou sobre o limite externo da *água ocasional*. Com a finalidade de proceder conforme a Regra 25-1c, onde se deve considerar que a bola está?

R. - Considera-se que a bola está no ponto B.

Decisões relevantes:

- 24-2b/12- Bola dentro de cano de drenagem sob o campo; entrada do cano está *fora de campo*
- 24-3b/1- *Bola perdida* em cano subterrâneo de drenagem
- 25/10- *Bola perdida* em árvore, em terreno em reparo



25-1c/2

Bola é dropada e jogada conforme Regra de terreno em reparo, sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original estava no terreno em reparo

P. - Depois de procurar por menos de um minuto, um jogador considera que sua bola está em um terreno em reparo, apesar de não ser conhecido ou virtualmente assegurado que esse é o caso. Ele dropa uma bola conforme a Regra 25-1c e joga. Sua bola original é então encontrada além do terreno em reparo. Qual a decisão?

R. - Quando o jogador dropou e jogou outra bola conforme a Regra 25-1c, ela se tornou a *bola em jogo* e

a bola original se perdeu.

Sem que seja conhecido ou virtualmente assegurado que a bola estava no terreno em reparo, o jogador não pode proceder de acordo com a Regra 25-1; portanto, considera-se que ele colocou outra *bola em jogo* conforme a Regra 27-1. Ao jogar a bola dropada conforme a Regra 25-1c, o jogador jogou de lugar errado.

Em um jogo por buracos, ele incorreu na penalidade de perda de buraco (Regra 20-7b).

Em um jogo por tacadas, ele incorreu na penalidade de tacada e distância prescrita pela Regra 27-1 e na penalidade adicional de duas tacadas por infração àquela Regra (Regra 20-7c). Se a infração for considerada grave, ele está sujeito a desclassificação, a menos que corrija seu erro conforme a Regra 20-7c.

Decisões relevantes:

- 15/8- Bola jogada conforme Regra para *bola perdida* em terreno em reparo depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância.
- 18-2/8.5- Bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido segundo Regra de terreno em reparo.
- 20-7c/4- Bola de *competidor* é jogada por co-competidor; *competidor* substitui bola por outra em local errado, joga essa bola e então a abandona e joga bola original de local certo
- 27-1/2.5- *Bola perdida* é considerada *deslocada* por *agente externo*, na ausência de conhecimento virtual certeza do fato
- 34-3/6- Jogador procede conforme Regra inaplicável; decisão da Comissão.

25-1c/2.5

Bola dropada conforme Regra 25-1c, com conhecimento ou virtual certeza de que a bola está em *água ocasional*; bola original é então encontrada

P. - A bola de um jogador é jogada em direção a uma grande área de *água ocasional*. E conhecido ou virtualmente assegurado que a bola do jogador está perdida na *água ocasional* e o jogador dropa uma bola conforme a Regra 25-1c. Antes de jogar a bola dropada, sua bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos permitidos para a procura. Qual a decisão?

R. - Como era conhecido ou virtualmente assegurado que a bola do jogador estava em *água ocasional* quando ele colocou a *bola substituta* em jogo, a bola foi corretamente substituída e ele não pode jogar a bola original.

Se a bola original tiver sido encontrada na *água ocasional* e essa descoberta afetar o ponto de referência para proceder conforme a Regra 25-1c e, como resultado, a *bola substituta* tiver sido dropada em um lugar errado, o jogador deve corrigir o erro conforme a Regra 20-6 e dropar uma bola de acordo com a Regra 25-1c, tomando como referência o ponto correto. Caso contrário, a Regra 20-6 não se aplica e o jogador deve continuar o jogo com a bola dropada. Nos dois casos, o jogador não incorre em penalidade.

No caso improvável da bola original ter sido encontrada fora da *água ocasional*, o jogador deve continuar o jogo com a bola dropada, sem penalidade.

A mesma resposta se aplica se for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola do jogador está em outra *condição anormal de terreno* ou em uma *obstrução* (Regra 24-3).

Decisão relevante:

- 26-1/3.5- Bola é dropada conforme Regra de *azar de água*, com conhecimento ou virtual certeza; bola original então é encontrada.

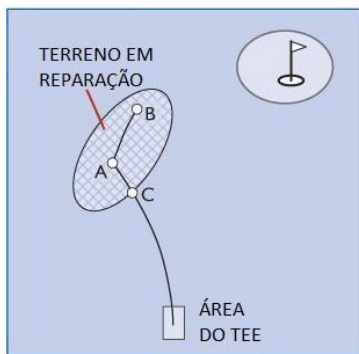
25-1c/3

Bola jogada em área de terreno em reparo se perde na mesma área

P. - Na ilustração abaixo, a tacada de um jogador, executada na *área do tee*, para no Ponto A, em uma grande área de terreno em reparo. Ele executa uma tacada de dentro do terreno em reparo e avança a bola até o Ponto B, que ainda está no terreno em reparo, e a bola não cruza seus limites externos. A bola não é encontrada. Qual a decisão?

R. - O jogador pode dropar a bola fora da área do terreno em reparo, sem penalidade, como determina a Regra 25-1c, e executar sua terceira tacada. Neste caso, o ponto de referência é o local onde a bola cruzou pela última vez os limites externos do terreno em reparo depois da tacada do jogador, executada da *área do tee* (Ponto C).

Alternativamente, o jogador pode, com penalidade de uma tacada, dropar a bola no terreno em reparo, o mais perto possível do local em que sua bola original foi jogada pela última vez (Ponto A) conforme a Regra 27-1, e executar sua quarta tacada. Depois de dropar a bola conforme a Regra 27-1, se o jogador ainda tiver interferência do terreno em reparo, ele pode obter alívio conforme a Regra 25-1b, sem penalidade adicional.



Decisão relevante:

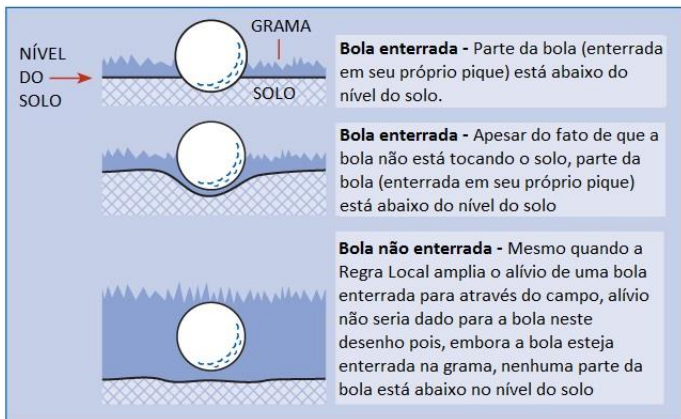
- 27-2c/1.5- Se bola provisória se torna ou não bola em jogo se bola original estiver perdida em terreno em reparo.

BOLA ENTERRADA

25-2/0.5

Quando bola está enterrada no solo

Uma bola é considerada enterrada no solo somente se:



NÍVEL
DO
SOLO

GRAMA

SOLO

Bola enterrada - Parte da bola (enterrada em seu próprio pique) está abaixo do nível do solo.

Bola enterrada - Apesar do fato de que a bola não está tocando o solo, parte da bola (enterrada em seu próprio pique) está abaixo do nível do solo

Bola não enterrada - Mesmo quando a Regra Local amplia o alívio de uma bola enterrada para através do campo, alívio não seria dado para a bola neste desenho pois, embora a bola esteja enterrada na grama, nenhuma parte da bola está abaixo no nível do solo

- o impacto da aterrisagem da bola causou a formação de uma marca de pique no solo,
- a bola está em sua própria marca de pique, e
- parte da bola está abaixo do nível do solo.

Desde que estes três requisitos estejam cumpridos, a bola não precisa, necessariamente, estar encostando no solo para ser considerada enterrada em seu próprio pique (isto é grama ou *impedimentos soltos* podem estar entre a bola e a terra).

Qualquer dúvida sobre se a bola está ou não enterrada no próprio pique deve ser decidida contra o jogador.

25-2/1

Bola pula para fora de seu pique e gira de volta para dentro dela

P. - A bola de um jogador cai em terreno macio, em uma área de grama cortada rente ao chão *através do campo*, pula para fora de seu pique, então gira e volta para dentro dela. O jogador tem direito a alívio conforme a Regra 25-2?

R. - Sim. Se a bola girar de volta para dentro de seu pique, ela está enterrada na marca.

25-2/2

Bola que se enterra quando dropada

P. - Um jogador obtém alívio conforme uma Regra aplicável e dropa uma bola em um fairway. A bola se enterra com o impacto. O jogador tem direito a alívio conforme a Regra 25-2?

R. - Sim.

25-2/2.5

Bola que se enterra quando dropada; procedimento se bola novamente se enterrar ao ser redropada

P. - De acordo com a Decisão 25-2/2, se uma bola dropada em um fairway se enterrar com o impacto, o jogador tem direito a alívio conforme a Regra 25-2. Qual o procedimento correto se a bola se enterrar todas as vezes que for dropada?

R. - Se a bola se enterrar quando dropada, e se enterrar outra vez quando redropada, por equidade (Regra 1-4), o jogador pode colocar a bola o mais perto possível do local onde ela se enterrou ao ser redropada, porém não mais perto do *buraco*.

Se o jogador dropar a bola mais de duas vezes, a bola se enterrar todas as vezes e ele então perceber que tinha o direito de colocar a bola depois do segundo dropo, ele pode colocar a bola o mais perto possível do ponto onde ela se enterrou ao ser dropada pela segunda vez.

25-2/3

Bola volta ao pique da tacada anterior

P. - A bola de um jogador se enterra em seu próprio pique, em uma área de grama cortada rente ao chão *através do campo*. Depois de obter alívio conforme a Regra 25-2, o jogador executa uma tacada. A bola sobe um barranco mas rola de volta e para dentro do mesmo pique. O jogador tem direito a alívio sem penalidade?

R. - Não. O jogador apenas tem direito a alívio conforme a Regra 25-2 quando sua bola se enterra no pique feita por sua última tacada - porém, ver Decisão 25-2/2 com relação a uma bola que se enterra quando dropada.

25-2/4

Bola enterrada em terreno em reparo, em área de grama cortada rente ao chão

P. - A bola de um jogador está enterrada em um terreno em reparo, em uma área de grama cortada rente ao chão *através do campo*. O jogador pode dropar a bola dentro do terreno em reparo conforme a Regra 25-2 (Bola Enterrada) e então decidir se joga a bola tal como está ou se obtém alívio do terreno em reparo de acordo com a Regra 25-1b?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 25-1b/11.5- Bola em *água ocasional* dentro de terreno em reparo; se jogador tem direito e obter alívio de ambas as condições em um único procedimento.

25-2/5

Bola enterrada em banco de grama ou no barranco ao redor de um bunker

P. - Bancos de grama ou barrancos que cercam os bunkers são considerados como “áreas de grama cortada rente ao chão”, de acordo com a Regra 25-2 (Bola Enterrada) onde é possível obter alívio dessas condições conforme essa Regra?

R. - Não, a menos que a grama esteja cortada na altura em que foi aparada a grama do fairway, ou mais baixo.

Decisões relevantes:

- 13/4- Bola completamente enterrada na borda de um bunker.
- 16/2- Bola enterrada na lateral do *buraco*; toda a bola abaixo da borda do *buraco*
- 16/3- Bola enterrada na lateral do *buraco*; toda a bola não está abaixo da borda do *buraco*
- 33-8/39- Regra local para parede de *bunker* cuja superfície consiste de pilhas de torrões sobrepostos, cobertos de grama ou terra.
- 33-8/39.5- Regra Local tornando parede de banca parcialmente coberta por grama como parte do bunker

25-2/6

Bola em barranco íngreme, jogada diretamente para dentro do solo

P. - A bola de um jogador está em um barranco íngreme do fairway. Ele executa uma tacada que faz a bola se enterrar diretamente dentro desse barranco, isto é, a bola não chega a levantar voo. O jogador tem direito a alívio sem penalidade conforme a Regra 25-2?

R. - Não. De acordo com a Regra 25-2, o alívio é possível quando a bola fica enterrada em seu próprio pique. A expressão “pique de bola” pressupõe que a bola levantou voo e se enterrou ao pousar.

25-2/7 (Reservada)

25-2/8

Bola enterrada na área do tee

P. - A tacada de um jogador, executada na *área do tee*, atinge uma árvore e volta para a *área do tee*, onde se enterra no terreno. O jogador tem direito a alívio sem penalidade?

R. - Sim. Apesar das Regras do Golfe não contemplarem tal situação, por equidade (Regra 1-4), o jogador tem direito a alívio sem penalidade e deve observar o procedimento prescrito na Regra 25-2

para uma bola que esteja em uma área de grama cortada rente ao chão, *através do campo*.

O mesmo princípio se aplica a outras situações de alívio que não contemplam alívio na *área do tee* (por ex., Regra 24-1b).

Outras Decisões Relevantes à Regra 25-2: ver “BOLA ENTERRADA” no Índice

GREEN ERRADO

25-3/1

Condição de metade de um green duplo quando buraco ao qual pertence não está sendo jogado

P. - Metade de um green em forma de U serve ao buraco 11 e a outra metade pertence ao buraco 17. Durante o jogo do buraco 17, se a bola parar na parte do green que pertence ao buraco 11, a Regra 25-3 (*Green errado*) se aplica?

R. - Não, a menos que a Comissão divida o green com estacas ou com uma linha, e declare que uma parte é o green do buraco 11 e a outra parte é o green do buraco 17. A Definição de “Green” dá esse direito à Comissão.

Outras Decisões Relevantes à Regra 25-3: ver “GREEN ERRADO” no Índice

Regra 26

Azares de Água (Incluindo Azares Laterais de Água)

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

26-1. Alívio para Bola em Azar de água

É uma questão a ser apurada se de fato uma bola, que não foi encontrada depois de ter sido jogada na direção de um *azar de água* está no *azar*. Na ausência de conhecimento ou virtual certeza de que a bola jogada na direção do *azar de água*, mas não encontrada, realmente está no *azar*, o jogador deve prosseguir conforme a Regra 27-1.

Se a bola for encontrada dentro do *azar de água* ou for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola não localizada se encontra dentro de um *azar de água* (a bola estando ou não na água), o jogador pode, **com penalidade de uma tacada**:

- Adotar o procedimento de tacada e distância conforme a provisão da Regra 27-1, jogando uma bola de um ponto tão perto quanto possível do local em que a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5); ou
- 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*, entre o *buraco* e o ponto em que a bola será dropada, sem limite de distância para onde deve ser dropada atrás do *azar de água*; ou
- Como alternativas adicionais, disponíveis somente se a bola tiver cruzado 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
 - o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do *azar de água* ou
 - um ponto na margem oposta do *azar de água* equidistante do *buraco*.

Ao proceder conforme esta Regra, o jogador pode levantar e limpar sua bola ou substituí-la por outra.

(Ações proibidas quando a bola está em um *azar* – ver Regra 13-4)

(Bola em movimento na água de um *azar de água* – ver Regra 14-6)

26-2. Bola Jogada de Dentro de um Azar de água

a. Bola Repousa no Mesmo ou em Outro Azar de água

Se uma bola jogada de dentro de um *azar de água* ficar dentro do mesmo ou em outro *azar de água*, após a tacada, o jogador pode:

- com penalidade de uma tacada**, jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última tacada fora do *azar de água* (ver a Regra 20-5), ou
- proceder conforme a Regra 26-1a, 26-1b ou, se aplicável, a Regra 26-1c, acrescentando a **penalidade de uma tacada prevista por essa Regra**. Para aplicar a Regra 26-1b ou 26-1c, o ponto de referência é o local onde a bola original cruzou, pela última vez, a margem do *azar* onde se encontra.

Nota: Se o jogador proceder conforme a Regra 26-1a dropando uma bola no *azar*, tão perto quanto possível do local onde a bola original foi jogada pela última vez, porém decidir não jogar esta bola dropada, ele pode então proceder de acordo com a Alínea (i) acima, Regra 26-1b ou, se aplicável, Regra 26-1c. Se o fizer, ele **incorrerá um total de duas tacadas** de penalidade: a penalidade de uma tacada ao proceder conforme a Regra 26-1a, e uma penalidade adicional de uma tacada por, então, proceder sob a Alínea (i) acima, Regra 26-1b ou Regra 26-1c.

b. Bola perdida ou Injogável Fora de Azar ou Fora de campo

Se uma bola jogada a partir de um *azar de água* estiver perdida, for declarada injogável fora do *azar* ou estiver *fora de campo*, o jogador pode, após incorrer a penalidade de uma tacada e conforme a Regra 27-1 ou 28a, jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto no *azar* em que a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5). Se o jogador optar por não jogar deste local, ele pode:

- (i) **acrescentar a penalidade adicional de uma tacada** (perfazendo um total de duas tacadas de penalidade) e jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última tacada fora do *azar de água* (vera Regra 20-5).
- (ii) proceder de acordo com a Regra 26-1b, ou, se aplicável, a Regra 26-1c, **acrescentando a penalidade adicional de uma tacada prevista por essa Regra** (perfazendo um total de duas tacadas de penalidade), usando como ponto de referência o local onde a bola original cruzou pela última vez a margem do *azar* antes de parar dentro do *azar*.

Nota 1: Ao 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. Alternativamente, ele pode proceder de acordo com a Alínea (i) ou (ii) acima. Se o fizer, ele **incorrerá um total de duas tacadas de penalidade**: a penalidade de uma tacada ao proceder conforme a Regra 27-1 ou 28a, e uma penalidade adicional de uma tacada por, então, proceder sob a Alínea (i) ou (ii) acima.

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

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

AZAR DE ÁGUA: GERAL

26/1

Quando a bola está em azar de água

P. - Uma bola está em um *azar de água* quando alguma parte dela quebra o plano que se estende verticalmente para cima a partir da margem do *azar*, mesmo que a bola não toque o terreno dentro do *azar*?

R. - Sim, pois a Definição de “*Azar de água*” declara que “a margem de um *azar* se estende verticalmente para cima e para baixo”.

26/1.5

Condição de bola que toca azar de água e outra parte do campo

P. - A bola de um jogador toca a linha que define a margem de um *azar de água*, mas também toca outra parte do campo (por ex., um *bunker* ou o *green*). Sobre que parte do campo considera-se que está a bola do jogador?

R. - Considera-se que a bola do jogador está no *azar de água*.

26/2

Bola dentro da margem natural de azar de água, mas fora das estacas que definem a margem

P. - As estacas que definem a margem de um *azar de água* foram instaladas de modo inadequado. Como resultado, uma área que claramente faz parte do *azar de água* está do lado de fora das estacas, portanto, tecnicamente, está fora do *azar*. A bola de um jogador para na água, nessa área. O jogador alega que,

tendo em vista o alinhamento das estacas, sua bola se encontra em *água ocasional através do campo*. Sua alegação é válida?

R. - Não. A *Comissão* errou ao não definir claramente a margem do *azar* conforme as exigências da Regra 33-2a, mas o jogador não tem direito de tirar vantagem desse erro. Se estiver claro que o local onde a bola se encontra fica dentro dos limites naturais do *azar de água*, a alegação não deve ser considerada.

Decisão relevante:

- 33-2a/4- Onde colocar linhas ou estacas definindo margem de *azar de água*

26/3

Azar de água não demarcado

P. - À esquerda de um buraco, um pequeno canal não demarcado está dentro de campo, mas sua margem esquerda está fora do campo. Portanto, é impossível dropar atrás do *azar de água* conforme a Regra 26-1b. A bola de um jogador para dentro desse canal. O jogador deve jogar a bola tal como está ou pode proceder conforme a Regra 26-1 a?

R. - É responsabilidade da *Comissão* definir com exatidão as margens dos azares de água e dos azares laterais de água - ver Regra 33-2a. Contudo, se a *Comissão* não o fez, por definição, o pequeno canal é um *azar lateral de água* e o jogador deve ter permissão para proceder de acordo com a Regra 26-1c(i).

26/3.5

Azar lateral de água definido como azar de água

P. - Um lago que está à frente e à direita de um *green* é tão grande que é impossível dropar atrás do *azar de água* como determina a Regra 26-1b. A *Comissão* pode definir o *azar* ou partes do *azar* como *azar de água*, embora ele se encaixe na Definição de “Azar Lateral de Água”?

R. - Sim - ver Nota 3 da Definição de “Azar lateral de água”. No entanto, isso só pode ser feito se a *Comissão* considerar necessário preservar a integridade do buraco. Nesse caso, justifica-se o estabelecimento de uma área de drop como opção adicional, de acordo com a Regra de *azar de água* (Regra 26-1).

26/4 (Reservada)

26/5 (Reservada)

26/6

Bola que supostamente estava em azar de água é encontrada fora do azar depois de outra bola ser jogada sob procedimento de tacada e distância

P. - Um jogador pressupõe que sua bola original está em um *azar de água*, apesar de não ter conhecimento nem estar virtualmente assegurado desse fato. Usando a opção da Regra 26-1a, ele joga outra bola do ponto onde a bola original tinha sido jogada. Então, encontra sua bola original fora do *azar*. Qual a decisão?

R. - A bola original está perdida e a outra bola está em jogo sob penalidade de tacada e distância - ver Regra 27-1a e a Definição de “Bola Perdida”.

Decisão relevante:

- 15/11 - Bola errada batida fora de campo; outra bola jogada conforme Regra 27-1; bola original então encontrada nas proximidades

26-1/1

Significado de “ser conhecido ou virtualmente assegurado”

Quando a bola for jogada na direção de um *azar de água* e não puder ser encontrada, um jogador não pode afirmar que sua bola está no *azar de água* simplesmente por que há a possibilidade da bola estar no *azar de água*. Para que o jogador possa proceder sob a Regra 26-1, é necessário que seja “conhecido ou virtualmente assegurado” que a bola está no *azar de água*. Se não houver “conhecimento ou certeza virtual” de que a bola está no *azar de água*, uma bola que não pode ser encontrada deve ser considerada perdida fora do *azar* e o jogador deve proceder de acordo com a Regra 27-1.

Quando a bola de um jogador não pode ser encontrada, “conhecimento” pode ser adquirido de que sua bola está no *azar* de várias maneiras. O jogador ou seu *caddie*, ou outros membros de seu grupo ou jogo podem ter observado a bola desaparecer no *azar de água*. Evidência oferecido por outras testemunhas críveis também podem estabelecer que a bola está no *azar de água*. Tal evidência pode vir de um *árbitro*, um *observador*, espectadores ou outros agentes externos. É importante que todas as evidências disponíveis sejam consideradas pois, por exemplo, o simples fato de a bola ter batido na água em um *azar* nem sempre daria “conhecimento” de que a bola está no *azar de água*, uma vez que ela pode ter ricochetado na água, vindo parar fora do *azar*.

Na ausência de “conhecimento” de que a bola está no *azar*, a Regra 26-1 exige que haja “certeza virtual” de que a bola do jogador está no *azar de água* para poder prosseguir sob esta Regra. Diferentemente de “conhecimento”, “certeza virtual” de que a bola do jogador está no *azar de água* para poder proceder segundo a Regra. Diferentemente de “conhecimento”, “certeza virtual” implica em um pequeno grau de dúvida sobre a real localização da bola que não foi encontrada. Porém, a “certeza Virtual” também significa que, embora a bola não tenha sido encontrada, uma vez que toda informação disponível foi considerada, a conclusão de que não há outro lugar onde a bola possa estar senão no *azar de água* seria justificada.

Ao se determinar se existe “certeza virtual”, alguns fatores relevantes na área do *azar de água* devem ser considerados e incluem a topografia, condições do solo, altura da grama, visibilidade, condições climáticas e a proximidade de árvores, arbustos e condições anormais de terreno.

Os mesmos princípios se aplicam a uma bola que foi considerada *deslocada* por um *agente externo* (Regra 18-1) ou uma bola não encontrada que pode estar em uma *obstrução* (Regra 24-3) ou em uma *condição anormal de terreno* (Regra 25-1c).

26-1/1.3

Quando é necessário ir à frente para estabelecer “certeza virtual”

P. – A Regra 26-1 requer que o haja “conhecimento ou certeza virtual” antes de proceder sob as provisões da Regra. Na ausência de “conhecimento” de que a bola está em um *azar de água*, é possível estabelecer a “certeza virtual” sem ir à frente para verificar as condições físicas ao redor do *azar de água*?

R. – Na maioria dos casos, para que seja concluído, razoavelmente, que a bola não está em qualquer lugar fora de um *azar de água*, é necessário ir à frente para verificar as condições físicas ao redor do *azar*. Porém, algumas situações provêm evidência suficiente de que a bola esteja no *azar* para estabelecer “certeza virtual” sem que ninguém tenha que ir à frente para rever as condições físicas ao redor do *azar*.

Nos exemplos a seguir, a conclusão de que é “virtualmente assegurado” que a bola esteja no *azar de água* seria justificável sem ninguém ir à frente até o *azar de água*, de forma que o jogador teria direito de prosseguir sob as provisões da Regra 26-1.

- É um dia claro, com boa visibilidade. A bola de um jogador é batida em direção a um *azar de água*, que tem grama cortada rente ao solo até sua margem. A bola é observada até sair do campo de visão à medida que se aproxima do *azar de água*, mas não é possível vê-la realmente entrar nele. À distância, é possível ver que nenhuma bola está na área de grama cortada rente ao solo do lado de fora do *azar*, e, tanto por experiência anterior como através de uma avaliação razoável das condições atuais do campo, sabe-se que o contorno do terreno ao lado do *azar* é tal que causa a entrada das bolas no *azar*. Em tais circunstâncias, é razoável que se chegue à conclusão, à distância, de que a bola tem que estar no *azar*.
- É um dia claro, com boa visibilidade. A bola de um jogador é batida em direção a um *green* em formato de ilha. A margem do *azar de água* coincide com o segundo corte da grama do *green*. Tanto por experiência anterior quanto por uma avaliação razoável das condições do campo, entende-se que qualquer bola que venha a descansar no segundo corte do *green* seria visível do local onde foi batida a bola. Em tais circunstâncias, a bola é vista batendo no *green* e rolar para fora do campo de visão. Conclui-se, então, que a bola atravessou o *green* e tenha ido parar no *azar*. O jogador dropa uma bola na área de drop em frente ao *azar*, preparado pela *comissão* como opção adicional à da Regra 26-1, e joga para o *green*. Quando ele chega no *green*, ele descobre sua bola original no final do segundo corte, em um aspersor de irrigação. De qualquer forma, nestas circunstâncias, era uma conclusão razoável a ser tomada do local onde a bola foi jogada, de que ela estivesse no *azar*.

No exemplo a seguir, não pode ser “virtualmente assegurado” de que a bola esteja em um *azar de água*, sem ir adiante para verificar a área ao redor do *azar*.

- É um dia claro, com boa visibilidade. A bola de um jogador, batida em direção a um *azar de água*, que tem grama cortada rente até a sua margem. A bola é observada indo em direção ao *azar de água* e se sabe, de experiência anterior, que em condições normais de terreno, a bola iria, com certeza, cair no *azar de água*. Porém, hoje, os *fairways* estão molhados e, portanto, é possível que a bola poderia ter enterrado no *fairway* e que, então, poderia não estar no *azar de água*.

Decisão relevante:

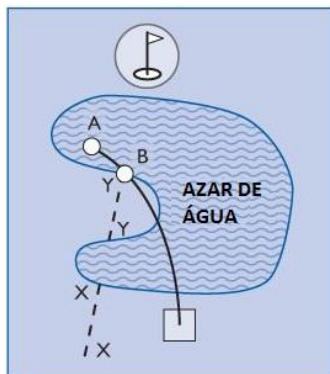
- 27-2a/3- Jogo de bola provisória na ausência de possibilidade razoável de que bola original esteja perdida ou *fora de campo*

26-1/1.5

Entendimento de “atrás” na Regra 26-1

P. - Com relação à ilustração, um jogador executa uma tacada da *área do tee* e sua bola para em um *azar de água* no ponto A, depois de ter cruzado pela última vez a margem do *azar* no Ponto B. O jogador deseja proceder conforme a Regra 26-1b, que exige que o jogador dropa uma bola atrás do *azar de água*, mantendo o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do *azar de água* diretamente entre o buraco e o ponto em que a bola será dropada. O jogador pode dropar a bola na linha pontilhada Y-Y?

R. - Sim. A referência a “atrás”, na Regra 26-1b, significa que a bola deve ser dropada fora do *azar*, atrás do ponto em que a bola cruzou pela última vez a margem do *azar de água*. Portanto, o jogador pode dropar uma bola na linha pontilhada X-X ou na linha pontilhada Y-Y.



26-1/2

Jogador procedendo conforme Regra de azar de água dropa bola em outro azar

P. - A bola de um jogador está dentro de um *azar de água*. Ao aplicar a Regra 26-1b, o jogador dropa uma bola em um *bunker* ou em outro *azar de água*. Isso é permitido?

R. - Sim

Decisão relevante:

• 28/4.5- Bola declarada injogável *através do campo* é dropada em *azar de água*; jogador decide não jogar a bola e deseja proceder conforme Regra de *azar de água*.

26-1/3

Bola jogada conforme Regra de azar de água; bola original é então encontrada fora do azar

P. - Um jogador acredita que sua bola original caiu em um *azar de água*. Ele procura por cerca de um minuto, mas não a encontra. Assim, conforme a Regra 26-1, ele dropa outra bola atrás do *azar* e a joga. Ele então encontra sua bola original fora do *azar*, dentro dos cinco minutos permitidos para a busca, a contar do momento em que começou a procurar por ela. Qual a decisão?

R. - Quando o jogador dropou e jogou outra bola atrás do *azar* ela se tornou a *bola em jogo* e a bola original está perdida.

Se for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola está no *azar de água*, o jogador tem direito de invocar a Regra 26-1. Na ausência de conhecimento ou virtual certeza de que a bola está no *azar de água*, o jogador deve colocar outra *bola em jogo* conforme a Regra 27-1. Ao jogar a bola dropada conforme a Regra 26-1, o jogador jogou de lugar errado.

Em um jogo por buracos, ele incorre na penalidade de perda do buraco (Regra 20-7b).

Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de tacada e distância prescrita pela Regra 27-1, e em uma penalidade adicional de duas tacadas por infringir a Regra 20-7c. Se a infração for considerada grave, ele fica sujeito a desclassificação, a menos que corrija o erro como exige a Regra 20-7c.

26-1/3.5

Bola é dropada conforme Regra de azar de água, com conhecimento ou virtual certeza; bola original então é encontrada

P. - A bola de um jogador é jogada em direção a um *azar de água*. Sendo conhecido ou virtualmente assegurado que a bola do jogador está no *azar de água*, ele dropa uma bola conforme a Regra 26-1b. Antes de jogar a bola dropada, sua bola original é encontrada dentro de período de cinco minutos permitidos para busca. Qual a decisão?

R. - Como era conhecido ou virtualmente assegurado que a bola estava no *azar de água* quando o jogador colocou a *bola substituta* em jogo, essa bola foi corretamente substituída e ele não pode jogar a bola original.

Se a bola original for encontrada no *azar de água* e essa descoberta afetar o ponto de referência para proceder conforme a Regra 26-1b, e como resultado a *bola substituta* tiver sido dropada em um lugar errado, o jogador deve corrigir o erro conforme a Regra 20-6. O jogador deve proceder de acordo com as opções aplicáveis da Regra 26-1 com relação ao ponto de referência correto (ver Decisões 20-6/2 e 26-1/16). Caso contrário, a Regra 20-6 não se aplica e o jogador deve continuar a jogar com a bola dropada. Em qualquer dos casos, o jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 26-1.

No caso pouco provável da bola original ser encontrada fora do *azar de água*, o jogador deve continuar com a bola dropada, com a penalidade de uma tacada (Regra 26-1).

Decisão relevante:

- 25-1c/2.5- Bola dropada conforme Regra 25-1c, com conhecimento ou virtual certeza de que a bola está em *água ocasional*; bola original é então encontrada

26-1/3.7

Bola dropada conforme Regra de *azar de água*, sem conhecimento ou virtual certeza de que bola estava no *azar*; bola original é então encontrada

P. - A bola de um jogador é jogada na direção da um *azar de água* e não é encontrada. Não se tem conhecimento nem é virtualmente assegurado que a bola do jogador está no *azar de água*, mas ele dropa uma bola conforme a Regra 26-1b. Antes de jogar a bola dropada, sua bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos permitido para busca. Qual a decisão.

R. - Como não havia conhecimento nem era virtualmente assegurado que a bola do jogador se encontrava no *azar de água* quando ele colocou em jogo a *bola substituta*, a bola foi incorretamente substituída com base em uma Regra inaplicável.

O jogador deve corrigir seu erro de acordo com a Regra 20-6, abandonando a *bola substituta* e continuando o jogo com a bola original. Se a bola original tiver sido encontrada dentro do *azar de água*, o jogador pode proceder conforme a Regra 26-1.

Se o jogador não corrigir seu procedimento inadequado e jogar a bola dropada, terá procedido de acordo com uma Regra inaplicável e incorrerá em penalidade (ver Decisão 34-3/6). No caso em questão, deve ser decidido que o jogador proceda conforme a Regra 27-1 (a única Regra aplicável a essa situação), incorrendo na penalidade geral de uma tacada. Além disso, como ele jogou uma bola de lugar errado (isto é, de um lugar não permitido pela Regra 27-1), ele incorre na penalidade geral de perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas, por infringir a Regra 27-1. Em jogos por tacadas, a *Comissão* deve determinar se o jogador cometeu ou não uma infração grave quando jogou de lugar errado (Regra 20-7c).

26-1/4

Bola jogada conforme Regra de *azar de água*, sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original está no *azar*; bola original é então encontrada no *azar*

P. - A bola de um jogador foi jogada sobre um *azar de água*, para um local com algumas árvores. Não havia como determinar se a bola tinha voltado para dentro do *azar* ou se estava em meio às árvores. Portanto, não era conhecido nem virtualmente assegurado que a bola estava no *azar*.

O jogador não procurou sua bola original. Ele pressupôs que ela estivesse no *azar*, dropou uma bola atrás do *azar*, em local determinado pela Regra 26-1b, e jogou essa bola para o *green*. Ao se encaminhar para o *green*, ele encontrou sua bola original no *azar*. Qual a decisão?

R. Em parte, o primeiro parágrafo da Regra 26-1 declara: "Na ausência de conhecimento ou virtual certeza que a bola jogada na direção do *azar de água*, mas não encontrada, realmente está no *azar*, o jogador deve prosseguir conforme a Regra 27-1". Portanto, o jogador não tinha direito de pressupor que sua bola original estava no *azar* e é irrelevante o fato desta ter sido subsequentemente encontrada no *azar*. Quando o jogador dropou e jogou outra bola atrás do *azar*, essa bola se tornou a *bola em jogo* e a bola original ficou perdida. O jogador deveria ter procedido conforme a Regra 27-1. Ao jogar a bola dropada conforme a Regra 26-1b, ele jogou de lugar errado.

Em um jogo por buracos, ele incorreu na penalidade de perda do buraco (Regra 20-7b).

Em um jogo por tacadas, ele incorreu na penalidade de tacada e distância prescrita pela Regra 27-1, e na penalidade adicional de duas tacadas por infração à Regra 20-7c. A infração sendo grave, ele fica sujeito a desclassificação, a menos que corrija seu erro de acordo com a Regra 20-7c.

26-1/5

Bola é dropada e jogada conforme Regra de azar de água; bola original é então encontrada em azar e embocada como segunda bola

P. - Em um jogo por tacadas, um competidor, incapaz de encontrar sua bola em um *azar de água*, dropa outra bola atrás do *azar* conforme a Regra 26-1, e joga. Ele então encontra sua bola original no *azar*. Por não estar certo de seus direitos, ele completa o buraco com as duas bolas conforme a Regra 3-3, optando pelo escore com a bola original. Qual a decisão?

R. - Quando o *competidor* dropou e jogou a bola atrás do *azar*, essa bola se tornou a *bola em jogo* (ver Definição de “*Bola em jogo*”). O escore com a bola original não poderia ser contado porque essa bola não mais estava em *jogo*. No entanto, o *competidor* não incorre em penalidade por completar o buraco com a bola original.

Decisão relevante:

- 3-3/6- *Competidor* joga bola original depois de situação duvidosa surgir, então invoca Regra 3-3

26-1/6

Bola é jogada para azar de água, do lado do azar em que está o green

P. - Um jogador joga sua segunda tacada por sobre um *azar de água* e a bola vai para um *bunker* atrás do *green*. Ele erra sua terceira tacada, do *bunker*, e a bola volta para o *azar de água*. Não é possível jogar a bola do *azar de água*. Quais as opções do jogador?

R. - O jogador pode, com penalidade de uma tacada:

- (a) dropar a bola atrás do *azar de água*, mantendo o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do *azar* entre o *buraco* e o ponto no qual a bola vai ser dropada - Regra 26-1b. Esse procedimento provavelmente fará com que o jogador volte para o lado do *tee* e tenha que jogar novamente por sobre o *azar*; ou
- (b) dropar a bola no *bunker*, no ponto onde sua segunda tacada parou no *bunker* - Regra 26-1a.

26-1/7

Bola deslocada para fora de campo por fluxo de água em azar de água

P. - O fluxo de água dentro de um *azar de água* carrega uma bola para *fora de campo*. O jogador pode invocar a Regra 26-1?

R. - Não. Como a bola agora está *fora de campo*, o jogador deve proceder conforme a Regra 27-1. Água não é um *agente externo* - ver Definição de “*Agente externo*” - e, portanto, a bola não pode ser recolocada conforme a Regra 18-1.

Em uma situação em que há a possibilidade de uma bola ser levada para *fora de campo* pelo fluxo de água em um *azar de água*, sugere-se que seja instalada uma tela para evitar tal ocorrência.

26-1/8

Bola deslocada para dentro de campo por fluxo de água em azar lateral de água

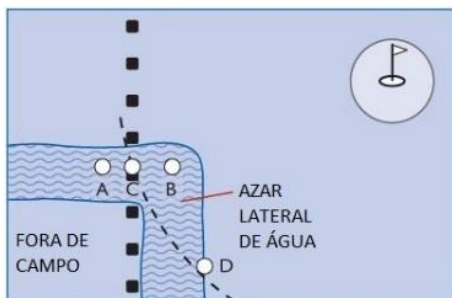
P. - Com relação à ilustração, a bola de um jogador para em um rio *fora de campo*, no ponto A, e o fluxo

de água carrega a bola para dentro de campo, para o ponto B. Essa parte do rio que está dentro do campo está definida como um *azar lateral de água*. O jogador pode invocar a Regra 26-1?

R. - Sim. A bola está no campo, em um *azar lateral de água*, e cruzou pela última vez a margem no *azar* no ponto C. Portanto, ao obter alívio de acordo com as Regras 26-1b ou 26-1c, o Ponto C é o ponto de referência.

Como não é possível proceder conforme as Regras 26-1b e 26-1c(i), é provável que o jogador proceda conforme a Regra 26-1c(ii), dropping a bola dentro da distância de dois tacos, não mais perto do buraco que o ponto D.

Alternativamente, o jogador pode proceder conforme a Regra 26-1a, ou jogar a bola tal como está, no rio.



26-1/9

Caddie levanta bola em azar de água, sem autorização do jogador

P. - A bola de um jogador, em um *azar de água*, é levantada pelo *caddie* do jogador, sem sua autorização. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade sob a Regra 18-2 se não houvesse dúvida ou se fosse razoável considerar através das ações ou frases do jogador, que ele jogaria a sua próxima tacada de fora do *azar de água*.

Na ausência de tais circunstâncias, o jogador incorreu na penalidade de uma tacada sob a Regra 18-2 e pode recolocar a bola como exige a Regra 18-2, ou proceder conforme a Regra 26-1, incorrendo na penalidade adicional de uma tacada, de acordo com essa Regra.

Nestas circunstâncias, qualquer dúvida deve ser resolvida contra o jogador.

Decisões relevantes:

- 2-4/3.5- Tacada concedida por *caddie*
- 18-2/14- *Caddie*, por iniciativa própria, levanta bola para identificação
- 18-2/15- *Caddie*, por iniciativa própria, levanta bola considerando-a injogável
- 34-3/3.5- Jogador levanta bola sem ter direito por má interpretação das instruções de um membro da Comissão

26-1/10

Colocar bola sobre barranco de azar de água em vez de dropá-la para evitar que role para a água

P. - A bola de um jogador está no barranco de um *azar de água*, em posição tal que é possível jogá-la. O jogador a joga para *fora de campo*. Se ele proceder conforme a Regra 27-1 e dropar a bola no barranco, tão perto quanto possível do local de onde a bola original foi jogada, a bola provavelmente rolará para a água profunda. Nessas circunstâncias, ele pode colocar a bola em vez de dropá-la?

R. - Não. Contudo, de acordo com a Regra 27-1, o jogador não é obrigado a dropar a bola dentro do *azar*. Ele pode aceitar a penalidade de uma tacada prevista pela Regra 27-1 e então, com a penalidade adicional de uma tacada, colocar a *bola em jogo* fora do *azar*, conforme as Regras 26-2b(i) ou 26-2b(ii). (Revisada)

26-1/11**Azar de água tratado como azar lateral de água**

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* executa sua tacada sobre um *azar de água* e a bola gira e volta para o *azar*. O *competidor*, por engano, trata o *azar* como um *azar lateral de água* e dropa a bola conforme a Regra 26-1c(i), dentro da distância do comprimento de dois tacos do ponto onde ela cruzou a margem do *azar* ao girar e voltar para o *azar*. Ele joga a bola para o *green* e então seu procedimento é questionado. Qual a decisão?

R. - O *competidor* incorreu na penalidade de uma tacada conforme a Regra 26-1. Além disso, cometeu uma infração grave a essa Regra. Ele deve, com penalidade adicional de duas tacadas, retificar seu erro como exige o segundo parágrafo da Regra 20-7c, ou será desclassificado.

26-1/12**Azar marcado como azar de água onde bola cruzou a margem pela última vez, e como azar lateral de água onde bola parou**

P. - Parte de um lago está definida como um *azar de água* e outra parte como *azar lateral de água*. Uma bola cruza pela última vez a margem do *azar* em um ponto onde ele está marcado como *azar de água*, porém para em um local do *azar* marcado como *azar lateral de água*. Além de jogar a bola tal como ela está, quais são as opções do jogador?

R. - Como a bola cruzou por último a margem do *azar* onde ele está definido como um *azar de água*, as opções da Regra 26-1c não estão disponíveis. Portanto, o jogador está limitado às opções das Regras 26-1a e 26-1b.

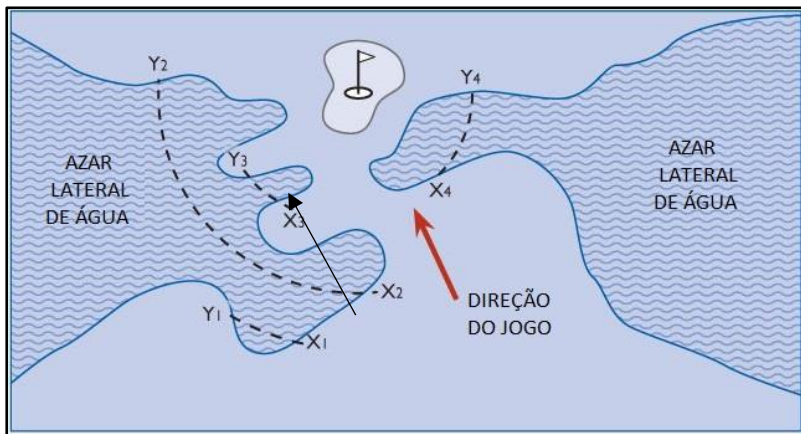
26-1/13**Lado oposto de azar lateral de água está definido como azar de água**

P. - Um jogador joga uma bola para dentro de um *azar lateral de água*. O jogador queria dropar sua bola dentro da distância de dois tacos de um ponto na margem oposta do *azar*, equidistante do *buraco*, como permite a Regra 26-1c. No entanto, a margem oposta está marcada como um *azar de água*. O jogador tem direito de dropar uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto em questão, na margem oposta?

R. - Sim. Nesse caso, o alívio é determinado de acordo com a situação do *azar*, no ponto onde a bola cruzou pela última vez a sua margem.

26-1/14**Esclarecimento de “margem oposta” na Regra 26-1c(ii)**

P. - Favor esclarecer o significado de “margem oposta” na Regra 26-1c. Com relação à ilustração, “X1” indica onde uma bola no *azar* cruzou pela última vez a margem desse *azar*. O jogador pode dropar uma bola dentro da distância do comprimento de dois tacos de “Y1”? E um jogador cuja bola cruzou pela última vez a margem do *azar* em “X2” pode dropar a bola dentro da distância de dois tacos de “Y2”, e assim por diante?

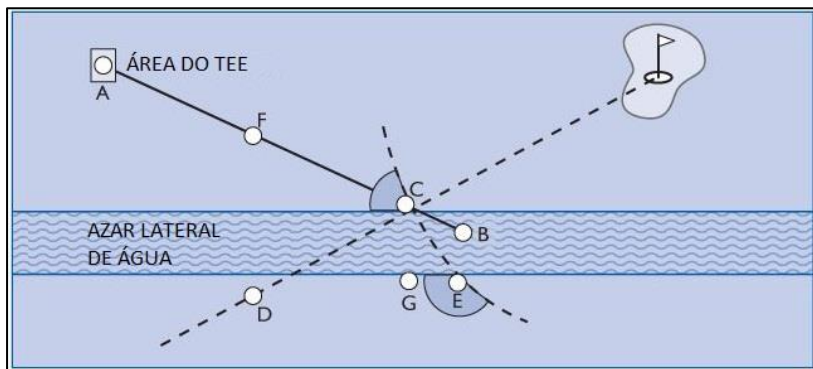


R. - Com relação a "X1", "Y1" é "um ponto na margem oposta do azar de água, equidistante do buraco". Portanto, o jogador tem direito de dropar a bola dentro da distância de dois tacos de "Y1".

O mesmo se aplica aos casos X3-Y3 e X4-Y4, mas não se aplica ao caso X2-Y2. Um "ponto na margem oposta" é um ponto do outro lado do azar, a partir do "ponto onde a bola original cruzou pela última vez a margem do azar". Y2 não está do outro lado do azar com relação a X2 porque uma linha reta imaginária de X2 até Y2 cruza o terreno fora do azar.

26-1/15

Procedimentos para alívio de azar lateral de água



Na ilustração, um jogador jogou uma bola da área do tee (Ponto A) para dentro do azar lateral de água, no ponto B. Ela cruzou pela última vez a margem do azar no ponto C. Ele pode jogar a bola tal como está ou, com penalidade de uma tacada:

- jogar outra bola da área do tee - Regra 26-1a;
- na margem oposta do azar, dropar uma bola em qualquer lugar da linha pontilhada que vai do buraco e passa pelo Ponto C, por exemplo, no ponto D - Regra 26-1b;

- (c) dropar uma bola na área sombreada, sobre a parte mais próxima do *azar*, que é todo o terreno dentro da distância de dois tacos do Ponto C, porém não mais perto do *buraco* que o ponto C - Regra 26-1c(i); ou
- (d) dropar uma bola na área sombreada, na margem oposta do *azar*, que é todo o terreno dentro da distância de dois tacos do ponto E, porém, não mais perto do *buraco* que o ponto E - Regra 26-1c(ii).

O jogador não pode dropar uma boia na assim chamada “linha de voo”, no ponto F ou em qualquer outro lugar sobre a linha que a bola segue de A para B, exceto na área sombreada, no lado mais próximo. Ele também não pode dropar uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto G, o ponto na margem oposta do *azar* diretamente oposto ao ponto C.

26-1/16

Ponto onde bola cruzou pela última vez a margem do *azar lateral de água* é determinado e bola é dropada; então constata-se que o ponto estava errado

P. - Em um jogo por tacadas, a bola de A vai para dentro de um *azar lateral de água* e não é encontrada. Usando seu melhor julgamento, A determina o ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem do *azar*. B, marcador e *co-competidor* de A, concorda com a decisão e A dropa uma bola conforme a Regra 26-1c, usando o ponto aceito sobre a margem como o ponto de referência. Antes de A executar sua próxima tacada, C, outro *co-competidor*, diz que a bola de A cruzou pela última vez a margem do *azar* quase 20 jardas além do ponto escolhido por A como o ponto onde a bola teria cruzado pela última vez. A bola de A é então encontrada no local apontado por C. Qual a decisão?

R. - Quando A dropou a bola conforme a Regra 26-1, era conhecido ou virtualmente assegurado que sua bola original estava no *azar lateral de água*. Portanto, a Regra 26-1 era aplicável e o jogador procedeu corretamente, pois estava autorizado a colocar uma *bola em jogo* por essa Regra. Contudo, por ter dropado sua bola em lugar errado, A deve corrigir seu erro conforme a Regra 20-6. Ele deve proceder de acordo com quaisquer das opções aplicáveis da Regra 26-1 com relação ao ponto de referência correto (ver Decisão 20-6/2). A não pode jogar sua bola original do *azar*.

Outras Decisões relevantes a se o jogar pode mudar uma opção de alívio selecionada após alguma ação adicional: veja “BOLA DROPADA OU RE-DROPADA: mudar opção de alívio quando” no Índice

26-1/17

Ponto onde bola cruzou pela última vez a margem de *azar lateral de água* é determinado e bola é dropada e jogada; então constata-se que ponto estava errado

P. - Nas circunstâncias descritas na Decisão 26-1/16, onde se torna conhecido que o julgamento de A sobre onde sua margem cruzou pela última vez a margem de um *azar lateral de água* estava incorreto, qual seria a decisão se A, tendo dropado uma bola em um lugar errado, jogasse a bola antes de seu erro ser descoberto?

R. - A deveria continuar a jogar com a bola jogada de lugar errado, sem penalidade. A aplicação de penalidade sob a Regra 26-1 por jogar de lugar errado (veja Regra 20-7) não é apropriada. Desse modo, o *competidor* correria o risco de ser penalizado todas as vezes que fizesse um julgamento honesto sobre o ponto em que sua bola teria cruzado pela última vez a margem de um *azar de água* e subsequentemente fosse provado que esse julgamento fora incorreto.

26-1/18

Impossível dropar não mais perto do buraco que o ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem de um azar lateral de água

P. - Quando uma bola cruza pela última vez a margem de um *azar lateral de água* ao lado do *green*, certas vezes é impossível dropar uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde ela cruzou pela última vez a margem do *azar*, sem dropar mais perto do *buraco* que aquele ponto. Qual o procedimento em um caso como esse?

R. - Em geral é possível dropar uma bola no lado mais próximo de um *azar lateral de água* e cumprir a Regra 26-1c(i) dropando a bola perto da margem do *azar*. Quando isso for impossível, o jogador deve proceder conforme uma das outras opções da Regra 26-1.

26-1/19

Área permitida para drop conforme Regra de azar lateral de água é tão estreita que jogador tem dificuldade para dropar dentro dela

Quando uma bola para em um *azar lateral de água* e se obtém alívio conforme a Regra 26-1c, a bola deve ser dropada (1) fora do *azar* e (2) não mais perto do *buraco* que o ponto em que ela cruzou pela última vez a margem do *azar* (Ponto X). Quando o *azar lateral de água* está atrás ou ao lado do *green*, a área permitida para drop pode ser muito estreita. Se a bola, quando dropada, atingir primeiro em uma parte do campo no *azar* ou mais perto do *buraco* que o ponto X, o drop não é válido para determinar onde a bola deve ser colocada conforme a Regra 20-2c. Uma bola dropada desta maneira foi dropada em lugar errado e o jogador deve corrigir o erro sob a Regra 20-6, procedendo de acordo com as opções da Regra 26-1 (veja Decisão 20-6/2). Somente se a bola tiver sido dropada duas vezes dentro da área permitida para drop, e, cada vez, rolar e parar em uma posição listada na Regra 20-2c (i.e., para dentro do *azar* ou para mais perto do *buraco* que o ponto X), ela pode ser colocada como permite a Regra 20-2c. Se a bola for colocada de modo não descrito acima, e for jogada, ocorrerá uma infração à Regra 26-1c.

As estacas e as linhas que definem as margens dos azares de água devem ser colocadas ao longo dos limites naturais do *azar*. No entanto, é conveniente haver pequenos desvios para suavizar os problemas com a área de drop. Alternativamente, poderia ser estabelecida uma área de drop.

Decisões relevantes a 26-1/18 e 26-1/19:

- 26/2- Bola dentro da margem natural de *azar de água*, mas fora das estacas que definem a margem.
- 33-2a/4- Onde colocar linhas ou estacas definindo margem de *azar de água*
- 33-2a/9- Parte de *azar lateral de água* onde é impossível dropar em local não mais perto do *buraco*; procedimento da Comissão.

26-1/20

Permitir dropar no lado oposto do ponto em que a bola parou em um azar lateral de água

P. - Um *azar lateral de água* está situado de tal modo que é difícil determinar onde uma bola que está no *azar* cruzou pela última vez a margem do *azar*. É permitido criar uma Regra Local para resolver isso, de modo que um jogador cuja bola esteja nesse *azar* possa dropar uma bola, com penalidade de uma tacada, dentro da distância de dois tacos do ponto na margem oposta ao local onde a bola original parou no *azar*, em vez de dentro da distância de dois tacos de onde a bola original cruzou pela última vez a margem do *azar*, isto é, uma Regra Local modificando a Regra 26-1c?

R. - Não. Essa modificação da Regra 26-1c não é autorizada. Além disso, a Regra Local sugerida seria inoperante se a bola do jogador estivesse perdida no *azar*.

Exemplo de infração grave à Regra de azar lateral de água

P. - Em um jogo por tacadas, A e B jogam na direção de um *azar lateral de água*. Eles determinam onde suas bolas originais cruzaram pela última vez a margem do *azar* e decidem proceder conforme a Regra 26-1c, com penalidade de uma tacada. A dropa uma bola ligeiramente mais perto do *buraco* que o ponto onde sua bola cruzou pela última vez a margem do *azar*. B dropa uma bola cerca de 50 jardas mais perto do *buraco*. A e B executam suas tacadas seguintes. Qual a decisão?

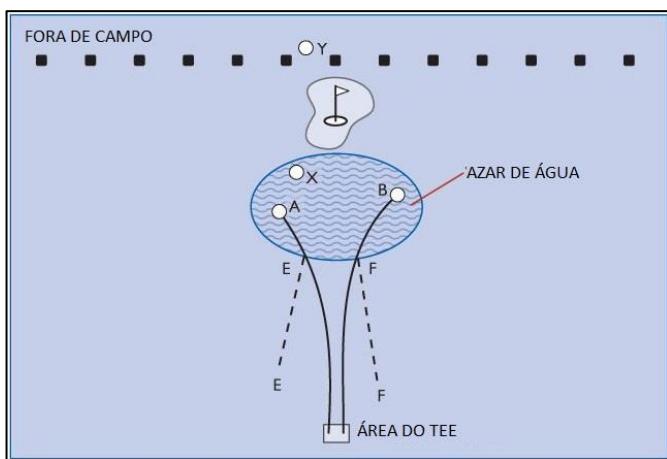
R. - A incorre na penalidade adicional de duas tacadas por infração à Regra 26-1c e deve completar o buraco com a bola dropada em lugar errado, e jogada - ver Regra 20-7c.

B é culpado de grave infração à Regra 26-1c. Ele incorre na penalidade adicional de duas tacadas e, antes jogar da *área do tee* seguinte, deve dropar outra bola de acordo com qualquer das opções da Regra 26-1 (ver Decisão 20-6/2) e completar o buraco, caso contrário, B será desclassificado - ver Regra 20-7c.

26-2/1

Explicação das opções conforme as Regras 26-2a e 26-2b

Com relação à ilustração, A e B jogam da *área do tee*. A bola de A para no *azar de água*, no ponto A, e a bola de B para no ponto B. A e B decidem jogar do *azar*. A não consegue sair do *azar*. Ele joga para o Ponto X e sua bola fica injogável. B joga para o Ponto Y, que está *fora de campo*.



Com penalidade de uma tacada A pode:

- dropar uma bola no Ponto A e jogar novamente desse ponto, jogando a quarta tacada (Regra 26-2a(ii)); ou
- dropar uma bola em qualquer lugar da linha pontilhada **E-E** e jogar desse ponto, jogando a quarta tacada (Regra 26-2a(ii)); ou
- jogar outra bola do tee, jogando 4 (Regra 26-2a(i)).

Se A dropar uma bola no Ponto A e a bola parar em um local onde ele julgar não poder jogar, ele pode dropar uma bola em qualquer lugar da linha pontilhada **E-E**, acrescentando uma penalidade adicional de

uma tacada, ou jogar outra bola da *área do tee*, jogando sua quinta tacada.

Depois de aceitar a penalidade de uma tacada prescrita na Regra 27-1, B pode dropar uma bola no ponto B e jogar novamente desse ponto, jogando sua quarta tacada (Regra 26-2b).

Alternativamente, depois de aceitar a penalidade de uma tacada prescrita pela Regra 27-1, B pode dropar uma bola no Ponto B e escolher não jogar essa bola, ou escolher não dropar uma bola no Ponto B. Em ambos os casos ele pode:

- com penalidade adicional de uma tacada, dropar uma bola em qualquer lugar da linha pontilhada F-F e jogar desse ponto, executando sua quinta tacada (Regra 26-2b(ii)); ou
- com penalidade adicional de uma tacada, jogar outra bola do tee, executando sua quinta tacada (Regra 26-2b(i)). (Revisada)

26-2/2

Bola jogada de dentro de *azar* para no mesmo *azar* depois de sair dele

P. - Na ilustração, um jogador joga uma bola do ponto A (*área do tee*) para um *azar lateral de água*, no Ponto B. A bola cruzou pela última vez a margem do *azar* no ponto C.

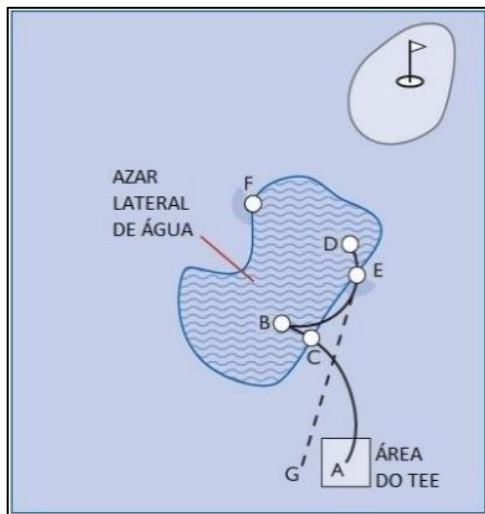
O jogador decide jogar a bola do *azar* e consegue retirá-la, mas ela volta e entra novamente no *azar*, no Ponto E. A bola para no Ponto D, de onde é impossível jogar. Quais as opções do jogador?

R. - O jogador pode, com penalidade de uma tacada;

- dropar uma bola no Ponto B e jogar novamente dali, executando sua quarta tacada (Regra 26-2a(ii)); ou
- dropar uma bola em qualquer lugar da linha pontilhada G-G e bater dali, executando sua quarta tacada (Regra 26-2a(ii)); ou
- dropar uma bola dentro da distância de dois tacos, não mais perto do *buraco* que o Ponto E, jogando sua quarta tacada (Regra 26-2a(ii)); ou
- dropar uma bola dentro da distância de dois tacos, não mais perto do *buraco* que o Ponto F, jogando sua quarta tacada (Regra 26-2a(ii)); ou
- jogar outra bola do Ponto A (*área do tee*), jogando sua quarta tacada (Regra 26-2a(i)).

O ponto E é o ponto de referência para proceder conforme a Regra 26-1b ou 26-1c, pois é o ponto onde a bola original cruzou pela última vez a margem do *azar de água*.

Se o jogador dropar uma bola no Ponto B e a bola parar em um local de onde ele julga não poder jogar, acrescentando a penalidade adicional de uma tacada, ele pode dropar uma bola em qualquer lugar da linha pontilhada G-G; dropar uma bola dentro da distância do de dois tacos, não mais perto do *buraco* que os Pontos E ou F; ou jogar outra bola do Ponto A (*área do tee*), jogando sua quinta tacada. (Revisada)



Regra 27

Bola perdida ou Fora de campo; Bola Provisória

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

27-1. Tacada e Distância; Bola *Fora de campo*; Bola Não Encontrada dentro de Cinco Minutos;

a. Procedendo sob Tacada e Distância

A qualquer momento, **sob penalidade de uma tacada**, o jogador pode jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última tacada com a bola original (ver Regra 20-5), ou seja, jogar sob penalidade de tacada e distância.

Exceto conforme previsto nas Regras, se um jogador dá uma tacada do ponto em que jogou a bola original pela última vez, considera-se que o jogador procedeu **sob penalidade de tacada e distância**.

b. Bola *Fora de campo*

Se uma bola estiver *fora de campo*, o jogador deve, obrigatoriamente, jogar uma bola, **sob penalidade de uma tacada**, de tão perto quanto possível do ponto onde deu a última tacada com a bola original (ver Regra 20-5).

c. Bola Não Encontrada dentro de Cinco Minutos

Se uma bola estiver perdida ao não ter sido localizada ou identificada pelo jogador como sua dentro de cinco minutos a partir do momento em que o lado do jogador, ou seu(s) *caddie(s)*, começou a procurá-la, o jogador deve, obrigatoriamente, jogar uma bola, **sob penalidade de uma tacada**, de tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última tacada com a bola original (ver Regra 20-5).

Exceção: Se for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola original, que não foi encontrada, foi *deslocada* por um *agente externo* (Regra 18-1), encontra-se em uma *obstrução* (Regra 24-3), está em uma *condição anormal de terreno* (Regra 25-1) ou em um *azar de água* (Regra 26-1), o jogador pode proceder conforme a Regra aplicável.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 27-1:

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

27-2. Bola Provisória

a. Procedimento

Se uma bola possa estar perdida fora de um *azar de água* ou possa estar *fora de campo*, para não perder tempo, o jogador pode jogar uma bola provisória, de acordo com a Regra 27-1. Ele deve, obrigatoriamente:

- (i) em jogos por buracos informar seu *adversário* ou seu marcador, e em jogos por tacadas o co-competidor, que pretende jogar uma bola provisória; e
- (ii) jogar a bola provisória antes que ele ou seu *parceiro*, vá adiante para procurar a bola original.

Se o jogador falhar em qualquer destes procedimentos antes de jogar outra bola, esta não será uma bola provisória e tornar-se-á a *bola em jogo* **sob penalidade de tacada e distância** (Regra 27-1); a bola original estará perdida.

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

Nota: Se uma bola provisória jogada conforme a Regra 27-2a puder 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, esta terá a mesma relação com a bola provisória anterior que a primeira bola provisória tem com a bola original.

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

O jogador pode jogar uma bola provisória até chegar ao local da provável localização de bola original. Se ele der uma tacada com a bola provisória desse local ou de um ponto mais perto do *buraco* do que este local, a bola original será considerada perdida e a bola provisória tornar-se-á a *bola em jogo sob penalidade de tacada e distância* (Regra 27-1).

Se a bola original estiver perdida fora de um *azar de água* ou se estiver *fora de campo*, a bola provisória tornar-se-á a *bola em jogo sob penalidade de tacada e distância* (Regra 27-1).

Exceção: Se for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola original, que não foi encontrada, foi *deslocada* por um *agente externo* (Regra 18-1), ou está 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.

c. Quando Abandonar a Bola Provisória

Se a bola original não estiver perdida nem *fora de campo*, o jogador deve, obrigatoriamente, abandonar a bola provisória e continuar com a bola original. Se for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola original está dentro de um *azar de água*, o jogador pode proceder de acordo com a Regra 26-1. Em qualquer das situações, se o jogador der uma ou mais tacadas adicionais com a bola provisória, estará jogando com uma *bola errada* e deverá ser aplicado o estabelecido pela Regra 15-3.

Nota: Se um jogador jogar uma bola provisória segundo a Regra 27-2a, as tacadas com a bola provisória (que foi subsequentemente abandonada conforme a Regra 27-2c), efetuadas depois que esta Regra foi invocada, serão desconsideradas assim como as penalidades em que incorreu apenas por jogar essa bola.

BOLA PERDIDA OU FORA DE CAMPO E BOLA PROVISÓRIA: GERAL

27/1

Jogador orienta *caddie* a não procurar sua bola até que outros possam ajudar

P. - A executa uma tacada longa e a bola para em um *rough* pesado. B executa uma tacada curta e a bola para em um *rough* pesado. O *caddie* de A começa a caminhar na direção da área onde a bola de A pode estar, para procurar sua bola. Todos os demais, inclusive A, caminham na direção da área onde a bola de B pode estar, para procurar a bola de B. A orienta seu *caddie* para também procurar a bola de B, atrasando a procura de sua bola (de A) até que todos os outros possam ajudá-lo. Esse procedimento é permitido?

R. - Sim.

27/1.5

Tempo permitido para procurar *bola perdida* se jogo for suspenso durante a busca

P. - Um jogador está procurando sua bola há três minutos quando jogo é suspenso. Quanto tempo ele terá para continuar a procurar sua bola?

R. - O jogador pode continuar a procurar sua bola por mais dois minutos. A suspensão da partida não tem qualquer efeito sobre os cinco minutos permitidos para busca. Portanto, mesmo que o jogador procure sua bola durante a suspensão da partida, ele tem apenas o tempo permitido de cinco minutos para procurar por ela.

27/2

Tempo permitido para procurar bola perdida após bola errada ser jogada

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* procura sua bola por três minutos, encontra e joga a bola, então descobre que jogou uma *bola errada*. Ele volta à área em que a *bola errada* foi jogada e recomeça a procurar sua bola. Quanto tempo ele tem para essa busca adicional - dois ou cinco minutos?

R. - Dois minutos - ver Definição de “Bola Perdida”.

27/3

Tempo permitido para busca quando bola perdida é encontrada e então é perdida novamente

P. - Um jogador encontra sua bola em um rough alto depois de procurá-la por dois minutos, deixa a área para pegar um taco e, quando volta, não consegue encontrar a bola. Ele tem direito a três ou cinco minutos para encontrar sua bola?

R. - Três minutos.

27/4

Tempo permitido para procurar bola original e bola provisória

P. - Um jogador tem direito a cinco minutos para procurar sua bola original e mais cinco minutos para procurar sua bola provisória, ou apenas um total de cinco minutos?

R. - Se as duas bolas estiverem tão perto uma da outra que possam ser procuradas simultaneamente, um total de cinco minutos para a busca é suficiente. Caso contrário, o jogador tem direito a cinco minutos de busca para cada bola.

27/5

Jogador procura sua bola e a confunde com a bola de adversário

P. - Em um jogo por buracos, A começa a procurar sua bola. Depois de dois minutos, encontra uma bola que acredita ser a de seu *adversário* e continua a procura. Depois de esgotado o período de cinco minutos de busca, descobre-se que a bola por ele encontrada, que julgara ser do *adversário*, de fato era a sua. Qual a decisão?

R. - Quando uma bola é encontrada, um jogador tem uma oportunidade de identificá-la. Neste caso, dentro do período de cinco minutos de busca, o jogador teve ampla oportunidade para identificar a bola para se certificar de que era a sua e não o fez. Portanto, por definição, a bola está “perdida”.

27/5.5

Bola original encontrada dentro do período de cinco minutos não é identificada até período se esgotar

P. - Um jogador joga uma segunda tacada, procura sua bola por pouco mais de quatro minutos e então começa a voltar para o fairway para jogar outra bola conforme a Regra 27-1. Uma bola é então encontrada dentro desse período de cinco minutos, mas como o jogador agora está a uma distância considerável, ele não consegue identificar a bola como sua antes do término do período. Qual a decisão?

R. - Como uma bola foi encontrada dentro do período de cinco minutos, contados a partir do início da busca, o jogador tem direito a certo tempo para alcançar a área e identificá-la. Se o jogador a identificar como sua, ela não é uma “bola perdida” mesmo que a identificação seja feita após o período de cinco minutos permitidos para busca.

27/6

Jogador não consegue encontrar sua bola porque outro jogador a jogou

P. - A e B jogam suas bolas da *área do tee* para a mesma área. A encontra uma bola e a joga. B caminha para mais longe, mas não encontra sua bola. Depois de alguns minutos, B começa a voltar para a *área do tee* para colocar outra *bola em jogo*. No caminho, encontra a bola de A e percebe que A jogou sua bola (de B) por engano. Qual a decisão?

R. - Em um jogo por buracos, A perde o buraco (Regra 15-3a).

Em um jogo por tacadas, A incorre na penalidade de duas tacadas por jogar uma *bola errada* e deve, então, jogar sua própria bola (Regra 15-3b). A bola de A não estava perdida, apesar de A e B terem procurado mais de cinco minutos, porque A não tinha começado a busca por ela (sua bola); a procura tinha sido pela bola de B - ver Definição de "Bola Perdida".

Por outro lado, B começou a procurar sua bola assim que caminhou para mais longe. Se tiverem se passado menos de cinco minutos antes de B encontrar a bola de A, B deve colocar uma bola no ponto onde A erroneamente jogou sua bola (de B), e continuar a partida sem penalidade - ver último parágrafo da Regra 15-3b. No entanto, se o período de cinco minutos já tiver se esgotado, a bola original de B está perdida e ele é obrigado a colocar outra *bola em jogo* sob a penalidade de tacada e distância (Regra 27-1).

Decisão relevante:

- 15-3b/1- *Competidor joga bola errada e a perde; bola errada talvez fosse bola de co-competidor*

27/7

Bola encontrada em buraco cavado por animal lurador após cinco minutos de busca

P. - A tacada de um jogador, executada da *área do tee*, coloca a bola em uma área com um rough alto e um grande buraco cavado por um *animal lurador*. Após uma busca de cinco minutos, os jogadores do grupo determinam que não é conhecido nem virtualmente assegurado que a bola está perdida no buraco cavado pelo *animal lurador*. O jogador volta à *área do tee* para colocar outra *bola em jogo* conforme a Regra 27-1. Durante sua caminhada para voltar à *área do tee*, a bola é encontrada no buraco cavado pelo *animal lurador*. O jogador agora pode proceder conforme a Regra 25-1?

R. - Não. Quando os cinco minutos para busca se esgotaram, não havia conhecimento nem virtual certeza de que a bola estava no buraco feito pelo *animal lurador*; a bola estava perdida e a Regra 27-1 se aplicava.

27/8

Bola é encontrada após busca exceder cinco minutos, e é jogada

P. - Um jogador procura sua bola por cinco minutos e não a encontra. Continuando a procurar, ele encontra e joga sua bola. Qual a decisão?

R. - A bola estava perdida e, portanto, fora de jogo, quando o período de cinco minutos permitido para busca se esgotou — ver Definições de "Bola em jogo" e "Bola Perdida". Ao executar uma tacada na bola fora de jogo, o jogador jogou uma *bola errada* - ver Definição de "Bola errada" - e incorreu na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas - Regra 15-3. Em um jogo por tacadas, ele deve ser desclassificado se não corrigir o erro, procedendo conforme a Regra 27-1 antes de jogar da *área do tee* seguinte - Regra 15-3b.

Decisões relevantes:

- 15/5- Bola original encontrada e jogada após outra bola ser colocada em jogo
- 27-1/2.3- Bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos de busca, após outra bola ser

dropada (no ponto onde bola original foi jogada); bola original é jogada

- 27-2b/5- Bola original jogada após bola provisória ser jogada de um ponto mais perto do *buraco* que local onde se supunha que bola original estaria

27/9

Jogador procura bola perdida depois de colocar outra bola em jogo

P. - De acordo com a Regra 27, se um jogador executar sua tacada da *área do tee* para o bosque e jogar outra bola do tee sem anunciá-la como uma bola provisória, a segunda bola passa a ser a *bola em jogo* e a bola original está perdida. Em um caso como esse, o jogador está proibido de procurar sua bola original?

R. - Não. Mas o jogador não tem o direito de jogar a bola se encontrá-la, e não deve atrasar a partida indevidamente.

27/10

Jogador é incapaz de distinguir sua bola de outra

P. - A e B executam suas tacadas da *área do tee* para a mesma área. As duas bolas são encontradas, mas como A e B jogam com bolas idênticas e nenhum dos dois colocou marca de identificação em sua bola, eles não conseguem determinar que bola pertence a A e que bola pertence a B. Qual a decisão?

R. - Como nenhum dos jogadores conseguiu identificar sua bola, as duas bolas estão perdidas - ver Definição de "Bola perdida".

Esse incidente enfatiza a conveniência do jogador sempre colocar uma marca de identificação em sua bola - ver Regras 6-5 e 12-2.

27/11

Bola provisória não pode ser distinguida da bola original

Um jogador que tem o direito de jogar uma bola provisória da *área do tee*, a joga para a mesma área em que está sua bola original. As bolas têm marcas idênticas e o jogador não consegue distinguir uma da outra. A seguir, várias situações e suas soluções, com base na equidade (Regra 1-4), para quando surgirem as circunstâncias acima e uma ou ambas as bolas forem encontradas dentro dos cinco minutos permitidos:

Situação 1: Uma bola é encontrada em um *azar de água* e a outra não é encontrada.

Solução 1: bola encontrada no *azar* deve ser considerada como a bola provisória.

Situação 2: As duas bolas são encontradas em um *azar de água*.

Solução 2: Como a bola original do jogador está perdida no *azar de água* devido à sua incapacidade de identificá-la (ver Decisão 27/10, análoga), o jogador deve proceder conforme a Regra 26-1 com relação à bola original (estimando o local onde a bola cruzou pela última vez a margem do *azar*, se necessário - ver Decisão 27-1/17); sua tacada seguinte será a terceira.

Situação 3: Uma bola é encontrada no campo e outra está perdida ou é encontrada *fora de campo*.

Solução 3: A bola encontrada no campo deve ser considerada como a bola provisória.

Situação 4: As duas bolas são encontradas no campo, em um lie jogável ou injogável e, (1) uma bola se encontra em um *azar de água* e a outra não, ou (2), as duas bolas se encontram *através do campo* ou em um bunker.

Solução 4: Seria possível argumentar que as duas bolas estão perdidas. Contudo, não seria justo exigir que o jogador voltasse para a *área do tee* para jogar sua quinta tacada, pois ele encontrou as duas bolas, mas não sabe distinguir a original da provisória. Portanto, ele deve escolher uma das bolas, tratá-la como sua bola provisória e abandonar a outra.

27/12

Bola identificada pelo testemunho de espectador

P. - As bolas de A e B param perto uma da outra. Nem A nem B conseguem identificar uma das bolas como sua porque ambos estão usando bolas com marcas idênticas.

Um espectador que observou as duas tacadas consegue dizer qual bola pertence a A e qual a de B. Esse testemunho pode ser aceito ou as duas bolas devem ser consideradas perdidas porque A e B não consideraram identificá-las?

R. - Se a *Comissão* determinar que A e B identificaram suas bolas com base na informação de um espectador, elas não devem ser consideradas perdidas. Caso contrário, A e B devem proceder conforme a Regra 27-1.

Decisão relevante a 27/10 a 27/12:

- 12-2/1- Identificar bola apenas por marca, modelo e número.

27/13

Recusa em identificar a bola

P. - Um jogador propositalmente se recusa a identificar uma bola como sua. O que o *adversário* (ou co-competidor) pode fazer nesse caso?

R. - Um *adversário* (ou um co-competidor) tem direito a ficar satisfeito acerca da identificação da bola de um jogador.

Se, desonestamente, um jogador não identificar sua bola, o *adversário* (ou o co-competidor) poderá relatar o problema à *Comissão* (Regra 34-3). Nesse caso, a *Comissão* tem justificativa para impor a penalidade de desclassificação conforme a Regra 33-7.

Decisões relevantes:

- 27-2/2- *Árbitro* encontra bola original de jogador; jogador prefere continuar com bola provisória
- 27-2b/1- Continuação de jogo com bola provisória, sem procurar pela bola original
- 27-2c/2- Bola que se acredita ser a original é encontrada; jogador deseja ignorá-la e continuar a partida com bola provisória.

27/14

Bola em árvore é identificada, mas não é recuperada

P. - A bola de um jogador está alojada em uma árvore. Ele a identifica com o auxílio de um binóculo, mas não consegue recuperá-la. A bola está perdida e nesse caso o jogador deve invocar a Regra 27-1?

R. - Não. Como a bola foi identificada, não está perdida - ver Definição de "Bola Perdida". O jogador pode invocar a Regra de bola injogável (Regra 28).

27/15

Bola em árvore está visível, mas não é identificável

P. - Um jogador está certo de que sua bola está alojada no alto de uma árvore. Ele pode vê-la, mas não consegue identificá-la como sua. A bola do jogador está perdida e nesse caso ele deve proceder conforme a Regra 27-1?

R. - Sim.

27/16

Bola declarada perdida é encontrada antes de outra bola ser posta em jogo

P. - Um jogador procura sua bola por dois minutos, declara que está perdida e volta para jogar outra bola no ponto de onde a bola original foi jogada. Antes de colocar a outra *bola em jogo*, sua bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos permitidos busca. Qual a decisão?

R. - Com uma declaração, um jogador não pode fazer com que uma bola esteja perdida - ver Definição de “Bola Perdida”. A bola original continua em jogo - ver Definição de “*Bola em jogo*”.

27/17

Competidor joga fora da vez, de local que não seja da área do tee e coloca outra bola em jogo do local da tacada anterior

P. - Em jogo por tacadas, um competidor, cuja bola está *através do campo*, jogou fora da vez. Ele deveria ter continuado a jogar com a bola jogada fora da vez, sem penalidade, mas, por engano, acreditava ser necessário cancelar a tacada e jogar de novo do mesmo local na ordem correta. O *competidor* dropou uma segunda bola no local onde havia jogado fora da vez, mas sua atitude foi questionada antes de dar a tacada na bola dropada. Qual a decisão?

R. - Uma vez que a bola dropada não foi dropada com a intenção de ser colocada em jogo sob penalidade de tacada e distância, parte c da definição de “Bola perdida” não é aplicável, e, portanto, a bola original não estava perdida. Uma vez que o *competidor* havia colocado uma *bola em jogo* sob uma Regra inaplicável, mas sem jogá-la, a Regra 20-6 se aplica, e o jogador pode corrigir seu erro ao continuar seu jogo com a bola original, sem penalidade.

Caso o jogador tivesse jogado a bola dropada, ele teria jogado sob a penalidade de tacada e distância (Regra 27-1a) e a bola original estaria perdida.

Decisão relevante:

- 27-1/2- Bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos de busca, depois de outra bola ser dropada

Outras Decisões relevantes: ver “REGRA OU PROCEDIMENTO INAPLICÁVEL USADO” no Índice

27/18

Portão em cerca de fora de campo

P. - Um portão em uma cerca de *fora de campo* se abre para dentro do campo. Certas vezes o portão está aberto e outras vezes está fechado. Se o portão estiver aberto, o jogador poderá fechá-lo se ele interferir com seu *swing*?

R. - Um portão em uma cerca de *fora de campo*, quando fechado, é parte dessa cerca, não uma *obstrução* (ver Definição de “*Obstruções*”), e não pode ser deslocado. Um portão em uma cerca de *fora de campo*, quando aberto, não é abrangido por nenhuma Regra. Por equidade (Regra 1-4), um jogador que encontrar um portão aberto pode deixá-lo como está ou pode fechá-lo, mas não pode colocá-lo em nenhuma outra posição.

Decisões Relevantes:

- 13-2/18- Melhorar posição da bola afastando cerca que delimita o campo.
- 24/4- Parte de cerca demarcatória de *fora de campo* está dentro da linha de *fora de campo*

27/19

Quando bola, dentro de cerca de fora de campo, está fora do campo

P. - Tendo em vista a Definição de “*Fora de campo*”, é correto dizer que uma bola encostada na parte interna de uma cerca de *fora de campo* está *fora de campo* se os mourões dessa cerca estiverem dentro de campo e se essa cerca for reta e o diâmetro de seus mourões for maior que o diâmetro de uma bola de golfe?

R. - Sim.

Decisões Relevantes a 27/18 e 27/19: ver “**CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS**” no Índice

27/20

Estrada pública definida como fora de campo divide o campo; condição de bola que cruza a estrada

P. - Uma estrada pública definida como *fora de campo* divide um campo. Uma bola cruza a estrada e para na parte do campo que fica do outro lado da estrada. A bola está *fora de campo*?

R. - Não. Como a bola está no campo, ela está dentro de campo, a menos que uma Regra Local determine o contrário. Contudo, como é injusto que uma bola sobre a estrada esteja *fora de campo* e uma bola além dela esteja dentro de campo, sugere-se que seja adotada a seguinte Regra Local:

“Uma bola que cruzar uma estrada pública definida como *fora de campo* e parar além dessa estrada estará *fora de campo*, mesmo que esteja em outra parte do campo”.

Decisões Relevantes:

- 33-2a/12- Marcação de “*fora de campo*” entre buracos
- 33-2a/13- Área do tee decretada como dentro de campo para tacada da *área do tee* e como *fora de campo* depois disso
- 33-2a/14- *Fora de campo* interno aplicado somente a tacada da *área do tee*
- 33-8/38- Regra Local considerando *fora de campo* uma bola que cruze o limite do campo e pare dentro dele

TACADA E DISTÂNCIA; BOLA FORA DE CAMPO; BOLA NÃO ENCONTRADA DENTRO DO PERÍODO DE CINCO MINUTOS

27-1/1

Bola original é encontrada dentro de período de cinco minutos de busca, depois de outra bola ser colocada sobre o tee

P. - Um jogador joga da *área do tee*, procura rapidamente sua bola, volta à *área do tee* e coloca outra bola sobre um tee. Antes de jogar essa bola, a bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos para busca. O jogador pode abandonar a bola que está no tee e jogar a bola original?

R. - Sim. A bola sobre o tee não está em jogo até que o jogador lhe dê uma tacada - ver Definição de “*Bola em jogo*” - e a bola original não estava perdida - ver Definição de “*Bola Perdida*”.

27-1/2

Bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos de busca, depois de outra bola ser dropada

P. - Um jogador executa sua segunda tacada, procura rapidamente sua bola, volta e dropa outra bola

conforme a Regra 27-1. Antes de jogar a bola dropada, a bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos para busca. O jogador deve continuar com a bola dropada?

R. - Sim. Quando o jogador colocou a *bola substituta* em jogo no local da tacada anterior, com a intenção de jogar uma bola conforme a penalidade de tacada e distância (Regra 27-1), a bola original estava perdida (ver Definição de “Bola Perdida”). Portanto, a Regra 20-6 não se aplica e ele deve continuar com a *bola substituta*.

Decisão relevante:

- 27/17- *Competidor* joga fora da vez, de local que não seja da *área do tee* e coloca outra *bola em jogo* do local da tacada anterior

27-1/2.3

Bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos de busca, após outra bola ser dropada (no ponto onde bola original foi jogada); bola original é jogada

P. - Na decisão 27-1/2, o jogador devia continuar o jogo com a bola dropada. Qual a decisão se o jogador continuasse a jogar com a bola original?

R. - Como a bola original não era mais a *bola em jogo* do jogador, ela seria uma *bola errada* e as provisões da Regra 15-3 se aplicariam.

Decisões Relevantes:

- 15/5- Bola original encontrada e jogada após outra bola ser colocada em jogo
- 27/8- Bola é encontrada após busca exceder cinco minutos, e é jogada
- 27-2b/5- Bola original jogada após bola provisória ser jogada de um ponto mais perto do *buraco* que local onde se supunha que bola original estaria

27-1/2.5

Bola perdida é considerada deslocada por agente externo, na ausência de conhecimento virtual certeza do fato

P. - Um jogador que não consegue encontrar sua bola a considera *deslocada* por um *agente externo*, em vez de perdida, sem ter conhecimento ou estar virtualmente assegurado desse fato. Assim, ele dropa uma bola onde julga que sua bola original tenha parado (Regra 18-1) e joga, em vez de aplicar a si próprio a penalidade de tacada e distância por uma *bola perdida* (Regra 27-1). Qual a decisão?

R. - Na ausência de conhecimento ou virtual certeza de que a bola foi *deslocada* por um *agente externo*, o jogador deveria ter colocado outra *bola em jogo* conforme a Regra 27-1. Ao jogar a bola dropada conforme a Regra 18-1, o jogador jogou de um lugar errado.

Em um jogo por buracos, ele incorre na penalidade de perda de buraco (Regra 20-7b).

Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de tacada e distância prescrita pela Regra 27-1 e em uma penalidade adicional de duas tacadas por infração à Regra 20-7c. Como a infração foi grave, ele está sujeito a desclassificação, a menos que corrija o erro como determina o segundo parágrafo da Regra 20-7c.

Decisão Relevante:

- 25-1c/2- Bola é dropada e jogada conforme Regra de terreno em reparo, sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original estava no terreno em reparo

27-1/3

Bola é dropada em área onde bola original foi perdida; bola então é jogada

P. - Um jogador não consegue encontrar sua bola, dropa outra na área onde sua bola original foi perdida e joga essa bola. Qual a decisão?

R. - Em um jogo por buracos, o jogador perde o buraco - Regra 20-7b.

Em um jogo por tacadas, o jogador incorre na penalidade de tacada e distância prescrita pela Regra 27-1 e em uma penalidade adicional de duas tacadas por infração a essa Regra. Se a infração for grave, ele deve retificar o erro como determina no segundo parágrafo da Regra 20-7c; caso contrário, será desclassificado.

BOLA PROVISÓRIA: GERAL

27-2/1

Bola provisória serve como bola em jogo se bola original for injogável ou estiver em azar de água

P. - Pode um jogador anunciar que uma segunda bola que ele jogará é tanto (a) uma bola provisória, no caso da bola original estar perdida fora de um *azar de água* ou estar *fora de campo*, quanto (b) a *bola em jogo*, no caso da bola original ser injogável ou estar em um *azar de água*?

R. - Não.

27-2/2

Árbitro encontra bola original de jogador; jogador prefere continuar com bola provisória

P. - Um membro de uma *Comissão* ou um *caddie avançado* é obrigado a informar ao jogador que sua bola original foi encontrada, mesmo que fique claro que o jogador não pretende procurá-la porque prefere continuar a partida com a bola provisória que ele jogou?

R. - Sim.

Decisões Relevantes:

- 27/13- Recusa em identificar a bola.
- 27-2b/1 - Continuação de jogo com bola provisória, sem procurar pela bola original
- 27-2c/2- Bola que se acredita ser a original é encontrada; jogador deseja ignorá-la e continuar a partida com bola provisória.

BOLA PROVISÓRIA: PROCEDIMENTO

27-2a/1

Anúncio de bola provisória

P. - Um jogador joga sua bola para uma área onde ela pode estar perdida fora de um *azar de água* ou *fora de campo*. O jogador então dropa e joga outra bola. Ele pretende que a bola dropada seja uma bola provisória, mas não informa seu *adversário*, marcador ou *co-competidor* que está “jogando uma bola provisória”. Nessa situação, as ações do jogador podem ser entendidas como um anúncio de que ele está jogando uma bola provisória?

R. - Não. A Regra 27-2a determina especificamente que o jogador deve informar seu *adversário*, marcador ou *co-competidor* que pretende jogar uma bola provisória.

A declaração do jogador deve mencionar especificamente as palavras “bola provisória” ou ele deve deixar claro que está procedendo conforme a Regra 27-2a, portanto, o jogador que não diz nada está colocando outra *bola em jogo*.

A seguir, exemplos de declarações que não satisfazem às exigências do anúncio de uma bola provisória:

- (a) “Ela poderia estar perdida. Vou jogar outra”.
- (b) “Ela poderia estar *fora de campo*”.
- (c) “É melhor eu jogar outra bola”.
- (d) “Jamais encontrarei aquela bola. Vou jogar outra”. (Revisada)

27-2a/1.3

Jogador pretende jogar bola provisória, mas não há ninguém presente para escutar o anúncio

P. - Em jogo por tacadas, A bate sua bola do tee em direção às árvores. Após uma busca de 5 minutos, ele não acha sua bola e volta ao tee para jogar uma segunda bola sob a Regra 27-1c. Ele bate sua segunda tacada em direção às mesmas árvores. Ele pretende bater uma bola provisória, mas seus dois *co-competidores* estão bem longe no fairway e incapazes de ouvir o anúncio da intenção de A. Como ele deve proceder?

R. - A Regra 27-2a não contempla a ausência de um *adversário*, marcador ou *co-competidor* quando o jogador pretende bater uma bola provisória. Neste caso, com o interesse de não atrasar indevidamente o jogo, considera-se que A cumpriu com o requisito da Regra 27-2a se ele informar seu marcador ou *co-competidor* tão logo quanto possível, que ele jogou uma bola provisória.

27-2a/1.5

Significado de “antes de procurar a bola original”

P. - Com relação à Regra 27-2a, quando se inicia a procura da bola original, de modo que, depois disso, o jogador não possa mais jogar uma bola provisória?

R. - Considerar-se-á que o jogador iniciou a procura de sua bola quando ele se dirigiu mais que uma curta distância em direção ao ponto onde sua bola original deveria estar. O único propósito da Regra 27-2a é a economia de tempo, e é permitido ao jogador avançar uma pequena distância antes de determinar se iria economizar tempo voltando imediatamente e jogando uma bola provisória. Como orientação, deve-se considerar que o jogador avançou mais que uma curta distância, e que portanto “procurou sua bola original”, se ele prosseguiu mais de 50 jardas. Porém, esta orientação não impede um jogador de jogar uma bola provisória quando prosseguiu mais de uma curta distância por outra razão específica, tal como ir buscar uma bola ou outro taco para jogar uma bola provisória, ou para conversar com um *árbitro*.

27-2a/2

Bola provisória é jogada na crença de que bola original possa estar em azar de água

P. - A tacada de um jogador, executada na *área do tee*, pode ter enviado a bola para um *azar de água*, mas está claro que ela não está perdida fora de um *azar de água* nem está *fora de campo*. O jogador anuncia que, como sua bola pode estar no *azar*, ele vai jogar uma bola provisória, e o faz. A Regra 27-2a parece proibir uma bola provisória nessas circunstâncias. Qual a decisão?

R. - O jogador não jogou uma bola provisória que, de acordo com a Definição de “Bola Provisória”, é uma bola jogada conforme a Regra 27-2, no lugar de uma bola que pode estar perdida fora de um *azar de água* ou *fora de campo*. A segunda bola jogada da *área do tee* estava em jogo pois não era uma bola provisória.

27-2a/2.2

Possibilidade de bola original estar em *azar de água* não pode impedir jogo de bola provisória

P. - É verdade que, se houver possibilidade da bola original de um jogador estar em um *azar de água*, ele estará impedido de jogar uma bola provisória?

R. - Não. Mesmo que haja probabilidade da bola original estar em um *azar de água*, o jogador tem direito de jogar uma bola provisória se também houver a possibilidade da bola original estar perdida fora de um *azar de água* ou *fora de campo*. Nesse caso, se a bola original for encontrada no *azar de água*, a bola provisória deverá ser abandonada - Regra 27-2c.

27-2a/2.5

Jogador joga bola provisória na crença de que a bola original possa estar perdida fora de *azar* e então descobre que não há possibilidade da bola estar perdida fora do *azar de água*

P. - A tacada de um jogador, executada da *área do tee*, envia a bola para uma área com árvores, arbustos e grama alta. Acreditando que sua bola pode estar perdida fora de um *azar de água*, o jogador anuncia sua intenção de jogar uma bola provisória, e joga a bola da *área do tee*. Quando ele chega à área em questão, descobre que é um terreno alagado definido como *azar lateral de água*, e há conhecimento ou virtual certeza de que sua bola está nele. Qual a decisão?

R. - Como o jogador jogou a segunda bola da *área do tee* acreditando que sua bola original poderia estar perdida fora de um *azar de água*, essa bola era uma bola provisória. É irrelevante o fato de, subsequentemente, ter descoberto que a área em questão era de fato um *azar lateral de água*. Portanto, o jogador deve abandonar a bola provisória e proceder conforme a Regra 26-1 ver Regra 27-2c.

27-2a/3

Jogo de bola provisória na ausência de possibilidade razoável de que bola original esteja perdida ou *fora de campo*

P. - Um jogador pode jogar uma bola provisória na ausência de possibilidade razoável da bola original estar perdida fora de um *azar de água*, ou *fora de campo*?

R. - Não. Se um jogador jogar uma bola provisória nessas circunstâncias, a bola não é provisória e sim uma *bola em jogo* - ver Decisão 27-2a/2.

Decisões relevantes:

- 26-1/1 - Significado de “ser conhecido ou virtualmente assegurado”
- 26-1/1.3 - Quando é necessário ir à frente para estabelecer “certeza virtual”

27-2a/4

Três bolas jogadas do mesmo local; apenas segunda bola era bola provisória

P. - Acreditando que sua tacada, executada na *área do tee*, possa ter resultado em *bola perdida* ou *fora de campo*, um jogador joga uma bola provisória. Sua bola provisória vai para a mesma direção da bola original e, sem qualquer aviso, ele joga outra bola da *área do tee*. Essa bola para no *fairway*. Qual a

decisão?

R. - Se a bola original não estiver perdida ou *fora de campo*, o jogador deve continuar a jogar com essa bola, sem penalidade.

Se a bola original estiver perdida ou *fora de campo*, o jogador deve continuar a jogar com a terceira bola jogada da *área do tee* pois, quando sua bola foi jogada sem qualquer aviso, ele transformou a bola provisória em bola perdida, não importando a localização da bola provisória. O jogador executou sua quinta tacada com a terceira bola jogada da *área do tee*.

Nas duas situações anteriores, a terceira bola mantém uma relação apenas com a bola jogada anteriormente, isto é, com a bola provisória.

27-2a/5

Jogador pretende dropar uma bola provisória após a busca pela bola original iniciou; bola original encontrada dentro de cinco minutos antes da bola dropada ter sido jogada

P. - Um jogador procura sua bola por três minutos e então anuncia que voltará para jogar uma bola provisória. O jogador dropa a bola que ele anunciou como sendo uma bola provisória e então, antes de dar uma tacada com a bola provisória, a bola original é encontrada, dentro do período de busca de 5 minutos. Qual a Decisão?

R. - Como o jogador foi à frente para procurar sua bola original, ele não tinha direito de jogar uma bola provisória sob a Regra 27-2a. Consequentemente, como o procedimento adotado pelo jogador ao dropar a bola não estava de acordo com as Regras, ele tinha direito a corrigir seu erro sob a Regra 20-6 e continuar a jogar com a bola original, sem penalidade, do ponto onde ela foi encontrada.

Se o jogador não corrigiu seu erro sob a Regra 20-6 e deu uma tacada com a bola dropada, esta se tornou a *bola em jogo* sob penalidade de tacada e distância. (ver Regra 27-1a). (Nova)

QUANDO BOLA PROVISÓRIA SE TORNA BOLA EM JOGO

27-2b/1

Continuação de jogo com bola provisória, sem procurar pela bola original

P. - Em um buraco de par 3, um jogador executa sua tacada da *área do tee* e joga a bola para um local com um bosque denso. Ele então joga uma bola provisória que para perto do buraco. Tendo em vista a posição da bola provisória, o jogador não deseja encontrar sua bola original. Ele não procura por ela e caminha diretamente na direção de sua bola provisória, para continuar a jogar com ela. Seu *adversário* (ou co-competidor) acredita que seria vantajoso para ele se a bola original fosse encontrada. O *adversário* (ou co-competidor) pode procurar a bola do jogador?

R. - Sim. Por equidade (Regra 1-4), ele poderá procurar por cinco minutos, desde que durante esse tempo o jogador não dê nenhuma tacada com a bola provisória, que está mais perto do *buraco* que o local onde a bola original provavelmente está. O jogador tem direito de executar essa tacada. Se o fizer, a bola original estará perdida conforme a Regra 27-2b e qualquer busca não terá finalidade alguma. Em um jogo por buracos, se o jogador proceder desse modo e sua bola provisória estiver mais perto do buraco que a bola de seu *adversário*, seu *adversário* poderá pedir o cancelamento da tacada (Regra 10-1c). Contudo, o cancelamento da tacada não modificará a situação da bola original, que ficou perdida quando a bola provisória foi jogada fora da vez. Ver também Decisão 27-2c/2.

Decisões relevantes:

- 27/13- Recusa em identificar a bola.
- 27-2/2- *Árbitro* encontra bola original de jogador; jogador prefere continuar com bola provisória
- 27-2c/2- Bola que se acredita ser a original é encontrada; jogador deseja ignorá-la e continuar a partida com bola provisória.

27-2b/2

Quando bola provisória embocada se torna bola em jogo

P. - Em um buraco curto, a tacada de A, executada da *área do tee*, talvez tenha enviado a bola para *fora de campo* ou ela esteja perdida. Ele então joga uma bola provisória, que emboca. A não deseja procurar sua bola original. B, *adversário* ou *co-competidor* de A, vai procurá-la. Quando a bola provisória se torna a bola em jogo?

R. - Por equidade (Regra 1-4), a bola provisória se torna a *bola em jogo* assim que A a retira do *buraco*, desde que sua bola original não tenha sido encontrada dentro de campo, dentro do período de cinco minutos, contados a partir do momento em que B começou a procurar por ela.

27-2b/3

Bola original está além da bola provisória; jogador procura brevemente pela bola original, joga bola provisória e então encontra bola original

P. - A bola provisória de um jogador para pouco antes do ponto onde é provável que sua bola original esteja. Depois de procurar durante dois minutos pela bola original, o jogador volta, executa uma segunda tacada com a bola provisória e então sua bola original é encontrada dentro do limite de tempo de cinco minutos. Qual a decisão?

R. - O jogador deve continuar o jogo com a bola original. Jogar uma bola provisória não faz com que a bola original fique perdida até ela ser sido jogada do local onde é provável que a bola original esteja, ou de um ponto mais perto do *buraco* que esse local (Regra 27-2b).

27-2b/4

Bola provisória é jogada de local além do ponto em que bola original estaria, mas não adiante do local onde a bola original foi encontrada

P. - Um jogador joga uma bola provisória, acreditando que sua tacada da *área do tee* possa estar perdida em uma estrada definida como *fora de campo*. Ele procura sua bola original, mas não a encontra. Então, ele se adianta e joga sua bola provisória. Mais tarde, ele encontra sua bola original dentro do campo. Provavelmente, a bola original atingiu a estrada e pulou de volta para dentro de campo, pois foi encontrada bem mais longe da *área do tee* do que se imaginava. A bola original ainda estava em jogo?

R. - Não. O jogador executou uma tacada com a bola provisória de um ponto mais perto do *buraco* que o lugar onde a bola original deveria estar. Quando o fez, a bola provisória se tornou a *bola em jogo* e a original ficou perdida (Regra 27-2b).

De fato, é irrelevante o local onde a bola original se encontrava.

27-2b/5

Bola original jogada após bola provisória ser jogada de um ponto mais perto do buraco que local onde se supunha que bola original estaria

P. - Um jogador, incapaz de encontrar sua bola original, executa uma segunda tacada com sua bola provisória de um ponto mais perto do *buraco* que o local onde se supunha que a bola original estaria. Sua bola original é então encontrada e ele a joga. Qual a decisão?

R. - Quando o jogador executou sua segunda tacada com a bola provisória, a bola original ficou perdida e

a bola provisória passou a ser a *bola em jogo* - Regra 27-2b. Ao executar uma tacada em uma bola que já não estava em jogo (a bola original), o jogador jogou uma *bola errada* - ver Definição de “*Bola errada*” - e incorreu na penalidade prescrita pela Regra 15-3.

Decisões relevantes:

- 15/5- Bola original encontrada e jogada após outra bola ser colocada em jogo
- 27/8- Bola é encontrada após busca exceder cinco minutos, e é jogada
- 27-1/2.3- Bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos de busca, após outra bola ser dropada (no ponto onde bola original foi jogada); bola original é jogada

27-2b/6

Jogador abandona bola original e se adianta para jogar bola provisória; bola original é então encontrada

P. - Um jogador, tendo procurado sua bola original durante um minuto, abandona a busca e se adianta em direção à bola provisória, com intenção de jogá-la. Alguns espectadores encontram a bola original antes dele jogar a bola provisória e antes de se esgotar o período de cinco minutos permitidos para a busca. Qual a decisão?

R. - A bola original permanece como a *bola em jogo* pois foi encontrada dentro do período de cinco minutos, contados a partir do início da busca, e o jogador ainda não tinha executado uma tacada com a bola provisória do local onde provavelmente a bola original estaria, nem de um ponto mais perto do *buraco* que esse local (Regra 27-2).

27-2b/6.5

Jogador declara bola provisória injogável e dropa bola; bola original é então encontrada

P. - Um jogador joga sua bola da *área do tee* para um *rough* alto a cerca de 150 jardas da *área do tee* e como sua bola pode estar perdida fora de um *azar de água*, ou *fora de campo*, ele joga uma bola provisória. Depois de procurar rapidamente por sua bola original, ele se adianta em direção à sua bola provisória, que está em um arbusto a cerca de 200 jardas da *área do tee*. Ele declara sua bola provisória injogável e, de acordo com a Regra 28c, dropa a bola dentro da distância de dois tacos de onde ela estava. Antes de jogar a bola provisória, a bola original do jogador é encontrada por um espectador, dentro do período de cinco minutos após o início de sua procura. Qual a decisão?

R. - A bola original permanece em jogo pois foi encontrada dentro do período de cinco minutos após a procura ter se iniciado e o jogador ainda não tinha executado uma tacada na bola provisória (ver Regra 27-2b). É irrelevante o fato do jogador ter levantado e dropado a bola provisória conforme a Regra 28c.

27-2b/7

Bola provisória jogada na crença errônea de que é bola original

P. - Um jogador, acreditando que sua bola original pode estar *fora de campo*, joga uma bola provisória que vai para a mesma área. Ele encontra uma bola que acredita ser sua bola original, joga essa bola e descobre que a bola jogada era sua bola provisória. Qual a decisão?

R. - Se o jogador chegou ao local onde sua bola original provavelmente estava e executou outra tacada com a bola provisória, a bola provisória está em jogo e a original está perdida (Regra 27-2b).

27-2b/8

Bola provisória é levantada na crença errônea de que bola original está dentro do campo

P. - Um jogador, acreditando que sua bola original pode estar fora do campo, joga uma bola provisória que para pouco antes do local onde a bola original parou. Ele caminha para o local, vê sua bola original e, acreditando que ela está dentro do campo, levanta a bola provisória. Ele então descobre que a bola original está *fora de campo*. Qual a decisão?

R. - Como a bola original estava *fora de campo*, a bola provisória estava em jogo (Regra 27-b). Quando levantou sua *bola em jogo* (a bola provisória) sem ter direito conforme as Regras, o jogador incorreu na penalidade de uma tacada e é obrigado a recolocá-la (Regra 18-2).

27-2b/9

Bola provisória levantada subsequentemente se torna bola em jogo

P. - Em um jogo por tacadas, acreditando que sua tacada executada da *área do tee* poderia ter resultado em bola perdida, um *competidor* joga uma bola provisória. Ele encontra uma bola que acredita ser sua bola original, lhe dá uma tacada, levanta sua bola provisória e então descobre que a bola que ele jogou não era sua bola original e sim uma *bola errada*. Ele volta a procurar sua bola original, mas não consegue encontrá-la. Qual a decisão?

R. - O *competidor* levantou uma bola que iria se tornar a *bola em jogo*, isto é, a bola provisória - ver Regra 27-2b. Portanto, o *competidor* incorreu na penalidade de tacada e distância prescrita pela Regra 27-1 por ter perdido sua bola original, na penalidade de duas tacadas conforme a Regra 15-3b por ter jogado uma *bola errada* e na penalidade de uma tacada prevista pela Regra 18-2 por ter levantado sua bola provisória. Ele é obrigado a recolocar sua bola provisória e terminar o buraco com ela. O *competidor* estaria executando sua sétima tacada.

27-2b/10

Bola provisória levantada subsequentemente se torna bola em jogo; competidor então joga de local errado

P. - Com relação à Decisão 27-2b/9, onde uma bola provisória que foi levantada subsequentemente se torna a *bola em jogo*, qual a decisão se o *competidor* voltar à *área do tee* com a bola provisória e colocá-la novamente em jogo?

R. - Quando o *competidor* jogou novamente da *área do tee* em vez de recolocar a bola provisória e jogá-la de onde foi levantada, ele colocou essa *bola em jogo* conforme a penalidade geral de tacada e distância (ver Regra 27-1a). No entanto, ainda se aplica a penalidade de uma tacada pelo levantamento original da bola provisória, infringindo a Regra 18-2, porque, no momento do levantamento da bola provisória, o jogador não tinha a intenção de jogá-la novamente da *área do tee*. Portanto, o *competidor* estaria executando sua oitava tacada da *área do tee*.

Decisões relevantes:

- 10-2c/1 - Bola jogada fora da vez na *área do tee* é abandonada e outra bola é jogada na ordem correta
- 18-2/1 - Jogador que erra tacada abaixo tee antes de dar tacada seguinte
- 18-2/2 - Bola que cai do tee quando tacada apenas a toca é levantada e recolocada no tee
- 18-2/11 - Tacada da *área do tee* erroneamente considerada *fora de campo*, bola é levantada; *competidor* joga outra bola da *área do tee*
- 29-1/9 - Jogador e *parceiro* executam drive na mesma *área do tee* em partida de quatro jogadores

27-2c/1

(Reservada)

27-2c/1.5

Se bola provisória se torna ou não *bola em jogo* se bola original estiver perdida em terreno em reparo

P. - Um jogador executa sua tacada da *área do tee* para uma área de rough alto e, como a bola pode estar perdida, ele joga uma bola provisória. Durante a procura pela bola original, o jogador descobre que a *Comissão* marcou uma grande área do rough como terreno em reparo. Fica estabelecido que existe virtual certeza de que a bola original está no terreno em reparo. A bola provisória automaticamente se torna a *bola em jogo* quando a bola original, que não foi encontrada, está fora de um *azar de água*?

R. - Não. O jogador pode continuar a jogar com a bola provisória conforme a Regra 27-2b, ou pode proceder conforme a Regra 25-1c(i), pois é conhecido ou virtualmente assegurado que sua bola está em um terreno em reparo - ver Exceção da Regra 27-2b.

Decisão relevante:

- 25-1c/3- Bola jogada em área de terreno em reparo se perde na mesma área

27-2c/2

Bola que se acredita ser a original é encontrada; jogador deseja ignorá-la e continuar a partida com bola provisória

P. - Em um buraco de par 3, um jogador executa sua tacada da *área do tee* e a bola vai para um bosque cerrado. Como sua bola pode estar perdida, ele joga uma bola provisória que para perto do *buraco*. Nas circunstâncias, é vantajoso para o jogador não encontrar a bola original. Portanto, ele não a procura e caminha diretamente para sua bola provisória. Enquanto o jogador se encaminha para sua bola provisória, é encontrada uma bola que talvez seja sua bola original. O jogador é avisado que sua bola original talvez tenha sido encontrada. O jogador pode ignorar essa bola e continuar a jogar com a bola provisória?

R. - Não. O jogador deve examinar a bola que foi encontrada e, se for sua bola original, deve continuar o jogo com ela (ou proceder de acordo com a Regra de bola injogável). A bola provisória deve ser abandonada - Regra 27-2c. Ver também Decisão 27-2b/1.

Decisões relevantes:

- 27/13- Recusa em identificar a bola
- 27-2/2- *Árbitro* encontra bola original de jogador; jogador prefere continuar com bola provisória
- 27-2b/1- Continuação de jogo com bola provisória, sem procurar pela bola original

27-2c/3

Bola provisória é jogada de ponto mais perto do *buraco* que o da bola original porque jogador erroneamente acreditou que bola original, visível da *área do tee*, estava *fora de campo*

P. - A bola de um jogador para 20 jardas depois do *green* e além de uma estaca branca que o *caddie* do jogador afirma ser uma estaca de *fora de campo*. O jogador joga uma bola provisória que para pouco antes do *green*, mais perto do *buraco* que sua bola original. Ele então joga a bola provisória para o *green*. Nesse ponto, ele caminha atrás do *green* em direção à sua bola original, que estava visível durante todo o

tempo, e descobre que a estaca não era uma estaca de *fora de campo* e que sua bola original estava dentro de campo. Qual a decisão?

R. - O jogador deveria ter determinado a condição de sua bola original antes de executar uma segunda tacada com a bola provisória e, como a bola original não estava *fora de campo*, devia ter abandonado a bola provisória. Quando deixou de fazê-lo, a segunda tacada com a bola provisória foi uma tacada em uma *bola errada* - ver Regra 27-2c.

Em um jogo por buracos, o jogador perde o buraco (Regra 15-3a).

Em um jogo por tacadas, ele incorre uma penalidade de duas tacadas (Regra 15-3b) e deve completar o buraco com a bola original.

27-2c/4

Bola original e bola provisória encontradas *fora de campo*

P. - Um jogador encontra sua bola original e sua bola provisória *fora de campo*. As duas bolas foram jogadas da *área do tee*. Ao voltar à *área do tee* e jogar outra bola, ele estará dando a terceira ou a quinta tacada?

R. - Ele dará a quinta tacada quando jogar a terceira bola da *área do tee*. Deve-se contar a tacada executada com a bola provisória e qualquer penalidade a ela relacionada, a menos que a bola provisória seja abandonada conforme a Regra 27-2c.

Decisões relevantes:

- 15/7- *Bola errada* jogada na crença de que seja a bola provisória ou segunda bola
- 20-7c/5- *Competidor* joga segunda bola conforme Regra 20-7c; esclarecimento de “tacadas de penalidade por jogar a bola que, por decisão, não conta”

Regra 28

Bola Injogável

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

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

Se o jogador considerar sua bola injogável, deve, obrigatoriamente, **sob penalidade de uma tacada**:

- Adotar o procedimento de tacada e distância da Regra 27-1, jogando uma bola de 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 local em que ela se encontra, mantendo este local entre o *buraco* e o ponto em que dropará a bola, sem limite de distância para onde deve ser dropada atrás desse ponto; ou
- Dropar uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde a bola se encontra, mas não mais perto do *buraco*.

Se a bola injogável estiverem um bunker, o jogador pode proceder de acordo com as Alíneas a, b ou c. Se ele escolher proceder de acordo com as Alíneas b ou c, a bola deve ser dropada dentro do bunker.

Ao proceder conforme esta Regra, o jogador pode levantar e limpar sua bola, ou substituí-la por outra.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

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

BOLA INJOGÁVEL

28/1

Quando é necessário encontrar e identificar bola declarada injogável

P. - Um jogador executa sua tacada da *área do tee* para uma ravina profunda. O jogador imediatamente declara a bola injogável e joga outra bola da *área do tee*, conforme a opção de tacada e distância da Regra 28. Um jogador pode declarar injogável uma bola que não foi encontrada?

R. - Sim. Um jogador pode proceder conforme a opção de tacada e distância (Regra 28a) sem encontrar sua bola.

Contudo, como as Regras 28b e 28c exigem referência quando à localização da bola, o jogador precisa encontrar e identificar sua bola para proceder conforme uma dessas opções.

28/2

Jogador considera injogável primeira bola da *área do tee*, abandona bola provisória e alega que está jogando a terceira tacada com uma terceira bola

P. - Um jogador executa sua tacada da *área do tee* para dentro de um bosque à sua direita. Ele então joga uma bola provisória para o mesmo bosque e não procura nenhuma das bolas.

O jogador declara que sua primeira bola está injogável, diz que está abandonando sua bola provisória e joga uma terceira bola da *área do tee*. O jogador insiste que a sua terceira bola é sua *bola em jogo* e que

aquela tinha sido sua terceira tacada. Ele baseia seu argumento na Regra 28, que declara que o jogador é o único que pode julgar se sua bola é injogável, e na Decisão 28/1, que de fato declara que um jogador pode proceder conforme a opção de tacada e distância da Regra de bola injogável sem encontrar sua bola. A Comissão decide que a tacada do jogador com a terceira bola é sua quinta tacada, mas a redação da Decisão 28/1 deixa certa dúvida. A Comissão decidiu corretamente?

R. - Sim. O jogador não pode declarar injogável sua primeira bola na *área do tee*, ignorar a bola provisória e colocar outra *bola em jogo* sob penalidade de tacada e distância porque, tendo jogado a bola provisória, ele deve encontrar a bola original antes de poder declará-la injogável. A menos que a bola original seja encontrada, a bola provisória se torna automaticamente a *bola em jogo*.

Esse caso difere da Decisão 28/1. Nenhuma bola provisória foi jogada naquele caso.

28/3

Bola dropada conforme Regra de bola injogável para na posição original ou em outra posição em que bola é injogável

P. - Um jogador declara sua bola injogável e, conforme a Regra 28c, dropa outra bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde ela se encontrava. A bola para na posição original ou em outra posição em que a bola é injogável. Qual a decisão?

R. - A bola estava em jogo quando foi dropada - Regra 20-4. Portanto, se a bola parar na posição original, o jogador pode invocar novamente a Regra de bola injogável, incorrendo na penalidade adicional de uma tacada, a menos que decida jogar a bola tal como está. O mesmo se aplica se a bola parar em outra posição em que ela fique injogável, supondo-se que não tenha rolado para uma posição coberta pela Regra 20-2c, caso em que deve ser redropada, sem penalidade.

Decisão relevante:

- 28/6.5- Jogador declara bola injogável pela segunda vez e deseja proceder conforme tacada e distância após dropar uma bola conforme outra opção de bola injogável

28/4

Bola declarada injogável através do campo é dropada dentro de azar

P. - A bola de um jogador para *através do campo*. O jogador declara a bola injogável. Ao proceder conforme a Regra 28b ou 28c, o jogador dropa uma bola em um *azar*. Isso é permitido?

R. - Sim.

Decisões relevantes:

- 20-7/3- Se jogador pode dropar bola em área da qual é proibido jogar
- 25-1b/14.5- Bola declarada injogável é dropada em terreno em reparo de onde é proibido jogar; bola então é dropada conforme Regra de terreno em reparo.

28/4.5

Bola declarada injogável através do campo é dropada em azar de água; jogador decide não jogar a bola e deseja proceder conforme Regra de azar de água

P. - Com relação à Decisão 28/4, se o jogador dropar uma bola em um *azar lateral de água* e a bola rolar para uma posição em que o jogador não consegue jogá-la, como ele deve proceder?

R. - A única opção do jogador é proceder conforme a Regra 26-1a.

Como o jogador deliberadamente dropou a bola diretamente no *azar de água* “o ponto no qual a bola original cruzou por último a margem do *azar de água*” não pode ser identificado. Portanto, na ausência

desse ponto de referência, não podem ser aplicadas as Regras 26-1b e 26-1c.

Decisão relevante:

- 26-1/2- Jogador procedendo conforme Regra de *azar de água* dropa bola em outro *azar*

28/5

Retrocesso conforme Regra de bola injogável

P. - Um jogador executa uma tacada do Ponto A para o ponto B. O Ponto B é uma área da qual é muito difícil retirar a bola. O jogador pensa em declarar a bola injogável, mas isso resultaria em uma penalidade de tacada e distância (Regra 28a). É impossível dropar para trás, conforme a Regra 28b, devido a uma cerca de *fora de campo*. Também não é possível dropar dentro da distância de dois tacos, conforme a Regra 28c, porque isso iria requerer um número considerável de drops para escapar da área. O jogador joga do Ponto B e a bola anda apenas alguns passos, para o Ponto C, onde a bola fica claramente injogável. De acordo com a Regra 28a, o jogador pode:

- (a) declarar a bola injogável no Ponto C e dropar a bola no Ponto B, sob penalidade de uma tacada, e depois
- (b) declarar a bola injogável no Ponto B e dropar uma bola no Ponto A, sob a penalidade adicional de uma tacada?

R. - Não. Conforme a Regra 28a, o jogador somente teria direito de dropar uma bola no lugar de onde ele jogou sua última tacada (Ponto B).

Nessas circunstâncias, a única alternativa do jogador é invocar a Regra 28c um número suficiente de vezes (começando no Ponto C e dropando a bola lateralmente dentro da distância de dois tacos a cada vez) para levar a bola para uma posição jogável.

28/6

Jogador executa segunda tacada, considera bola injogável e volta à área do tee

P. - Com relação à Decisão 28/5, se o Ponto A for a *área do tee* e Ponto B for o local do qual a segunda tacada foi executada, qual é a penalidade se, depois de declarar sua bola injogável no Ponto C, o jogador voltar à *área do tee* e jogar o buraco a partir dali?

R. - O jogador tinha direito de dropar e jogar uma bola no Ponto B conforme a Regra 28a, mas não no ponto A. Quando jogou uma bola do Ponto A ele jogou de lugar errado.

Em um jogo por buracos, o jogador incorre na penalidade de perda do buraco por infração à Regra 28 - ver também a Regra 20-7b.

Em um jogo por tacadas, o jogador cometeu uma grave infração à Regra 28. Portanto, o jogador é desclassificado, a menos que essa grave infração seja corrigida segundo as provisões da Regra 20-7c.

Exceto nas circunstâncias especiais cobertas pela Regra 26-2, as Regras não permitem que um jogador volte para além do ponto em que sua última tacada foi executada, neste caso o Ponto B. Em geral, essa ação se constitui em infração grave, como neste caso.

28/6.5

Jogador declara bola injogável pela segunda vez e deseja proceder conforme tacada e distância após dropar uma bola conforme outra opção de bola injogável

P. - Um jogador executa uma tacada do Ponto A para o Ponto B. Ele declara sua bola injogável e procede conforme a Regra 28b ou 28c. A bola é dropada sob a penalidade de uma tacada e vai parar no

Ponto C. O jogador declara sua bola injogável pela segunda vez e deseja proceder conforme a Regra 28a, jogando do ponto A. Isso é permitido?

R. - Sim. O jogador pode jogar do Ponto A porque não executou nenhuma tacada na bola, nem do Ponto B, nem do Ponto C. O Ponto A é o local de onde a bola original foi jogada pela última vez. O jogador incorreria na penalidade total de duas tacadas.

Decisão relevante:

• 28/3- Bola dropada conforme Regra de bola injogável para na posição original ou em outra posição em que bola é injogável

28/7

Jogador erra bola e a declara injogável

P. - A tacada de um jogador, executada na *área do tee*, vai parar nas raízes de uma árvore. O jogador executa uma tacada, erra a bola e então declara a bola injogável. O jogador pode voltar à *área do tee* conforme a Regra 28a, jogando a quarta tacada?

R. - Não. A Regra 28a permite que o jogador jogue “uma bola... do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez...”. A bola original foi jogada pela última vez das raízes da árvore, não da *área do tee*.

28/8

Bola declarada injogável; local de onde tacada anterior foi batida é mais perto do buraco

P. - A bola de um jogador atinge uma pedra e pula para mais longe do *buraco* que o local de onde a tacada foi executada. O jogador declara a bola injogável. Nessas circunstâncias, o jogador pode invocar a opção de tacada e distância da Regra 28?

R. - Sim.

28/9

Bola em terreno gramado dentro do bunker é considerada injogável

P. - A bola de um jogador está em um terreno gramado que fica dentro de um bunker. O jogador declara a bola injogável e decide dropá-la conforme a Regra 28b. Ele é obrigado a dropá-la no bunker?

R. - Não. Um terreno gramado dentro de um *bunker* não é parte do bunker. Portanto, o jogador pode dropar a bola atrás do bunker.

28/10

Bola é dropada fora de bunker conforme opção que exige drope em bunker

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* declara sua bola injogável em um *bunker* e, com o objetivo de proceder conforme a Regra 28 b ou 28c, dropa e joga uma bola fora do bunker. Qual a decisão?

R. - Nesse caso, a Regra 28b ou 28c exige que a bola seja dropada e jogada do bunker. Em geral, se a bola for jogada de fora do bunker, a penalidade deve ser desclassificação por grave infração à Regra 28, a menos que o erro seja retificado de acordo com a Regra 20-7c. Contudo, se a posição da bola fora do *bunker* não for substancialmente diferente da que seria se o *competidor* tivesse invocado a opção de tacada e distância conforme a Regra 28, ele incorre a penalidade de uma tacada prescrita pela Regra 28, e a penalidade adicional de duas tacadas por infração a essa Regra, em vez de ser desclassificado.

28/11

Bola injogável em árvore; jogador opta por dropar dentro da distância de dois tacos

P. - A bola de um jogador está quase três metros acima do solo, alojada em uma árvore. O jogador declara a bola injogável. Ele pode proceder conforme a opção c da Regra 28, que lhe permite dropar uma bola dentro da distância de dois tacos de onde a bola se encontra injogável?

R. - Sim. O jogador tem direito de dropar a bola dentro da distância de dois tacos do ponto no solo imediatamente abaixo de onde a bola está alojada na árvore. Em alguns casos, isso permite que jogador dropo uma bola em um *green*.

28/12

Bola injogável na base de um barranco; jogador deseja dropar dentro da distância de dois tacos do ponto acima da bola

P. - Conforme a Decisão 28/11, se uma bola em uma árvore for declarada injogável de acordo com a Regra 28c, o jogador pode dropar uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto no terreno diretamente abaixo de onde a bola se encontra.

Supondo que o jogador declare injogável uma bola que está na base de um barranco e que deseja proceder conforme a Regra 28c, ele pode dropar uma bola dentro da distância de dois tacos de um ponto diretamente acima de onde a bola está, para levá-la ao topo do barranco?

R. - Não.

Na Decisão 28/11, a Regra 28c permitia que o jogador ignorasse a distância vertical ao obter alívio porque sua bola estava fora do solo. Neste caso, a bola está sobre o solo, na base do barranco.

Decisões relevantes a 28/11 e 28/12:

- 24-2b/11- Bola parada em parte elevada de uma *obstrução* fixa
- 25-1b/23- Bola entra em cova de *animal lurador*, localizada *fora de campo*, e para dentro do campo
- 25-1b/24- Bola entra em toca de *animal lurador*, localizada dentro do campo, e para *fora de campo*
- 25-1b/25- Bola entra em cova de *animal lurador*, no bunker, e é encontrada sob o *green*
- 25-1b/25.5- Aplicação da exceção à Regra 25-1b quando a bola está embaixo da terra em um buraco de *animal lurador*

28/13

Após considerar bola injogável e levantá-la, jogador descobre que bola estava em terreno em reparo

P. - Um jogador levanta sua bola após declará-la injogável e então descobre que a bola estava em um terreno em reparo. O fato de ter levantado a bola declarando-a injogável obriga o jogador a proceder conforme a Regra 28?

R. - Não. Desde que não coloque a *bola em jogo* conforme a Regra 28, a Regra não impede o jogador de obter alívio sem penalidade conforme a Regra de terreno em reparo (Regra 25).

Decisões relevantes:

- 3-3/7.5- *Competidor* anuncia intenção de jogar duas bolas; joga bola original antes de dropar segunda bola; decide não jogar segunda bola
- 9-2/13- Jogador que disse ao *adversário* que procederia de acordo com a Regra de *azar de água* muda de ideia depois de *adversário* jogar
- 18-2/12.5- Jogador que tem direito a alívio sem penalidade levanta a bola; então escolhe não tomar alívio e deseja proceder sob Regra de bola injogável

- 18-2/30- Jogador que declara que procederá conforme Regra de bola injogável subsequentemente avalia possibilidade de jogar a bola tal como está

28/14

Bola extraviada declarada injogável é jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original é então encontrada

P. - Um jogador encontra uma bola extraviada que erroneamente acredita ser a sua, em um lie ruim. Ele a declara injogável e decide adotar o procedimento determinado pela Regra 28a. Depois de voltar, ele joga a bola extraviada conforme a penalidade de tacada e distância, do ponto onde sua bola original tinha sido jogada. Ele então encontra sua bola original em uma posição jogável. Qual a decisão?

R. - A bola original está perdida e a bola extraviada jogada conforme a penalidade de tacada e distância é a *bola em jogo* (ver Definição de “Bola Perdida” e Decisão 27/1).

A decisão seria diferente se o jogador tivesse decidido proceder de acordo com a Regra 28b ou 28c - ver Decisão 28/15.

28/15

Bola extraviada considerada injogável é dropada dentro da distância de dois tacos e jogada antes do erro ser descoberto

P. - Um jogador encontra uma bola extraviada que, erroneamente, acredita ser a sua, em um lie ruim. Ele a declara injogável e decide adotar o procedimento da Regra 28c. Ele dropa e joga a bola extraviada dentro da distância de dois tacos do ponto onde ela se encontrava. Ele então encontra sua bola original em uma posição jogável. Na Decisão 28/14, a situação básica era exatamente a mesma, mas naquele caso o jogador decidiu proceder de acordo com a Regra 28a e a decisão foi que a bola extraviada, jogada conforme a penalidade de tacada e distância, era a *bola em jogo*. Qual a decisão neste caso?

R. - Os procedimentos das Regra 28b e 28c não podem ser aplicados, exceto com relação à posição da *bola em jogo* do jogador, que deve primeiro ser encontrada e identificada (ver Decisão 28/1). No presente caso, a bola extraviada, dropada e jogada pelo jogador, não era sua bola original, era uma *bola substituta*. Como a localização da bola original não era conhecida no momento em que a *bola substituta* foi dropada, ele deveria proceder conforme a Regra 27-1. Como a *bola substituta* não foi dropada no ponto exigido pela Regra 27-1, ele jogou de lugar errado (ver Decisão 15/14).

Em um jogo por buracos, ele incorre na penalidade de perda de buraco (Regra 20-7b).

Em um jogo por tacadas, ele incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 27-1, e na penalidade adicional de duas tacadas conforme a Regra 20-7c por jogar de um lugar errado. Se a infração for grave, ele fica sujeito à desclassificação, a menos que corrija seu erro como determina a Regra 20-7c.

Decisões relevantes a 28/14 e 28/15:

- 15/13- *Bola perdida* é dropada de acordo com Regra de bola injogável, mas não é jogada
- 20-7c/3- Bola é considerada perdida no bunker; *competidor* dropa e joga outra bola no bunker; bola original é então encontrada fora do bunker

Regra 29

Partidas de Três e de Quatro Jogadores (Threesomes and Foursomes)

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

29-1 Geral

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

29-2 Jogo por Buracos

Se um jogador jogar no lugar de seu *parceiro*, *seu lado perde o buraco*.

29-3 Jogo por Tacadas

Se os *parceiros* derem uma tacada ou tacadas na ordem errada, estas serão anuladas e *o lado incorrerá a penalidade de duas tacadas*.

O lado deve corrigir o erro jogando uma bola na ordem correta, tão perto quanto possível do ponto de em que foi jogada pela primeira vez na ordem incorreta (ver Regra 20-5). Se *o lado* 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, *o lado será desclassificado*.

PARTIDAS DE TRÊS E DE QUATRO JOGADORES: GERAL

29/1

Trocar *parceiros* depois de jogar da primeira *área do tee*

P. - A e B vão jogar contra C e D em um jogo de quatro jogadores (foursome) em que as condições da competição permitem substituições. D está ausente no momento do início da partida. Portanto, D é substituído por E. C executa sua primeira tacada para *o lado* C-E. Nesse momento D chega. D pode ser reintegrado ao jogo já que E ainda não deu nenhuma tacada?

R. - Não. Quando qualquer jogador de uma partida de quatro jogadores joga da primeira *área do tee*, não é mais possível modificar a composição de nenhuma das equipes.

Decisão relevante:

- 2/2- *Volta estipulada* em jogos por buracos

29/2

Partida mista de quatro jogadores na qual áreas do tee diferentes são usados por homens e mulheres; tacada da *área do tee* vai para *fora de campo*

P. - Em uma partida de duplas mistas de quatro jogadores em que os homens jogam das áreas do tee azuis (mais longas) e as mulheres das áreas do tee vermelhas (mais curtas), um dos homens executa a tacada da *área do tee* azul para *fora de campo*. Sua parceira deve executar sua próxima tacada da *área do tee* azul ou da *área do tee* vermelho?

R. - Sua parceira deve jogar da *área do tee* azul (mais longa).

29/3

Em um jogo de quatro jogadores, por buracos, jogador treina putts no green anterior depois de *parceiro* ter jogado da área do tee seguinte

P. - A e B são *parceiros* em um jogo de quatro jogadores, por buracos. A estava treinando putts no green do buraco 11 depois de B jogar seu drive da área do tee do buraco 12. A estava executando tacadas de treino durante o jogo de um buraco?

R. - Sim. A e B perdem o buraco 12 por infração à Regra 7-2.

Decisão relevante:

• 30-3f/12- Jogador em competição de quatro bolas treina putts no green anterior, depois de *parceiro* ter jogado da área do .

29/4

Dropar bola em competição de quatro jogadores

P. - A Regra 20-2a determina que “o próprio jogador” deve dropar uma bola. De acordo com a Definição de “*Parceiro*”, no caso de partidas de três ou de quatro jogadores, o termo “jogador” inclui seu *parceiro* sempre que o contexto permitir. Quando uma das equipes em uma partida de quatro jogadores deve dropar uma bola, qualquer membro do *lado* pode dropá-la?

R. - Não. Como a Regra 20-2a exige que o próprio jogador dropa a bola, o membro do *lado* que tem a vez de jogar deve dropar a bola.

Decisão relevante:

• 20-2a/4- Bola dropada de modo errado se desloca durante a preparação da tacada; jogador então levanta e dropa a bola de modo correto

29/5

Bater na areia do bunker com o taco depois de não conseguir tirar a bola, em jogo de quatro jogadores, por buracos

P. - Em um jogo de quatro jogadores, por buracos, A e B são *parceiros*. A executa uma tacada em um bunker, não consegue de tirar a bola e faz um *swing* de treino, batendo na areia com seu taco. Essa ação não melhora a posição da bola no bunker. Qual a decisão?

R. - Em um jogo de quatro jogadores, por buracos, a palavra “jogador” inclui seu *parceiro* sempre que o contexto admitir - ver Definição de “*Parceiro*”. Nessas circunstâncias, as proibições da Regra 13-4 se aplicam a ambos, jogador e *parceiro*. Portanto, o *lado* A-B incorre na penalidade de perda do buraco por infringir a Regra 13-4 - ver Decisão 13-4/35.

Decisões relevantes:

- 30-3f/2- Bater com o taco na areia depois de não conseguir tirar a bola de um bunker; bola de *parceiro* está no mesmo bunker.
- 30-3f/2.5- Tocando a areia com tacada de treino após *parceiro* retirar bola do bunker; Partida por buracos de quatro bolas

29/6

Assinatura do cartão de scores em jogo de quatro jogadores, por tacadas

P. - A Regra 31-3, que trata dos scores em jogos de quatro bolas, por tacadas, declara que “somente um dos *parceiros* é responsável pelo cumprimento do estabelecido na Regra 6-6b”. Com relação a essa afirmação, qual a decisão em um jogo de quatro jogadores, por tacadas?

R. - Apesar da Regra 29 não mencionar o assunto, em jogos de quatro jogadores, por tacadas, apenas um dos *parceiros* é o responsável por cumprir a Regra 6-6b.

29/7

Horário de saída em jogo de quatro jogadores; se ambos jogadores devem estar presentes

P. - A e B são *parceiros* em um jogo de quatro jogadores. Tendo em vista que somente um dos *parceiros* em jogo de quatro jogadores dá a primeira tacada do tee do buraco 1, como deveriam ser interpretados a Regra 6-3a (Horário de Saída) e a exigência dos jogadores estarem “presentes e prontos para jogar” (ver Decisão 6-3a/2), se o jogador A dará a primeira tacada no primeiro tee e o jogador B não está presente no primeiro tee?

R. - A exigência dos jogadores estarem presentes e prontos para jogar no horário estabelecido pela Comissão não significa que B precisa estar presente no primeiro tee. Se B não estiver presente no primeiro tee, ele deve, obrigatoriamente, estar em uma posição na qual ele estaria pronto para jogar a próxima tacada da área onde a tacada a partir do tee poderia terminar.

Se B não estiver presente como descrito acima, então, apesar do fato que o *lado* colocou uma *bola* em jogo no primeiro tee, o *lado* está infringindo a Regra 6-3a. Em tais circunstâncias, o *lado* é desclassificado a não ser que B esteja em posição e pronto para jogar dentro de cinco minutos do horário de saída, em cujo caso a penalidade é perda do primeiro buraco em jogo por buracos ou duas tacadas em jogo por tacadas (veja o texto de penalidade da Regra 6-3a).

Se B estiver posicionado na área onde ele espera dar a segunda tacada, mas sua estimativa é incorreta, resultando em ele ter que andar uma distância considerável até a bola, não há infração à Regra 6-3a.

Em jogo de quatro jogadores por buracos, um *lado* não pode evitar a penalidade sob a Regra 6-3a, concedendo buracos até a chegada do *parceiro* ausente. (Nova)

Outras Decisões relevantes à Regra 29: ver “QUATRO JOGADORES (FOURSOMES)” no Índice

PARTIDAS DE TRÊS E DE QUATRO JOGADORES: ORDEM DE JOGO

29-1/1

Bola jogada de fora da área do tee em jogo de quatro jogadores, por buracos

P. - A e B jogam contra C e D em um jogo de quatro jogadores, por buracos. A joga de fora da *área* do tee e C-D pedem que o *lado* A-B jogue novamente. Quem deve repetir a tacada, A ou B?

R. - A deve jogar novamente. A tacada original não conta.

29-1/2

Competidor joga de fora da área do tee em jogo de quatro jogadores, por tacadas; parceiro executa tacada novamente

P. - Em um jogo de quatro jogadores, por tacadas, A joga na ordem certa, de fora da *área* do tee. B, seu *parceiro* então joga de dentro da *área* do tee, apesar de A ter o dever de fazê-lo. Qual a decisão?

R. - O *lado* é penalizado com duas tacadas por jogar de fora da *área* do tee (Regra 11-4) e outras duas tacadas por jogar na ordem errada (Regra 29-3). Agora A deve jogar outra bola de dentro da *área* do tee. Se não o fizer, o *lado* será desclassificado.

Decisões relevantes:

- 11-4b/6– Bola jogada de fora da *área do tee* vai para *fora de campo*
- 11-5/4- Bola jogada da *área do tee* errada em jogo por tacadas; erro corrigido
- 34-3/4- Discussão sobre se *competidor* jogou de fora da *área do tee*

29-1/3

Quem joga bola provisória em partida de quatro jogadores

P. - A e B são *parceiros* em uma partida de quatro jogadores. A executa um drive e não sabe ao certo se a bola parou *fora de campo*. Eles decidem jogar uma bola provisória. Quem deve jogá-la?

R. - A bola provisória deve ser jogada por B.

29-1/4

Bola provisória é jogada por membro errado de equipe, em partida de quatro jogadores

P. - A e B são *parceiros* em uma competição de quatro jogadores. A executa um drive da *área do tee* e, como a bola pode estar perdida, a dupla A-B decide jogar uma bola provisória. A joga a bola provisória apesar de, conforme a Regra 29, ser B quem deveria fazer isso. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade se a bola original for encontrada dentro de campo e, por esse motivo, a bola provisória não se tornar a *bola em jogo*.

Se a bola original estiver perdida e a bola provisória se tornar a *bola em jogo*, a dupla A-B perde o buraco em um jogo por buracos (Regra 29-2), ou incorre na penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas (Regra 29-3). Em um jogo por tacadas, a bola provisória deve ser abandonada e B deve jogar novamente da *área do tee* (Regra 29-3).

29-1/4.5

Jogo de bola provisória em partidas de quatro jogadores, quando *parceiro* já tiver ido à frente

P. - A e B são *parceiros* em uma partida de quatro jogadores. É a vez de A jogar da *área do tee* e B se adianta para onde ele supõe que a bola cairá. A tacada de A, executada da *área do tee*, para em uma área onde a bola talvez não possa ser encontrada. Sem procurar pela bola original, B imediatamente volta à *área do tee* com a intenção de jogar uma bola provisória, mas, até então, A já caminhará uma distância considerável na direção da bola original, sabendo que ela poderia estar perdida. A Regra 27-2a proíbe o jogo de uma bola provisória depois de um jogador (ou seu *parceiro*) ter saído à procura da bola original. Por A ter ido procurá-la, B está proibido de jogar uma bola provisória conforme a Regra 27-2a?

R. - A Regra 27-2a não aborda um caso como esse, mas tendo em vista o fato de que a finalidade da Regra 27-2 é permitir que o jogador economize tempo, e neste caso o desejo e as ações de B quanto ao jogo de uma bola provisória são compatíveis com essa finalidade, B pode jogar uma bola provisória, desde que a bola original ainda não tenha sido encontrada. Contudo, o período de cinco minutos permitido para a procura da bola original se iniciou quando A começou a procurar por ela.

29-1/5

Ordem do jogo se jogador deslocar acidentalmente a bola

P. - Em um jogo de quatro jogadores, por buracos, um jogador causa o deslocamento de sua bola, incorrendo a penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2. Quem deve executar a tacada seguinte, o jogador ou seu *parceiro*?

R. - O jogador deve executar a próxima tacada. As tacadas de penalidade não afetam a ordem do jogo

(Regra 29-1). (Revisada)

29-1/6

Jogador não acerta a bola ao executar sua tacada

P. - Em uma competição de quatro jogadores, A e B são *parceiros*. Executando sua tacada, A não acerta a bola. Quem deve executar a próxima tacada?

R. - Uma tacada acidentalmente perdida é uma tacada - ver Definição de “Tacada”. A próxima tacada deve ser executada por B.

29-1/7

Jogador erra bola de propósito para *parceiro* poder jogar bola por sobre a água

P. - A e B, *parceiros* em uma partida de quatro jogadores, enfrentam uma tacada difícil, por sobre um lago. A, o pior jogador da dupla, faz um *swing* e erra a bola de propósito. B, o melhor jogador da dupla, então joga a bola para o *green*. Isso é permitido?

R. - Não. Como A não tinha intenção de acertar a bola, ele não executou uma tacada - ver Definição de “Tacada” - e ainda é sua vez de jogar.

Quando B jogou no lugar de A, A e B incorreram na penalidade de perda do buraco em um jogo por buracos, ou duas tacadas em um jogo por tacadas (Regras 29-2 e 29-3). Em um jogo por tacadas, A deve jogar uma bola no ponto onde B jogou. Se A não o fizer antes do *lado* jogar da próxima *área do tee*, A e B devem ser desclassificados (Regra 29-3).

29-1/8

Ordem de jogo em jogo de quatro jogadores, por tacadas, quando é jogada bola errada

P. - Em um jogo de quatro jogadores, por tacadas, A joga uma *bola errada*. Quem deve executar a tacada seguinte, A ou seu *parceiro*, B?

R. - A deve executar a tacada seguinte. Em uma competição de quatro jogadores, as tacadas de penalidade não afetam a ordem do jogo - ver Regra 29/1. O *lado* A-B incorre na penalidade de duas tacadas - Regra 15-3b.

29-1/9

Jogador e *parceiro* executam drive na mesma *área do tee* em partida de quatro jogadores

P. - A e B são *parceiros* em uma partida de quatro jogadores. No buraco 5, esquecendo que estão jogando uma partida de quatro jogadores, primeiro A executa seu drive, então B o faz. Qual é a decisão:

- a) - se fosse a vez de A jogar?
- b) - se fosse a vez de B jogar?

R. - a) Se fosse a vez de A jogar da *área do tee*, a bola de B seria a *bola em jogo do lado* e esta seria a terceira tacada - ver Regra 27-1a.
b) Se fosse a vez de B jogar da *área do tee*, o *lado* perderia o buraco em um jogo por buracos, ou incorreria na penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas (Regras 29-2 e 29-3). Em um jogo por tacadas, o *lado* deve continuar com a bola de B e estaria com a terceira tacada.

- 10-2c/1- Bola jogada fora da vez na *área do tee* é abandonada e outra bola é jogada na ordem correta
- 18-2/1- Jogador que erra tacada abaixa tee antes de dar tacada seguinte

- 18-2/2- Bola que cai do tee quando tacada apenas a toca é levantada e recolocada no tee
- 18-2/11- Tacada da *área do tee* erroneamente considerada *fora de campo*, bola é levantada; *competidor* joga outra bola da *área do tee*
- 27-2b/10- Bola provisória levantada subsequentemente se torna *bola em jogo*; *competidor* então joga de local errado

29-2/1

Parceiros errados batem o drive para os dois lados em jogo de quatro jogadores

P. – A e B estão jogando contra C e D em uma partida de Quatro Jogadores por buracos. A e C dão a tacada inicial em um buraco quando era a vez de B e D. O erro é então descoberto. Qual a Decisão?

R. – O *lado* que jogou primeiro perde o buraco segundo a Regra 29-2.

29-2/2

Um lado dá a tacada inicial na ordem errada em três buracos e então é feita a reivindicação

P. - Em um jogo de quatro jogadores, por buracos, A e B estão jogando contra C e D. A joga primeiro no buraco 9, e de novo no buraco 10. B joga no buraco 11 e A joga primeiro no 12. O erro é então descoberto. C e D reivindicam os buracos 10, 11 e 12 e a disputa é levada à Comissão. Qual a Decisão?

R. – A e B perdem o buraco 12 segundo a Regra 29-2.

A reivindicação de C e D dos buracos 10 e 11 só poderia ter sido considerada se C e D tivessem recebido informação errada de A e B e a reivindicação houvesse sido feita baseado em fatos previamente desconhecidos por C e D. A e B teriam dado informação errada para C e D – ver Regra 9-2b(i). Porém, C e D devem ter visto A e B jogar fora de ordem em todos os três buracos. Portanto, a reivindicação não foi baseada em fatos previamente desconhecidos por C e D.

Outras Decisões: ver “**QUATRO JOGADORES (FOURSOMES)**” no Índice

Regra 30

Partidas de Três Bolas, Melhor Bola e de Quatro Bolas em Jogo por Buracos

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

30-1 Geral

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

30-2. Jogos de Três Bolas por Buracos

a. Bola em Repouso *Deslocada* ou *Propositadamente Tocada por um Adversário*

Se um *adversário* incorrer na penalidade de uma tacada segundo a Regra 18-3b, essa penalidade só se aplica ao jogo disputado com o jogador cuja bola foi tocada ou *deslocada*. Não há penalidade no seu jogo disputado com o outro jogador.

b. Bola *Desviada* ou *Parada, Acidentalmente, por um Adversário*

Se a bola de um jogador for desviada ou parada acidentalmente por um *adversário*, seu *caddie* ou *equipamento*, não há penalidade. Em sua partida com esse *adversário*, antes que seja dada nova *tacada* por qualquer *lado*, o jogador pode cancelar sua *tacada* e, sem penalidade, jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5), ou jogar a bola como se encontrar. Em sua partida com o outro *adversário*, a bola deve, obrigatoriamente, ser jogada como se encontrar.

Exceção: Se a bola bater na pessoa que assiste ou levanta a *bandeira*, ou em qualquer objeto por ela carregado – ver Regra 17-3b.

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

30-3. Partidas por Buracos de Melhor Bola e de Quatro Bolas

a. Representação da Equipe

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

b. Ordem de Jogo

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

c. Bola errada

Se um jogador incorrer a penalidade de perda do buraco sob a Regra 15-3a, por ter dado uma *tacada* com uma *bola errada*, **será desclassificado neste buraco**, mas seu *parceiro* não será penalizado, mesmo que a *bola errada* lhe pertença. Se a *bola errada* pertencer a outro jogador, seu dono deve colocar uma bola no ponto de onde a *bola errada* foi jogada pela primeira vez.

(Colocar e Recolocar – ver Regra 20-3)

d. Penalidade para um Lado

Um *lado* é penalizado por uma infração a qualquer das seguintes Regras, cometida por qualquer *parceiro*:

- Regra 4 Tacos
- Regra 6-4 Caddie
- Qualquer Regra Local ou Condição da Competição para qual a penalidade é um ajuste à situação da partida.

e. Desclassificação do Lado

(i) **Um lado é desclassificado** se um dos *parceiros* incorrer a penalidade de desclassificação segundo qualquer das seguintes Regras:

- Regra 1-3 Acordo para Descumprir Regras
- Regra 4 Tacos
- Regra 5-1, ou 5-2 A Bola
- Regra 6-2a Handicap
- Regra 6-4 Caddie
- Regra 6-7 Demora Injustificada, Jogo Lento
- Regra 11-1 Colocação da Bola na Área do tee
- Regra 14-3 Dispositivos Artificiais, Equipamentos Incomuns e Uso Indevido de Equipamentos
- Regra 33-7 Penalidade de Desclassificação Imposto pela Comissão

(ii) **Um lado é desclassificado** se todos os *parceiros* incorrerem a penalidade de desclassificação prevista por qualquer das seguintes Regras:

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

(iii) Em todos os outros casos em que a infração a uma Regra resulta em desclassificação, **o jogador é desclassificado apenas para aquele buraco.**

f. Consequências de Outras Penalidades

Se um jogador cometer uma infração a uma Regra e isso auxiliar o jogo de seu *parceiro* ou prejudicar o jogo de seu *adversário*, **o parceiro incorre na penalidade aplicável, além de qualquer penalidade incorrida pelo jogador.**

Em todos os outros casos em que um jogador incorra em penalidade por infringir uma Regra, a penalidade não se estende ao *parceiro*. Quando a penalidade aplicável for a perda do buraco, **seu efeito é a desclassificação do jogador para aquele buraco.**

PARTIDAS DE TRÊS BOLAS, MELHOR BOLA E DE QUATRO BOLAS, EM JOGO POR BURACOS (THREE-BALL, BEST-BALL E FOUR-BALL, MATCH PLAY): GERAL

30/1

Caddie compartilhado por equipes opostas em jogo de quatro bolas, por buracos, desloca bola

P. - A e B estão jogando contra C e D. Um *caddie* compartilhado por A e C desloca a bola de A. Qual a decisão?

R. - Se o *caddie* não tiver agido segundo as orientações de C ou D, A deve ser penalizado com uma tacada - ver Definição de “Caddie” e Regra 18-2.

Se o *caddie* tiver agido segundo orientações de C ou D, C deve ser penalizado com uma tacada conforme

a Regra 18-3b.

Decisão relevante:

- 6-4/1- Significado de “ordens específicas” na definição de “caddie”

30/2

Caddie compartilhado por equipe de adversário em jogo de quatro bolas, por buracos, desloca bola do jogador

P. - A e B estão jogando contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos. O *caddie* compartilhado por C e D acidentalmente desloca a bola de A. Quem é penalizado?

R. - A Regra 18-3b determina que, se a bola de um jogador for *deslocada* pelo *caddie* de um *adversário*, esse *adversário* incorre na penalidade de tacada. No entanto, quando *adversários* compartilham um *caddie*, não há um modo justo para determinar a penalização de um único membro do lado. Portanto, por equidade (Regra 1-4), tanto C quanto D incorrem na penalidade de uma tacada.

A deve recolocar sua bola - Regra 18-3b.

30/2.5

Jogador toca o green ao apontar linha de putt para parceiro e incidentalmente toca sua própria linha de putt

P. - Em um jogo de quatro bolas, por buracos, A e B são *parceiros* e suas bolas estão no *green*. A toca o *green* ao apontar uma *linha de putt* para B. O ponto que A tocou também está em sua própria *linha de putt* (de A). Qual a decisão?

R. - B é desclassificado nesse buraco conforme Regra 8-2b.

A é desclassificado nesse buraco conforme a Regra 16-1a, pois ele tocou sua *linha de putt*; o fato de que a tenha tocado no ato de apontar a *linha de putt* para seu *parceiro* é irrelevante. (Revisada)

30/3 (Reservada)

30/4

Jogador que deixa o green sob impressão errônea de que parceiro empatou buraco volta e emboca para empatar

P. - A e B estão jogando contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos. Em um buraco, C e D completam o buraco e o *score* da melhor bola do *lado* é 4. A, que marcara a posição de sua bola antes de levantá-la, tem um *putt* para 4, mas, erroneamente, acredita que B fizera 4. Portanto, A sai do *green* deixando seu marcador da bola no local. B imediatamente avisa A que ele (B) tinha feito 5. Então, A volta ao *green*, recoloca sua bola e completa o buraco com sua quarta tacada.

C e D reivindicam o buraco, alegando que A não podia voltar e jogar seu *putt* depois de ter saído do *green* por pensar que seu *parceiro* tinha empatado o buraco. C e D estão certos?

R. - Não. A não desistiu de sua vez de jogar, não houve atraso indevido e tinha direito de proceder como fez. Contudo, se A não tivesse deixado seu marcador da bola no *green*, a posição de sua bola não estaria marcada e ele incorreria na penalidade de uma tacada conforme a Regra 20-1, e não teria mais possibilidade de empatar o jogo com um *putt*.

Decisões relevantes:

- 30-3b/2- Renunciar à vez de executar *putt* em jogo de quatro bolas, por buracos
- 30-3c/2- Jogador vence buraco com *bola errada* e *parceiro* levanta sua bola; erro é descoberto no buraco seguinte

30/5

Em jogo de quatro bolas, por buracos, jogador com putt para empatar erroneamente levanta sua bola por sugestão de adversário, com base em mal-entendido

P. - A e B estão jogando contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos. A termina o buraco com quatro tacadas, que é a melhor bola de sua equipe. Quando C completa o buraco, A diz: "Bonito 4, C. Você pode levantar sua bola, D". C não corrige A declarando que seu score era 5 e permite que seu *parceiro*, D, levante sua bola, apesar de D ainda ter um putt para empatar.

Ao deixar o *green*, C se lembra de que permitiu que D levantasse a bola quando ainda tinha oportunidade de empatar o buraco. Nessas circunstâncias, as observações de A podem ser interpretadas como uma concessão do putt de D?

R. - Não. A sugestão para D levantar sua bola foi baseada na impressão errônea de A, de que C tinha feito 4 e que, portanto, o putt de D não alteraria no resultado.

C deveria ter corrigido o engano de A antes de D levantar a bola. Como C não o fez e D não completou o buraco, o score de C, de 5 tacadas, foi a melhor bola da dupla C-D, portanto, a dupla C-D perdeu o buraco.

Decisões relevantes:

- 2-4/4- Quando ato de levantar a bola do *adversário* é concessão da próxima tacada
- 2-4/5- Quando o ato de levantar o marcador de bola do *adversário* é concessão da próxima tacada.
- 2-4/17- Jogador crê erroneamente que partida terminou, cumprimenta e levanta a bola de seu *adversário*

30/6

Jogador executa putt de treino após ele e *parceiro* completarem buraco, porém antes de *adversários* completarem o buraco

P. - Em um jogo de quatro bolas, por buracos, A executa um putt de treino depois de seu *parceiro* e ele próprio completarem o buraco, mas antes de seus *adversários* embocarem suas bolas. A infringiu a Regra 7-2?

R. - Não. A Regra 7-2 proíbe treinar durante o jogo de um buraco. A não treinou durante o jogo do buraco porque ele e seu *parceiro* já o tinham completado. No entanto, A é culpado por quebra de etiqueta.

Decisão Relevante:

- 7-2/1- Quando é permitido o treino entre buracos

30-1/1

Equipe joga da área do tee fora da vez; *adversários* pedem para um dos membros da equipe jogar novamente, mas não para o outro

P. - A e B estão jogando contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buraco. Em um buraco, A e B executam seus drives fora da vez. C e D pedem para A abandonar sua bola e jogar na ordem certa, e para B continuar com sua bola original. A e B insistem que A é obrigado a jogar novamente e que B também deve fazer o mesmo. Qual a decisão?

R. - Em parte, a Regra 10-1 declara: "... o *adversário* pode imediatamente exigir que o jogador anule a tacada dada...". Nesse contexto "imediatamente" significa antes que qualquer pessoa jogue.

Portanto, como A e B jogaram nessa ordem, C e D não podem exigir que A jogue novamente sua tacada

depois de B já ter jogado a sua, mas podem exigir que B jogue novamente.

Se B tivesse jogado antes de A, eles poderiam exigir que A jogasse novamente, mas não B.

Outras Decisões relevantes à Regra 30: ver “**JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY)**” e “**JOGO DE TRÊS BOLAS, POR BURACOS (THREE-BALL MATCH PLAY)**” no Índice

PARTIDA DE TRÊS BOLAS, EM JOGO POR BURACOS

30-2/I

Jogador joga da área do tee fora de ordem em partida de três bolas; um adversário pede que ele jogue novamente, o outro não

A seguir, decisões em uma partida de três bolas, em jogo por buracos, se A, B e C estiverem escalados para sair da *área do tee* nessa ordem, e um deles inadvertidamente jogar fora de ordem:

- Se C jogar primeiro, tanto A como B podem exigir que C execute novamente sua tacada na ordem correta. Se A e B discordam sobre se C deve executar novamente sua tacada, C deve completar o buraco com duas bolas. Ele deve jogar novamente sua tacada com no jogo com o jogador que pediu para que jogasse novamente, e deve continuar o jogo com a outra bola com o outro *adversário*.
- Se B jogar primeiro, A pode exigir que ele bata novamente a tacada em sua partida, mas C não pode uma vez que B não jogou fora de ordem com relação a C, B deve completar o buraco com a bola original em sua partida com C. Se A solicitou que B batesse novamente sua tacada, B deve jogar com uma bola diferente no jogo com A.
- Se C jogar depois de A, mas antes de B, somente B pode solicitar que C execute novamente sua tacada em seu jogo. Como C não jogou fora de ordem com relação a A, C deve continuar com sua bola no jogo com A. Se B solicitou que C batesse novamente sua tacada, C deve jogar com uma bola diferente no jogo com B.

PARTIDA DE QUATRO BOLAS POR BURACOS GERAL

30-3/I

Exemplos de decisões em jogo de quatro bolas, por buracos, com partidas simultâneas de simples

Quando jogadores estão envolvidos em partidas simultâneas, as Regras devem ser aplicadas apenas ao jogo afetado por elas, sempre que possível. Quando não for possível separar os jogos, a partida de quatro bolas deve ter precedência.

A e B estão jogando contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos. Também há partidas simultâneas de simples entre A e C e entre B e D. Abaixo, exemplos de aplicação das Regras a esse formato de jogo:

- A concede a partida, um buraco ou uma tacada a C, mas estipula que a concessão se aplica apenas à partida de simples entre eles. A concessão não é válida para o jogo de quatro bolas.
- A concede a partida, um buraco ou uma tacada a C, sem especificar a que partida a concessão se aplica. A concessão se aplica tanto ao jogo de quatro bolas quanto à partida de simples.
- A concede a partida, um buraco ou uma tacada a D. A concessão se aplica apenas ao jogo de quatro bolas, pois A não tem direito de fazer uma concessão no jogo de simples entre B e D.
- As bolas pertencentes aos quatro jogadores estão no *green* e a bola de A é a que está mais longe do

buraco, com a bola de B na mesma linha. A equipe C-D concede a tacada seguinte de B apenas no jogo de quatro bolas, mas B se adianta e executa seu putt antes de A. Na partida de quatro bolas, A é desclassificado para o buraco (ver Decisão 2-4/6).

5. B desloca a bola de A sem autorização, conforme as Regras. No jogo de quatro bolas, A incorre em uma tacada de penalidade (Regra 18-2), mas não incorre em penalidade em sua partida de simples contra C. B não incorre em penalidade em nenhuma partida.
6. Em qualquer situação, exceto se estiver procurando a bola, A desloca a bola de D. No jogo de quatro bolas, A incorre na penalidade de uma tacada (Regra 18-3b), mas não incorre em nenhuma penalidade na sua partida de simples contra C.
7. No buraco 3, descobre-se que B começou sua volta com 15 tacos. Na partida de quatro bolas, o *lado* A-B deve deduzir dois buracos de seu score na partida após o buraco 3 (Regras 4-4a e 30-3d). B deve deduzir dois buracos do score de seu jogo de simples contra D. A não incorre em penalidade na sua partida de simples contra C.
8. Durante uma volta, B executa uma tacada com um taco fora das especificações. Na partida de quatro bolas, o *lado* A-B é desclassificado (Regras 4-1 e 30-3e). B é desclassificado em seu jogo de simples contra D. A não incorre em penalidade na sua partida de simples contra C.
9. No buraco 5, B completa o buraco em três tacadas para vencer o buraco para o *lado* A-B no jogo de quatro bolas. A ainda tem um putt para vencer ou empatar o buraco em sua partida de simples contra C e pede *conselho* a B. Não há penalidade para qualquer dos jogadores. A e B podem trocar *conselhos* a qualquer momento, até que o jogo de quatro bolas seja concluído, quando A e B deixam de ser *parceiros* e se tornam agentes externos um do outro.

30-3/2

Efeito das penalidades da partida em um jogo de quatro bolas, por buracos

P. - Em um jogo de quatro bolas, por buracos, em que A e B são *parceiros*, A usa dois *caddies* no buraco 3. Antes de completar o buraco 3, A descobre e corrige sua infração à Regra 6-4. Como a penalidade pela infração à Regra 6-4 exige um ajuste à situação da partida, como a penalidade deve ser aplicada no jogo de duplas?

R. - Na conclusão do buraco 3, o *lado* A-B deve deduzir um buraco de seu score na partida (Regras 6-4 e 30-3d). No jogo de quatro bolas, por buracos, quando um jogador infringe uma Regra que exige um ajuste à situação da partida, a equipe é penalizada. Se a infração a uma Regra que exige um ajuste à situação da partida em um jogo por buracos surgir em um jogo de quatro bolas por tacadas, ambos os *parceiros* incorrem na penalidade aplicável ao jogo por tacadas.

30-3/3

Aplicação da Regra 2-2 em partida por buracos de Quatro Bolas (four ball match play)

O segundo parágrafo da Regra 2-2 não se aplica em partida por buracos de quatro bolas.

Decisão relevante:

- 2-2/1 - Jogador batendo putt para empatar recebe *conselho* de *adversário*

30-3a/1**Parceiro ausente se junta à partida durante o jogo de um buraco**

P. - Em parte, a Regra 30-3a declara: "Um *parceiro* ausente pode se juntar à partida entre o jogo de dois buracos, mas não durante o jogo de um buraco". Se A e B estiverem jogando contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos, e A estiver ausente no início da partida, qual a decisão se A se juntar à partida durante o jogo de um buraco?

R. - A incorre na penalidade geral prevista pela Regra 2-6 e, portanto, é desclassificado para o buraco. Se qualquer tacada executada por A ajudar o jogo de B, B também será desclassificado para o buraco (Regra 30-3f).

Decisão relevante:

- 30-3f/8- Jogador desclassificado para buraco seguinte joga esse buraco

30-3a/2**Parceiro ausente dá conselho antes de se juntar à partida**

P. - A e B devem jogar contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos. A estava ausente quando a partida foi iniciada. A chega logo depois de B, C e D executarem suas tacadas da *área do tee* do buraco 3. De acordo com a Decisão 30-3a/1, A está proibido de se juntar ao jogo até o buraco 4. A pode dar *conselhos* a B durante o jogo do buraco 3?

R. - Sim.

30-3a/3**Determinação de concessões de handicap em jogos de quatro bolas, por buracos, se um jogador não puder competir**

P. - Em um jogo de quatro bolas por buracos, com handicap, o jogador com o handicap mais baixo está impossibilitado de jogar. O jogador ausente deve ser desconsiderado quando forem determinadas as concessões de handicap?

R. - Não. Conforme a Regra 30-3a, uma equipe pode ser representada por um dos *parceiros* durante toda a partida ou qualquer parte dela. Quando forem determinadas as concessões de handicap, os handicaps dos três jogadores devem ser reduzidos pelo handicap do jogador ausente.

Se for declarado um handicap errado para o jogador ausente, aplica-se a Regra 6-2a.

MELHOR BOLA E PARTIDA DE QUATRO BOLAS POR BURACOS: ORDEM DO JOGO**30-3b/1****Jogador com direito a putt se posiciona sobre linha de putt de outro jogador**

P. - A e B são *parceiros* em um jogo de quatro bolas, por buracos. A bola de A está mais perto do *buraco* que qualquer outra bola e é a vez de B jogar. A equipe A-B decide que A jogará o putt antes de B - Regra 30-3b. No entanto, para isso, A precisa se posicionar sobre a *linha de putt* de B ou de um *adversário*. Qual a decisão?

R. - A tem direito de executar seu putt primeiro, mesmo que se posicione sobre a *linha de putt* de B. A

Regra 30-3b suplanta a Regra 16-1a, que proíbe tocar na *linha de putt*.

A também tem direito de jogar primeiro, mesmo que se posicione sobre a *linha de putt* de um *adversário*. Contudo, nessas circunstâncias, seria um gesto de esportividade a equipe A-B renunciar ao direito de A jogar primeiro.

30-3b/2

Renunciar à vez de executar putt em jogo de quatro bolas, por buracos

P. - Em um jogo de quatro bolas, por buracos, A e B estão jogando contra C e D. As quatro bolas estão no *green* em três tacadas. As tacadas de A e C colocaram as bolas a cerca de 10 jardas do *buraco*. A de B está a cerca de dois pés do *buraco* e a de D está a cerca de 3 pés. C levanta sua bola. A deixa sua bola no *green*, mas diz para B e D para “irem em frente”. D joga primeiro e emboca; em seguida, B joga e não consegue embocar. A pode, então, jogar para empatar o buraco?

R. - Não. A e B renunciaram ao direito de A completar o buraco quando permitiram que D jogasse antes de A e de B, na vez do *lado* A-B jogar. Conforme a Regra 30-3c, o *lado* A-B poderia ter optado por B jogar antes de A. No entanto, se B jogasse e errasse, seria a vez de A jogar.

A resposta seria diferente se B tivesse colocado sua bola a cerca de 3 pés do *buraco*, D tivesse colocado a sua a cerca de 2 pés, e B jogasse e errasse. Nestas circunstâncias, A poderia executar seu putt, desde que o fizesse antes de D.

Decisões relevantes:

- 30/4- Jogador que deixa a *green* sob impressão errônea de que *parceiro* empatou buraco volta e emboca para empatar
- 30-3c/2- Jogador vence buraco com *bola errada* e *parceiro* levanta sua bola; erro é descoberto no buraco seguinte
- 31-4/1- Jogador renuncia à vez de jogar; circunstâncias sob as quais ele pode completar o buraco.

PARTIDA DE QUATRO BOLAS, EM JOGO POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY): JOGAR BOLA ERRADA

30-3c/1

Jogador joga bola de *parceiro*

P. - A e B são *parceiros* em um jogo de quatro bolas, por buracos. Por engano, A joga o putt com a bola de B e A é desclassificado para o buraco conforme a Regra 30-3c, por jogar uma *bola errada*. B recoloca sua bola como exige a Regra 30-3c e emboca seu putt. Os *adversários* então reclamam que B também está desclassificado para o buraco de acordo com a Regra 30-3f, porque o fato de A embocar a bola de B o ajudou a determinar o modo de jogar seu putt. A reivindicação é válida?

R. - Não. A Regra 30-3c determina especificamente que B não incorre em penalidade. A Regra 30-3f não é aplicável.

30-3c/2

Jogador vence buraco com *bola errada* e *parceiro* levanta sua bola; erro é descoberto no buraco seguinte

P. - Em um jogo de quatro bolas, por buracos, o *lado* A-B completa o buraco em quatro tacadas. C, membro do *lado* C-D, emboca um putt para fazer 3 e seu *parceiro*, D, levanta o que ele julga ser a sua bola. Depois de jogarem da próxima *área do tee*, descobre-se que C completou o buraco anterior com a bola de D. O *lado* A-B reivindica o buraco. Qual a decisão?

R. - C deu informação errada à equipe A-B quando não a informou, assim que possível, que ele incorrera em penalidade por jogar uma *bola errada* - ver Regra 9-2. Portanto, a reivindicação tardia feita por A-B é válida - Regra 2-5.

A *Comissão* deve decidir que C seja desclassificado para o buraco - Regra 9-2 ou Regra 30-3c - e como D não completou o buraco, a equipe A-B vence o buraco.

Decisões relevantes:

- 30/4 - Jogador que deixa o *green* sob impressão errônea de que *parceiro* empatou buraco volta e emboca para empatar
- 30-3b/2- Renunciar à vez de executar putt em jogo de quatro bolas, por buracos

30-3c/3

Jogadores em equipes opostas trocam de bola durante jogo por buracos e seus *parceiros* levantam suas bolas; erro é descoberto no buraco seguinte

P. - A e B jogavam contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos. No buraco 2, por engano, A jogou a bola de C e C jogou a de bola de A. C completou o buraco com a bola de A, com um escore de 5.

A completou o buraco com a bola de C, com um escore de 4. B e D levantaram suas bolas. Portanto, A e B “venceram” o buraco. O erro foi descoberto durante o jogo do buraco 3 e a equipe C - D apresentou uma reivindicação. Qual a decisão?

R. - A e C devem ser desclassificados no buraco 2, por jogar bolas erradas. Eles deveriam ter informado seus *adversários*, assim que possível, isto é, assim que descobriram o engano ao se aproximaram das bolas jogadas por engano para continuar o jogo com elas. Como não o fizeram, deram informação errada (Regra 9-2) e, conforme a Regra 2-5, a reivindicação tardia para que A e C fossem desclassificados para o buraco 2, por infringirem a Regra 30-3c, deve ser confirmada.

Pode-se argumentar que o jogo de B e D foi prejudicado no buraco 2 (pois levantaram suas bolas nesse buraco) e que, de acordo com isso, a Regra 30-3f se aplica. No entanto, a Regra 30-3c determina especificamente que o “*parceiro* não incorre em penalidade”. Isso se aplica, mesmo que o jogo da *bola errada* tenha ajudado o *parceiro* - ver Decisão 30-3c/1 - o que significa que também se aplica no caso de haver um efeito adverso sobre o jogo de um *adversário*.

Além disso, não seria apropriada a aplicação da Regra 30-3f para as infrações à Regra 9-2, porque elas foram resultado direto das penalidades incorridas de acordo com a Regra 30-3c.

Portanto, se B tiver levantado a bola antes de D, a equipe C-D vence o buraco. Se D tiver levantado a bola antes de B, a equipe A-B vence o buraco. Se não puder ser determinada a ordem em que B e D levantaram, a *Comissão* deve decidir que o buraco 2 termina empatado.

30-3c/4

Jogador joga bola de *parceiro*; erro é descoberto depois de *adversários* executarem suas próximas tacadas

P. - A e B estão jogando contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos. No buraco 2, depois de executadas as tacadas da *área do tee*, A joga a bola de B por engano. O erro é descoberto depois de C e D executarem suas segundas tacadas, e C e D reivindicam o buraco. Qual a decisão?

R. - A está desclassificado para o buraco porque jogou uma *bola errada* (Regra 30-3c). B não incorre em penalidade por A ter jogado sua bola (Decisão 30-3c/1) e os jogadores B, C e D devem continuar o jogo do buraco.

Decisões relevantes a 30-3c a 30-3c/4:

- 2-5/4- Jogador vence buraco com sua própria bola depois de jogar *bola errada*; *adversário* faz reivindicação atrasada
- 9-2/8- Jogador vence buraco com *bola errada*; erro é descoberto no buraco seguinte; *adversário* reivindica buraco anterior

PARTIDA DE QUATRO BOLAS POR BURACOS: DESCLASSIFICAÇÃO DO GRUPO

30-3e/1

Parceiros falham em interromper o jogo imediatamente em oposição às condições da competição

P. – A e B estão jogando contra C e D em uma partida por buracos de quatro bolas na qual a *Comissão* adotou a condição de competição, autorizada pela Nota à Regra 6-8b, requerendo jogadores a descontinuar o jogo imediatamente em situações de perigo potencial. A *Comissão* interrompe o jogo por uma situação de perigo potencial e os jogadores escutaram ao aviso desta suspensão. A e B jogam e C e D fazem uma reivindicação. Qual a decisão?

R. – A e B são desclassificados.

Em jogo de 4 bolas, quando um jogador infringe uma condição da competição autorizada por uma Regra específica, esta infração é considerada como tendo sido sob a Regra em questão (Regra 6-8 neste caso). A e B infringiram as condições da competição e são desclassificados Regra 30-3e(ii).

Em jogo por tacadas de 4 bolas, a dupla A – B é desclassificada – Regra 31-7b(i).

Decisões relevantes:

- 6-8b/5– Jogador alegando perigo de raios se recusa a recomendar partida quando reinício é determinado pela Comissão
- 6-8b/8- Jogador dropa bola depois de jogo ser suspenso por situação perigosa
- 33-2d/3- *Competidor* se recusa a iniciar jogo ou levantar a bola devido a condições climáticas; volta subsequentemente é cancelada

PARTIDA DE QUATRO BOLAS, EM JOGO POR BURACOS EFEITO DE PENALIDADE SOBRE PARCEIRO

30-3f/1

Jogador retira impedimento solto de *bunker* quando sua bola e a do parceiro estão dentro dele

P. – A e B são *parceiros* em um jogo de quatro bolas, por buracos. As bolas de A e B estão no mesmo *bunker*. A retira um impedimento solto que está dentro dele. A é desclassificado para o buraco por infração à Regra 13-4. B também incorre em penalidade?

R. – Se a infração cometida por A tiver ajudado o jogo de B, B também deve ser desclassificado para o buraco (Regra 30-3f). Caso contrário, B não incorre em penalidade.

Decisões relevantes:

- 13-4/17- Impedimento solto é removido de *azar de água*; jogador então decide não jogar do *azar*
- 31-8/1- *Competidor* remove impedimento solto em *bunker* enquanto sua bola e bola de *parceiro* estão no *bunker*

30-3f/2

Bater com o taco na areia depois de não conseguir tirar a bola de um bunker; bola de *parceiro* está no mesmo bunker

P. - A e B são *parceiros* em um jogo de quatro bolas, por buracos. A executa uma tacada em um bunker, mas não consegue tirar a bola de dentro dele. Ele então bate seu taco na areia do bunker, mas essa ação não afeta seu novo lie:

- (a) Qual a decisão se a bola de B estiver no mesmo *bunker* quando A bateu seu taco na areia?
- (b) Qual a decisão se a bola de B estiver em outro local?

R. - Em ambos dos casos, A deve ser desclassificado para o buraco (Regra 13-4 e Decisão 13-4/35). A penalidade não se aplica a B, a menos que a ação de A auxilie seu jogo (de B) ou prejudique o jogo de um *adversário* (Regra 30-3f).

30-3f/2.5

Tocando a areia com tacada de treino após *parceiro* retirar bola do bunker; Partida por buracos de quatro bolas

P. - Em partida por buracos, A e B são *parceiros*. As bolas de A e B estão no mesmo bunker. A joga a partir do *bunker* e remove sua bola, que vem a parar em outro bunker. Antes de B jogar sua bola no bunker, B faz uma tacada de prática, tocando a areia no bunker. Está B isento da penalidade devido à Exceção 3 à Regra 13-4?

R. - Não. Em jogo por buracos de quatro bolas, a palavra “jogador” inclui seu *parceiro*, onde o contexto o admitir – ver Definição de “jogador”. Porém, em jogo por buracos de quatro bolas, uma vez que cada jogador está jogando sua própria bola, a Exceção 3 à Regra 13-4 se aplica somente ao jogador cuja bola for retirada do bunker. Portanto, enquanto A não incorre em qualquer penalidade, B é desclassificado do buraco (Regras 13-4 e 30-3f).

Decisões relevantes a 30-3f/2 e 30-3f/2.5:

- 13-4/35- Bater na areia do *bunker* com o taco após não conseguir retirar a bola
- 29/5- Bater na areia do *bunker* com o taco depois de não conseguir tirar a bola, em jogo de quatro jogadores, por buracos

30-3f/3

Bola de jogador, parada contra a *bandeira*, é levantada antes de ser *embocada*; outros jogadores na partida levantam suas bolas acreditando erroneamente que jogador venceu o buraco

P. - Em um jogo de quatro bolas, por buracos, a bola de A para contra a *bandeira*, mas não está *embocada* conforme os termos da Definição de “*Embocada*”. Em vez de proceder de acordo com a Regra 17-4, A levanta sua bola sem marcar sua posição. Os outros três jogadores levantam suas bolas, acreditando que A venceu o buraco. Antes de qualquer jogador executar uma tacada da *área do tee* seguinte, um espectador informa que a bola de A não estava *embocada*. Os jogadores imediatamente pedem uma decisão à Comissão. Qual a decisão correta?

R. - A incorreu na penalidade de uma tacada conforme a Regra 20-1 ao levantar a bola sem marcar sua posição. Como A não informou seus *adversários* sobre a penalidade antes destes levantarem suas bolas, A deve ser desclassificado para o buraco por dar informação errada (Regra 9-2). Como a infração de A prejudicou os *adversários*, isto é, fez com que levantassem suas bolas, o *parceiro* de A também deve ser desclassificado para o buraco (Regra 30-3f). Portanto, os *adversários* vencem o buraco.

Decisões relevantes:

- 2-5/3- Jogador levanta bola antes de completar buraco; *adversário* então pega sua bola alegando que jogador perde buraco
- 9-2/6- Jogador informa resultado errado e *adversário* com chance de empatar levanta a bola
- 17-4/1- Bola parada contra a *bandeira* é levantada antes de ser *embocada*
- 30/5- Em jogo de quatro bolas, por buracos, jogador com putt para empatar erroneamente levanta sua bola por sugestão de *adversário*, com base em mal-entendido

30-3f/4

Informação errada dada por jogador fora da disputa, em jogo de quatro bolas, por buracos

P. - A e B jogam contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos, e a situação é a seguinte:

- A bola de A está no *green*, em 3 tacadas.
- A bola de B está no bunker; ele está com 5 tacadas e é sua vez de jogar.
- A bola de C está no *green*, em 4 tacadas.
- D levantou sua bola.

B causa o movimento de sua bola e incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2. B não informa a ninguém que incorreu em infração. B então recoloca sua bola e joga para o *green*.

A completa o buraco em 5 tacadas e C faz o mesmo.

B está desclassificado para o buraco conforme a Regra 9-2 por não informar C ou D, antes de C executar sua próxima tacada, que ele (B) incorreu em uma penalidade de tacada. A também está desclassificado nesse buraco, conforme a Regra 30-3f, pelo fato de B não ter informado C ou D que sua tacada de penalidade poderia prejudicar o jogo de C?

R. - Não. B estava claramente fora da disputa e o resultado do buraco dependia apenas de A e C, portanto, o fato de B não informar C ou D sobre sua penalidade não poderia prejudicar o jogo de C.

30-3f/5

Jogador assistindo a *bandeira* para *adversário* é atingido pela bola de *parceiro* de *adversário* que jogou fora da vez

P. - A e B jogam contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos. É a vez de B jogar e C está assistindo a *bandeira* a pedido de B. A, cuja bola está em um *bunker* profundo, em posição tal que ele não pode ver o jogador C, joga fora da vez e sua bola atinge C. Qual a decisão?

R. - B autorizou C a assistir a *bandeira*, e isso equivale a uma autorização de A. Ver Definição de “*Parceiro*”, que determina que em um jogo de quatro bolas, sempre que o contexto o admita, a palavra “jogador” inclui seu *parceiro*.

Portanto, A está desclassificado para o buraco (Regra 17-3b), mas a penalidade não se aplica a B (Regra 30-3f).

30-3f/6

Jogador joga para longe do buraco para ajudar *parceiro*

P. - Em uma competição de quatro bolas, um jogador bate de propósito um putt ligeiramente longo, colocando sua bola em um ponto um pouco adiante do buraco, na mesma *linha de putt* que a bola de seu *parceiro*. O jogador então joga na direção do buraco e o movimento da bola auxilia seu *parceiro* a determinar a linha, a velocidade, etc., de seu putt. Esse procedimento é contrário às Regras?

R. - Não. Esse procedimento é contrário ao espírito do jogo. Em um jogo por buracos, por equidade (Regra 1-4), o jogador deve ser desclassificado para o buraco e, como sua atitude auxiliou o jogo de seu

parceiro, o *parceiro* também deve incorrer na mesma penalidade (Regra 30-3f).

Em um jogo por tacadas, por equidade (Regra 1-4) o jogador incorre na penalidade de duas tacadas e, conforme a Regra 31-8, o *parceiro* deve incorrer na mesma penalidade.

Decisões relevantes:

- 2-4/6- Bater putt para completar o buraco após concessão da próxima tacada.
- 30-3c/1- Jogador joga bola de *parceiro*.

30-3f/7

Depois de levantar a bola, jogador dropa onde bola de *parceiro* se encontra e executa tacada de treino

P. - Em uma partida de quatro bolas, A e B são *parceiros*. A executa sua tacada da *área do tee* para *fora de campo* e decide não completar o buraco. Como B está indeciso quanto à escolha do taco para sua segunda tacada, então A dropa uma bola perto da bola de B e executa uma tacada em direção ao *green*. Quais as penalidades incorridas?

R. - Como a equipe A-B não tinha completado o buraco, A estava treinando durante o jogo do buraco e, portanto, infringindo a Regra 7-2.

Como se deve presumir que a infração ajudou B, ele também deve ser penalizado (Regras 30-3f e 31-8).

30-3f/8

Jogador desclassificado para buraco seguinte joga esse buraco

P. - Em um jogo de quatro bolas, por buracos, A treina tacadas curtas para o *green* do buraco 18, entre o jogo dos buracos 9 e 10. Portanto, A está desclassificado para o buraco 10 conforme a Regra 7-2. Se A jogar o buraco 10, seu *parceiro*, B, também estará sujeito à desclassificação no buraco 10 se o jogo de A ajudar B, por exemplo, na escolha de um taco?

R. - Como A estava desclassificado para o buraco 10, as tacadas por ele executadas naquele buraco são tacadas de treino. Portanto, A infringe a Regra 7-2 todas as vezes que executa uma tacada no buraco 10 e se B for auxiliado por qualquer dessas tacadas, B também incorre na penalidade aplicável.

Decisão relevante:

- 30-3a/1 - *Parceiro* ausente se junta à partida durante o jogo de um buraco

30-3f/9

Bola de jogador é deslocada por *parceiro* ao jogar sua própria bola

P. - Em um jogo de quatro bolas, por buracos, A e B são *parceiros*. Ao dar uma tacada em sua própria bola, B atinge acidentalmente a bola de A com seu taco e provoca seu deslocamento. Qual deve ser o procedimento?

R. - A resposta depende de se a bola de A estava visível antes de B dar sua tacada.

Se a bola de A estava visível quando B deu sua tacada, seria razoavelmente previsível que a tacada de B em sua própria bola poderia causar o deslocamento da bola de A, e, através de cuidado razoável ao solicitar a A que levantasse sua bola sob a Regra 22-2, B poderia ter evitado causar o movimento da bola de A. A incorre em uma penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2 e deve recolocar sua bola. Pressupondo que a infração não tenha ajudado B, B não incorre em penalidade (Regra 30-3f).

Se a bola de A não era visível quando B deu sua tacada, não era razoavelmente previsível que a tacada poderia causar o deslocamento da bola de A e A não é penalizado desde que recolocar sua bola.

Se A não recolocar sua bola antes de dar sua próxima tacada, ele é desclassificado do buraco por jogar de lugar errado (Regras 18 e 20-7).

Decisões relevantes:

- 18-2/21- Bola *deslocada* acidentalmente por jogador ao jogar *bola errada*
- 18-3b/1- Bola *deslocada* acidentalmente por *adversário* ao jogar sua bola

30-3f/10

Bola de jogador é levantada por *adversário* não autorizado, em jogo de quatro bolas, por buracos

P. - Em um jogo de quatro bolas, por buracos, um *adversário* levanta a bola de um jogador, no *green*, depois de marcar sua posição. Ele o faz sem a autorização do jogador. O *adversário* está sujeito a penalidade?

R. - Sim. A Regra 20-1 proíbe tal ação. Portanto, o *adversário* incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-3b, mas a penalidade não se aplica a seu *parceiro* - ver Regra 30-3f. O jogador deve recolocar sua bola.

Decisões relevantes:

- 20-1/2- Bola de jogador é levantada por *adversário* não autorizado
- 20-1/3- Bola marcada e levantada por *adversário* não autorizado; jogador levanta marcador de bola, reivindica o buraco e *adversário* não aceita reivindicação

30-3f/11

Pedido para levantar bola que pode favorecer *parceiro* não é atendido

P. - A e B estão jogando contra C e D em um jogo de quatro bolas, por buracos. A bola de B está perto do buraco, em posição tal que serve de anteparo à bola de A ou para ajudá-lo com a *linha de putt*. C pede para B marcar e levantar sua bola. B não o atende e A joga seu putt. Qual a decisão?

R. - B é desclassificado nesse buraco por não cumprir a Regra 22-1. Uma vez que deve ser considerado que a infração ajudou a A, ele também seria desclassificado do buraco - Regra 30-3f.

Decisões relevantes:

- 2/3- Recusa em Cumprir Regra em Jogo por Buracos
- 2-4/8- Jogador concede próxima tacada de *adversário* e joga antes de *adversário* ter oportunidade de levantar a bola
- 16-2/4- Bola suspensa na borda do buraco se desloca quando *bandeira* é removida
- 22/6- *Competidor* pede que bola em posição que o favorece não seja levantada

30-3f/12

Jogador em competição de quatro bolas treina putts no *green* anterior, depois de *parceiro* ter jogado da *área do tee* seguinte

P. - A e B são *parceiros* em uma competição de quatro bolas. A treina putts no *green* do buraco 4, depois de B ter jogado da *área do tee* do buraco 5. A infringe a Regra 7-2?

R. - Sim.

Em um jogo por buracos, A é desclassificado no buraco 5. B não incorre em penalidade porque a infração cometida por A não o ajuda (Regra 30-3f).

Em um jogo por tacadas, A incorre na penalidade de duas tacadas no buraco 5. B não incorre em penalidade pois a infração de A não o ajuda (Regra 31-8).

Decisão relevante:

- 29/3- Em um jogo de quatro jogadores, por buracos, jogador treina putts no *green* anterior depois de *parceiro* ter jogado da *área do*

30-3f/13

Parceiro se posiciona em extensão da linha da tacada do jogador atrás da bola

P. - A e B são *parceiros* em uma competição de quatro bolas. A bola de A está no *green* a 10 jardas do *buraco*, e a bola de B está a 7 jardas do *buraco* em uma linha similar. Para ajudá-lo em seu próprio *putt*, B fica numa extensão da *linha de putt* de A enquanto A dá sua tacada. Qual a decisão?

R. - A estava infringindo a Regra 14-2b ao dar sua tacada de *putt* quando seu *parceiro*, B, estava posicionado na sua *linha de putt* ou na sua extensão, atrás da bola. Uma vez que a infração de A auxiliou a B, B também incorre a mesma penalidade (Regras 30-3f e 31-8).

Em jogo por buracos, o *lado* A-B perde o buraco.

Em jogo por tacadas, A incorre uma penalidade de duas tacadas e B incorre a mesma penalidade.

Regra 3 I

Partidas de Quatro Bolas por Tacadas

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

31-1. Geral

As Regras do Golfe, exceto quando em contradição com as Regras específicas que se seguem, se aplicam aos jogos de quatro bolas por tacadas.

31-2. Representação do Lado

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

31-3. Registro de Escores

Em cada buraco, o *marcador* deve registrar unicamente o *escore bruto* do *parceiro* cujo *escore* será contado. Os *escores brutos* válidos para cada buraco devem ser identificados individualmente, caso contrário o *lado* será **desclassificado**. Somente um dos *parceiros* precisa ser responsável pelo cumprimento do estabelecido na Regra 6-6b.

(Escore errado - ver Regra 31-7a)

31-4. Ordem de Jogo

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

31-5. Bola errada

Se um *competidor* der uma *tacada* com uma *bola errada* **incorrerá a penalidade de duas tacadas** e deverá, obrigatoriamente, corrigir seu erro jogando a bola correta ou procedendo segundo as Regras. Seu *parceiro* não incorre penalidade, mesmo que a *bola errada* lhe pertença.

Se a *bola errada* pertencer a outro *competidor*, seu dono deve colocar uma bola no ponto em que a *bola errada* foi jogada pela primeira vez.

(Colocar e Recolocar - ver Regra 20-3)

31-6. Penalidade para um Lado

Um *lado* é **penalizado** por infração a qualquer das seguintes Regras, cometida por qualquer *parceiro*:

- Regra 4 Tacos
- Regra 6-4 Caddie
- Qualquer Regra Local ou Condição do Campeonato para qual haja uma penalidade máxima por volta.

31-7. Penalidades de Desclassificação

a. Infração de um Parceiro

Um *lado* é **desclassificado da competição** por infração a qualquer das seguintes Regras, cometida por qualquer *parceiro*:

Regra 1-3	Acordo em Descumprir Regras
Regra 3-4	Recusa em Cumprir uma Regra
Regra 4	Tacos
Regra 5-1 ou 5-2	A Bola
Regra 6-2b	Handicap

Regra 6-4	<i>Caddie</i>
Regra 6-6b	Assinatura e Entrega do Cartão de Escores
Regra 6-6d	Escore Errado em um Buraco
Regra 6-7	Demora Indevida; Jogo Lento
Regra 7-1	Treino Antes ou Entre Voltas
Regra 10-2	Lados Concordam em Jogar Fora de Ordem
Regra 11-1	Colocação da Bola na <i>Área do tee</i>
Regra 14-3	Dispositivos Artificiais, Equipamentos Incomuns e Uso Indevido de Equipamentos
Regra 22-1	Bola Favorecendo a Jogada
Regra 31-3	Escores Brutos a valer não identificáveis Individualmente
Regra 33-7	Penalidade de Desclassificação Imposto pela Comissão

b. **Infração de Ambos os Parceiros**

Um lado é desclassificado da competição:

- quando cada *parceiro* incorrer na penalidade de desclassificação por infração à Regra 6-3 (Horário de Saída e Grupos) ou Regra 6-8 (Interrupção do Jogo), ou
- quando, no mesmo buraco, cada um dos *parceiros* cometer infração a uma Regra cuja penalidade é a desclassificação da competição ou desse buraco.

c. **Somente para o Buraco**

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

31-8. Consequências de Outras Penalidades

Se um *competidor* cometer infração a uma Regra e isso auxiliar o jogo de seu *parceiro*, **o parceiro incorre a penalidade aplicável, além de qualquer penalidade incorrida pelo competidor.**

Em todos os outros casos em que um *competidor* incorrer penalidade por infringir uma Regra, a penalidade não se estende ao seu *parceiro*.

PARTIDAS DE QUATRO BOLAS POR TACADAS; GERAL

31/1

Exemplos de Decisões em jogos de quatro bolas, por tacadas, com competição individual simultânea

Quando *competidores* estão disputando partidas simultâneas por tacadas, sempre que possível, as Regras devem ser aplicadas apenas à competição afetada. Quando não for possível separar as competições, o jogo de quatro bolas tem precedência. A exceção a isso é a Regra 8-1 (*Conselho*), pois os dois jogadores não podem trocar *conselhos* se ambos estiverem jogando na partida individual. Se apenas um deles estiver jogando a competição individual, eles podem trocar *conselhos*.

A e B são *parceiros* em um jogo de quatro bolas por tacadas e, simultaneamente, estão jogando uma competição individual por tacadas. A seguir, exemplos da aplicação das Regras a esse formato:

- B desloca a bola de A sem ter direito a isso conforme as Regras. Na competição de quatro bolas, A incorre na penalidade de uma tacada (Regra 18-2), mas não incorre em penalidade na competição individual. B não incorre em penalidade, em nenhuma das duas competições.
- No buraco 3, descobre-se que B iniciou sua volta com 15 tacos. Na competição de quatro bolas por tacadas, a equipe A-B incorre na penalidade total de quatro tacadas (duas tacadas para cada um dos dois primeiros buracos), mas A não incorre em penalidade na competição individual. B incorre na penalidade total de quatro tacadas na competição individual.

- (3) Durante a volta, B executa uma tacada em uma bola fora das especificações. Na competição de quatro bolas por tacadas, a equipe A-B é desclassificada (Regras 5-1 e 31-7a), mas A não incorre em penalidade na competição individual. B é desclassificado da competição individual.

Outras Decisões Relevantes à Regra 31: ver “JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY)” no Índice

PARTIDAS DE QUATRO BOLAS POR TACADAS: REPRESENTAÇÃO DA EQUIPE

31-2/I

Jogador ausente junta-se a *parceiro* depois de *co-competidor* jogar da *área do tee*, porém antes de *parceiro* jogar

P. - Em um jogo de quatro bolas, por tacadas, A e B jogam com C e D. O início do jogo tinha sido marcado para as 9:00h. D chegou às 9:01 h., depois de A ter jogado, mas antes de B e C jogarem. D pode jogar o buraco 1?

R. - D está atrasado para a saída e portanto, D pode jogar o primeiro buraco adicionando duas tacadas ao seu resultado conforme a Regra 6-3a. A Regra 31-2 permite que um jogador ausente se junte a seu *parceiro* antes deste começar a jogar o buraco. Como C ainda não tinha jogado da *área do tee*, D podia se juntar a ele.

Se D não chegasse até mais tarde, durante a volta, ele poderia se juntar a seu *parceiro* entre um buraco e outro, sem penalidade, desde que C ainda não tivesse jogado da *área do tee* do buraco em questão, não importando que A e/ou B tivessem ou não jogado.

PARTIDAS DE QUATRO BOLAS POR TACADAS: ESCORE

31-3/I

Score bruto de *parceiro* com melhor resultado líquido é omitido de cartão de escores

P. - Em um jogo de quatro bolas, por tacadas, com handicap, os *parceiros* A e B terminam o buraco 8 em quatro tacadas; A não recebe um handicap stroke no buraco, mas B recebe. O marcador, que é um *co-competidor*, registra o escore bruto de 4 para A, que não recebeu um handicap stroke, e nenhum escore bruto para B. Contudo, o marcador também registra um escore líquido de 3 na coluna para a melhor bola.

Ao término da volta, o cartão de escores que estava correto em todos os outros aspectos foi assinado e devolvido à Comissão. Tanto o marcador quanto os *parceiros* foram entrevistados e ficou estabelecido que, de fato, os dois tinham feito um escore bruto de 4 no buraco 8. Qual a decisão?

R. - De acordo com as Regras 6-6b e 31-3, é responsabilidade de um dos *parceiros* examinar o escore bruto da melhor bola para cada buraco antes de contra assinar o cartão de escores.

Ao examinar o cartão de escores, o *parceiro* responsável deveria ter notado que não havia escore bruto registrado para B no buraco 8, e corrigido o engano. Como ele não o fez, o escore bruto de 4 para A é o resultado para o buraco. É responsabilidade da Comissão - e não do *competidor* - registrar o escore líquido da melhor bola para cada buraco.

Decisão relevante:

- 6-6d/1 - Nenhum escore registrado para um buraco, mas total correto

31-4/1

Jogador renuncia à vez de jogar; circunstâncias sob as quais ele pode completar o buraco

P. - A e B são *parceiros* em um jogo de quatro bolas, por tacadas. A tacada de A, da *área do tee* de um buraco de par 3, totalmente por sobre a água, cai no *azar de água*. A tacada de B, da *área do tee*, vai para o *green*. A decide não jogar uma bola conforme a Regra 26-1 e caminha para o *green*. B joga quatro putts e completa o buraco com um escore de 5. A pode retornar a *área do tee* e colocar outra *bola em jogo* de acordo com a Regra 26-1?

R. - Sim. No entanto, de acordo com a Regra 6-7, ele pode ficar sujeito a uma penalidade por atrasar indevidamente a partida.

Decisão relevante:

- 30-3b/2- Renunciar à vez de executar putt em jogo de quatro bolas, por buracos

31-4/2

Em que medida é permitido que uma equipe jogue na ordem que considera melhor

A Regra 31-4, que é uma exceção da Regra 10-2 (Ordem de jogo), permite que uma equipe jogue na ordem que considera a melhor. Em geral, uma equipe exerce seu direito, de acordo com a Regra 31-4, por razões estratégicas. Contudo, ao fazê-lo, o *lado* não deve atrasar o jogo indevidamente (Regra 6-7).

A seguir, exemplos de equipe (*competidores* A e B) jogando em uma ordem diferente da estabelecida pela Regra 10-2b, esclarecendo em que caso seria apropriado aplicar uma penalidade prevista pela Regra 6-7:

- A bola de A está no *green*, a 5 pés do *buraco*, e ele joga antes de B, cuja bola está no *green*, a 20 pés do *buraco* - não há penalidade.
- A bola de A está em um *azar*, em um lie difícil, a 30 jardas do *buraco*, e ele joga antes de B, cuja bola está no *fairway*, a 50 jardas do *buraco* - não há penalidade.
- A bola de A está a 220 jardas de um *buraco* de par 5 e a bola de B está a 240 jardas desse *buraco*. A executa sua segunda tacada antes de B jogar - não há penalidade.
- Na situação (c) acima, a bola de A para a 30 jardas do *green*. O *lado* então decide que A deve executar sua terceira tacada antes de B jogar sua segunda tacada - B é penalizado em duas tacadas por infração à Regra 6-7.

31-6/1

Escore incorreto para o buraco entregue em Jogo por tacadas de quatro bolas descoberto antes do encerramento da competição

P.- Em Jogo por tacadas de quatro bolas (*four-ball stroke play*), A e B são *parceiros* e entregam um cartão de escores com resultado incorreto no buraco 12 e o erro é descoberto antes do encerramento da competição. Os cenários a seguir ilustram como as Regras 6-6d, 31-6 e 31-7a devem ser aplicadas:

1. A entregou um escore de 4 e B entregou um escore de 5. A realmente deu 5 ou mais tacadas no buraco ou falhou em embocar. Como o escore registrado para A foi mais baixo que o realizado, o *lado* é

desclassificado sob a Regra 31-7a.

2. A entregou um escore de 4 e B um escore de 5. A incorreu uma penalidade por encostar o taco no *azar* antes de jogar sua bola no *azar* e sabia que havia cometido a infração antes de entregar o cartão de escores, mas falhou em incluir a penalidade no seu resultado para o buraco. A Exceção à Regra 6-6d não se aplica e o *lado* é desclassificado sob a Regra 31-7a.

3. A entregou um escore de 4 e B entregou um escore de 5. A incorreu uma penalidade por encostar seu taco no *azar* antes de jogar sua bola do *azar*, mas desconhecia a infração ao entregar seu cartão de escores. A Exceção à Regra 6-6d é aplicável. Como o escore de A era o escore a contar no buraco, a Comissão tem que aplicar a penalidade de duas tacadas por infração à Regra 13-4 ao resultado de A para o buraco e, conforme previsto na Exceção à Regra 6-6d, a penalidade adicional de duas tacadas por infração à Regra 6-6d também é aplicada àquele buraco. Portanto o resultado do jogador no buraco é 8. As Regras não permitem que o *lado* adote o resultado de B uma vez que o cartão tenha sido entregue.

4. A e B entregaram escores de 4. A incorreu uma penalidade por encostar o taco no solo no *azar*, antes de jogar sua bola no *azar*. Como B também fez 4 no buraco, a falha de A em incluir a penalidade no seu escore não afeta o resultado do escore do *lado*. Portanto, nenhuma penalidade seria aplicável (ver Decisão 31-7a/1). O resultado do *lado* para o buraco é 4. (Nova)

Decisões Relevantes à Regra 31-6:

- 4-4a/10- Infração à Regra de 14 tacos é descoberta no buraco 8, em jogo por tacadas; onde aplicar penalidade de tacadas.
- 30-3/2- Efeito das penalidades da partida em um jogo de quatro bolas, por buracos

PARTIDAS DE QUATRO BOLAS POR TACADAS: PENALIDADE DE DESCLASSIFICAÇÃO

31-7a/1

Competidor registra escore para buraco não completado

P. - A e B são *parceiros* em um jogo de quatro bolas, por tacadas. No buraco 10, A levanta sua bola e B emboca em 5 tacadas. O marcador registra um escore de 6 para A e um escore de 5 para B. O cartão de escores é entregue com esses resultados. A e B incorrem em alguma penalidade por entregarem o cartão de escores com um resultado para A em um buraco que ele não completou?

R. - Não. A Regra 31-7a determina que um *lado* somente infringe a Regra 6-6d, para a qual a penalidade é de desclassificação para um *lado*, se aplica apenas quando o escore para o *parceiro* que contará for menor que o real. O escore registrado para A não era o menor escore do *lado* A-B para o buraco 10. Portanto, a penalidade não se aplica. (Revisada)

Decisão relevante:

- 32-2a/1- Competição stableford de quatro bolas com handicap, os escores do *lado* são trocados em um buraco, mas isso não favorece a equipe.

31-7a/2

Escore bruto mais baixo é atribuído a *parceiro* errado

P. - A e B são *parceiros* em um jogo de quatro bolas, por tacadas. No buraco 11, A levanta sua bola e B completa o buraco em quatro tacadas. Inadvertidamente, o marcador registra um escore de 4 para A. O cartão de escores é entregue. Qual a decisão?

R. - O escore de 4 registrado para A era o escore bruto a ser contado para a equipe. Como este era mais baixo que o escore real de A, a equipe deve ser desclassificada conforme a Regra 31-7a.

Decisão relevante:

- 32-2a/2- Competição stableford de quatro bolas com handicap, os escores da equipe são trocados em um buraco e isso favorece a equipe

31-7a/3

Omissão de penalidade em cartão de escores entregue descoberto antes do encerramento da competição; somente o *parceiro* estava ciente da penalidade

P. – A e B são *parceiros* em uma competição por tacadas de quatro bolas. No 11º buraco, A acidentalmente deslocou sua bola em infração à Regra 18-2. A recolocou a bola e completou o buraco, porém não sabia que incorrera em penalidade. B testemunhou o incidente e sabia que incorreria em penalidade de uma tacada. B fez 6 no buraco e, com a penalidade de uma tacada incluída, A fez 5. O cartão foi entregue e no buraco 11 estava anotado um 4 para A e um 6 para B. Como A não sabia que havia incorrido em penalidade, a Exceção à Regra 6-6d seria aplicável?

R. – Não, em jogo por tacadas de quatro bolas, a palavra “competidor” inclui seu *parceiro*, aonde o contexto o permita – veja Definição de “Competidor”. Portanto o *lado* é desclassificado sob a Regra 31-7a. (Nova)

PARTIDAS DE QUATRO BOLAS POR TACADAS: EFEITO DE PENALIDADE SOBRE O PARCEIRO

31-8/1

Competidor remove impedimento solto em *bunker* enquanto sua bola e bola de *parceiro* estão no *bunker*

P. - A e B são *parceiros* em um jogo de quatro bolas, por tacadas. A e B estão com suas bolas no mesmo *bunker*. A remove um impedimento solto que estava no *bunker* e é penalizado com duas tacadas por infração à Regra 13-4. B também incorre em penalidade?

R. - Se a infração cometida por A ajudar o jogo de B, B também deve ser penalizado com duas tacadas (Regra 31-8). Caso contrário, B não incorre em penalidade.

Decisões Relevantes:

- 13-4/17- Impedimento solto é removido de *azar de água*; jogador então decide não jogar do *azar*
- 30-3f/1- Jogador retira impedimento solto de *bunker* quando sua bola e a do *parceiro* estão dentro dele

Regra 32

Competições Contra “Bogey”, Contra “Par” e “Stableford”

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

32-1. Regulamento

As competições contra bogey, contra par e Stableford são formas de jogo por tacadas em que se joga contra um escore determinado (*fixed score*) para cada buraco. As Regras do jogo por tacadas, exceto quando em contradição com as Regras específicas que se seguem, se aplicam a essas competições. Nas competições com handicap contra bogey, contra par e Stableford, o *competidor* com o escore líquido (*net*) mais baixo em um *buraco* tem a *honra de saída na área do tee* seguinte.

a. Competições contra Bogey e Contra Par

A contagem nas competições contra bogey e contra par é feita como no jogo por buracos.

O buraco em que um *competidor* não apresenta resultado é considerado como uma perda. O vencedor é o *competidor* que conseguir o melhor escore para o conjunto dos buracos.

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

Nota 1: O escore do *competidor* é ajustado **deduzindo-se um ou mais buracos, conforme a Regra aplicável**, quando o jogador incorrer em penalidade que não seja a desclassificação por infringir qualquer das seguintes Regras:

- Regra 4 Tacos
- Regra 6-4 Caddie
- Qualquer Regra Local ou Condição da Competição para qual haja uma penalidade máxima por volta.

O *competidor* é responsável por comunicar à *Comissão* os fatos relativos a tal infração antes de entregar seu cartão de escores para que a *Comissão* possa aplicar a penalidade. Se o *competidor* não comunicar sua infração à *Comissão*, **será desclassificado**.

Nota 2: Se o *competidor* infringir a Regra 6-3a (Horário de Saída), mas chegar ao ponto de partida, pronto para jogar, dentro de cinco minutos após seu horário de saída; ou infringir a Regra 6-7 (Demora Indevida: Jogo Lento), a *Comissão* **deduzirá um buraco do escore agregado para os buracos**. Em caso de reincidência por infringir a Regra 6-7, ver Regra 32-2a.

Nota 3: Se o *competidor* incorrer a penalidade adicional prevista na Exceção à Regra 6-6d, esta penalidade adicional será aplicada **deduzindo um buraco do agregado de buracos para a volta. A penalidade que o competidor falhar em incluir em seu escore será aplicada ao buraco em que a infração ocorreu**. Porém, nenhuma das penalidades se aplicam quando uma infração à Regra 6-6d não afetar o resultado do buraco.

b. Competições “Stableford”

Nas competições stableford, a contagem é feita por pontos atribuídos em relação a um escore determinado para cada buraco, como segue:

Tacadas Feitas no Buraco	Pontos
Mais de uma tacada acima do escore determinado ou nenhum escore marcado	0
Uma acima do escore determinado	1

Escore determinado	2
Uma abaixo do escore determinado	3
Duas abaixo do escore determinado	4
Três Abaixo do escore determinado	5
Quatro abaixo do escore determinado	6

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

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

Nota 1: Se um *competidor* infringir uma *Regra* para a qual há uma penalidade máxima por volta, ele deve comunicar os fatos à *Comissão* antes de entregar seu cartão de escores; se não o fizer, **será desclassificado**. Do total de pontos ganhos na volta, a *Comissão* **deduzirá dois pontos por buraco onde a infração tiver sido cometida, com dedução máxima por volta de quatro pontos por cada *Regra* infringida**.

Nota 2: Se o *competidor* infringir a *Regra* 6-3a (Horário de Partida), mas chegar ao ponto de partida, pronto para jogar, dentro de cinco minutos após seu horário de partida; ou se infringir a *Regra* 6-7 (Demora Indevida: Jogo Lento), a *Comissão* **deduzirá dois pontos do total de pontos alcançados na volta**. Em caso de reincidência em infringir a *Regra* 6-7, ver a *Regra* 32-2a.

Nota 3: Se o *competidor* incorrer a penalidade adicional de duas *tacadas* prevista na Exceção à *Regra* 6-6d, esta penalidade adicional será aplicada **deduzindo duas *tacadas* do agregado de pontos obtidos para a volta. A penalidade que o *competidor* falhar em incluir em seu escore será aplicada ao buraco em que a infração ocorreu**. Porém, nenhuma das penalidades se aplicam quando uma infração à *Regra* 6-6d não afetar o resultado do buraco.

Nota 4: Com a finalidade de inibir jogo lento, nas Condições de uma *Competição* (*Regra* 33-1), a *Comissão* pode estabelecer diretrizes sobre a cadência do jogo, incluindo períodos máximos de tempo permitidos para completar uma *volta estipulada*, um buraco ou uma *tacada*.

Nessa condição, a *Comissão* pode modificar a penalidade por infração a esta *Regra* como segue:

Primeira violação - Dedução de um ponto do total de pontos conquistados na volta;

Segunda violação - Dedução de mais dois pontos do total de pontos conquistados na volta;

Violação subsequente - Desclassificação.

32-2. Penalidades de Desclassificação

a. Da *Competição*

Um *competidor* **será desclassificado** da *competição* se incorrer a penalidade de desclassificação por infringir qualquer das seguintes:

- *Regra* 1-3 Acordo em Descumprir Regras
- *Regra* 3-4 Recusa em Cumprir uma *Regra*
- *Regra* 4 Tacos
- *Regra* 5-1 ou 5-2 A Bola
- *Regra* 6-2b Handicap
- *Regra* 6-3 Hora de Saída e Grupos
- *Regra* 6-4 *Caddie*
- *Regra* 6-6b Assinatura e Entrega do Cartão de Escores
- *Regra* 6-6d Resultado Errado para um Buraco, isto é, quando o escore registrado for menor que o realmente obtido, porém não há penalidade se uma infração a esta *Regra* não afetar o resultado do buraco.
- *Regra* 6-7 Demora Injustificada; Jogo Lento
- *Regra* 6-8 Interrupção do Jogo

- Regra 7-1 Treino Antes ou Entre Voltas
- Regra 10-2c Jogar Fora de Vez
- Regra 11-1 Colocação da Bola na Área do tee
- Regra 14-3 Dispositivos Artificiais, Equipamentos Incomuns e Uso Indevido de Equipamentos
- Regra 22-1 Bola Favorecendo a Jogada
- Regra 33-7 Penalidade de Desclassificação imposto pela Comissão

b. Para um buraco

Em todos os outros casos em que a infração a uma Regra implique em desclassificação, o *competidor* apenas é desclassificado para o buraco em que a infração ocorreu.

COMPETIÇÕES CONTRA BOGEY, CONTRA PAR E: CONDIÇÕES

32-1/1

Disputar simultaneamente competição contra bogey ou stableford e competição por tacadas

P. - É permitido que um jogador dispute simultaneamente uma competição contra bogey ou stableford e uma competição por tacadas?

R. - Sim, pois as competições contra bogey e stableford são modalidades de competição por tacadas.

Decisão relevante:

- 33-1/6- Os jogadores de um jogo por buracos competem simultaneamente em um jogo por tacadas

32-1/2

Omitir buracos em competição contra bogey ou stableford

P. - Em uma competição contra bogey ou stableford, o jogador pode omitir, por exemplo, dois buracos da volta e devolver o cartão com o escore de 16 buracos?

R. - Sim. De acordo com a Regra 32-1a, qualquer buraco em que o *competidor* não conseguir resultado na competição contra bogey é considerado como perdido. Conforme a Regra 32-1b, se não tiver sido registrado nenhum resultado para um buraco em uma competição stableford, o *competidor* não faz nenhum ponto naquele buraco.

32-1b/1

Escore incorreto no buraco entregue em Competição Stableford descoberto antes do encerramento da competição

P. - Em uma competição Stableford contra um escore fixo de par, A entrega um cartão com resultado de 4 no buraco 6, par 4. Porém, antes do encerramento da competição, descobre-se que A omitiu a inclusão de uma penalidade de duas tacadas no seu escore para o buraco 6 para uma infração que não sabia haver cometido. Qual a Decisão?

R. - A Exceção à Regra 6-6d se aplica, pois, o *competidor* não sabia, antes de entregar seu cartão, que havia incorrido a penalidade no buraco 6. A Comissão deve adicionar a penalidade de duas tacadas ao seu escore para o buraco 6 e os pontos para o buraco têm que ser corrigidos. Além disso, conforme a Nota 3 à Regra 32-1b, a Comissão deve deduzir dois pontos adicionais ao seu total de pontos obtidos na volta. Caso A tivesse entregue um resultado de 6 no buraco 6, sem a inclusão da penalidade de duas tacadas, nenhuma penalidade seria aplicável uma vez que a infração à Regra 6-6d não afetou o resultado do buraco (ver Nota 3 à Regra 32-1b). (Nova)

32-2a/1

Competição stableford de quatro bolas com handicap, os escores do lado são trocados em um buraco, mas isso não favorece a equipe

P. - A e B são *parceiros* em uma competição de quatro bolas com handicap. Em um buraco onde A, mas não B, recebe um handicap stroke, A faz 4 (que lhe dá o escore líquido de 3) e B faz 5.

O marcador inadvertidamente troca os resultados, registrando 5 (líquido de 4) para A e 4 para B. O cartão de escores é entregue com esses escores. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade. Apesar do escore 4 registrado para B ser mais baixo do que o realmente feito por ele, como esse resultado não era mais baixo que o 4 registrado para A (escore mais alto do que o realmente obtido por A), não há infração à Regra 31-7a. Também não há infração à Regra 32-2a pois o erro não afeta o resultado do buraco.

A mesma decisão se aplica a uma competição de quatro bolas contra bogey ou contra par, com handicap.

Decisão relevante:

- 31-7a/1- *Competidor* registra escore para buraco não completado

32-2a/2

Competição stableford de quatro bolas com handicap, os escores da equipe são trocados em um buraco e isso favorece a equipe

P. - A e B são *parceiros* em uma competição stableford de quatro bolas com handicap. Em um buraco, A faz 4 (líquido 3) e B faz 5 (líquido 4). O marcador inadvertidamente troca os resultados, registrando 5 (líquido 4) para A e 4 (líquido 3) para B. O cartão é entregue com esses escores. Qual a decisão?

R. - O escore de 4 (líquido 3) registrado para B era o escore mais baixo registrado. Como era mais baixo que o resultado realmente obtido por B, e também mais baixo que o escore de 5 (líquido 4) registrado para A, o resultado do buraco foi afetado e a equipe é desclassificada conforme a Regra 32-2a, por infração à Regra 31-7a.

A mesma decisão se aplica a uma competição de quatro bolas contra bogey ou contra par, com handicap.

Decisão relevante:

- 31-7a/2- Escore bruto mais baixo é atribuído a *parceiro* errado

32-2a/3

Competição stableford com handicap; registro de escore bruto mais baixo afeta resultado de buraco

P. - Em uma competição stableford com handicap, o *competidor* inadvertidamente devolve seu cartão de escores à *Comissão* com um resultado de 6 no buraco 9, quando seu escore para o buraco realmente tinha sido 7. O buraco 9 é um par 4 no qual o *competidor* recebe um handicap stroke. Qual a decisão?

R. - Como o registro do escore mais baixo afeta o resultado do buraco, isto é, o *competidor* recebe um ponto para o buraco quando não deveria receber nenhum; o *competidor* é desclassificado de acordo com a Regra 32-2a, por infração à Regra 6-6d.

32-2a/4

Competição stableford com handicap; registro de escore bruto mais baixo não afeta resultado de buraco

P. - Em uma competição stableford com handicap, o *competidor* inadvertidamente devolve seu cartão de escores à *Comissão* com um resultado de 6 no buraco 11, quando ele realmente tinha feito 7. O buraco 11 é um par 4, no qual o *competidor* não recebe nenhum handicap stroke. Qual a decisão?

R. - Como o registro de um escore mais baixo não afetou o resultado do buraco, isto é, o *competidor* não recebe nenhum ponto nesse buraco, apesar de ter registrado 6 em vez de 7, não há penalidade (Regra 32-2a).

32-2a/5

Competição contra bogey ou contra par, com handicap; registro de escore bruto mais baixo não afeta resultado de buraco

P. - Em uma competição contra bogey ou contra par com handicap, um *competidor* inadvertidamente devolve seu cartão de escores à *Comissão* com um escore 3 no buraco 10, quando seu escore tinha sido 4. O buraco 10 é um par 4 no qual o *competidor* recebe um handicap stroke. Qual a decisão?

R. - Como o registro de um escore mais baixo não afeta o resultado do buraco, isto é, o *competidor* teria vencido o buraco fazendo 3 ou fazendo 4, não há penalidade (Regra 32-2a).

COMPETIÇÕES CONTRA BOGEY, CONTRA PAR E STABLEFORD: DESCLASSIFICAÇÃO PARA O BURACO

32-2b/1

Infração à Regra por ambos os *parceiros* no mesmo buraco, em competição stableford de quatro bolas

P. - A e B são *parceiros* em uma competição stableford de quatro bolas. Durante o jogo de um buraco, A e B descobrem que trocaram de bola no buraco anterior. Qual a decisão?

R. - A e B não são desclassificados da competição, somente para o buraco no qual ambos trocaram de bola, no qual não marcam nenhum ponto.

Outras Decisões relevantes à Regra 32: ver “COMPETIÇÃO CONTRA BOGEY”, “COMPETIÇÃO CONTRA PAR” e “COMPETIÇÃO STABLEFORD” no Índice

Regra 33

A Comissão

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

33-1. Regulamento; Supressão de Regras

A *Comissão* 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.

O número de buracos de uma *volta estipulada*, obrigatoriamente, não deve ser alterado uma vez que o jogo tenha iniciado para essa volta.

Algumas *Regras* específicas, relativas ao jogo por tacadas, são tão diferentes das que regem o jogo por buracos que não é prático combinar as duas modalidades, não sendo permitido. O resultado de um jogo por buracos disputado desse modo não tem validade, é nulo, e em uma competição por tacadas **os competidores são desclassificados**.

Em jogos por tacadas, a *Comissão* pode restringir as atribuições de um *árbitro*.

33-2. O Campo

a. Demarcação do Campo e das Margens

A *Comissão* deve, obrigatoriamente, 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 reparação*,
- (iv) as *obstruções* e as *partes integrantes do campo*.

b. Buracos Novos

Devem ser abertos novos *buracos* no dia em que se inicia uma competição por tacadas e sempre que a *Comissão* considere necessário, desde que todos os *competidores* de uma única volta joguem com cada *buraco* colocado na mesma posição.

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

Nota: Quando uma única volta for jogada em mais de um dia, nas condições da competição (Regra 33-1), a *Comissão* pode estabelecer que os *buracos* e as áreas do tee podem estar localizados em pontos 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.

c. Local de Treino

Se não existir uma área disponível para treino fora da área do *campo* da competição, a *Comissão* deve, se possível, definir o local em que os jogadores podem treinar em qualquer dia da competição.

Normalmente, durante uma competição por tacadas, a *Comissão* não deve permitir que se treine em um *green* ou na sua direção, nem em um *azar* do *campo* da competição.

d. Campo Sem Condições de Jogo

Se a *Comissão* ou seu representante autorizado considerar que, por qualquer motivo, o *campo* não está em condições de jogo ou que circunstâncias tornam impossível o jogo nas condições existentes, ela

pode, tanto em jogos por buracos como em jogos por tacadas, declarar a volta anulada e cancelar todos os escores para esta volta. Quando uma volta for cancelada, também são canceladas todas as penalidades incorridas nessa volta.

(Procedimento para interromper e recomeçar o jogo - ver Regra 6-8).

33-3. Horário de Saída e Grupos

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

Quando uma competição por buracos for jogada durante um período de tempo mais extenso, é atribuição da *Comissão* determinar o limite de tempo dentro dos quais cada volta da competição deve ser completada. Quando for permitido que os jogadores marquem a data de seus jogos dentro dos prazos estipulados, a *Comissão* deve anunciar que a competição deve ser jogada em horário determinado no último dia do prazo, a menos que os jogadores concordem em jogar em uma data anterior.

33-4. Tabela de Handicap

A *Comissão* deve publicar uma tabela indicando a ordem dos buracos em que devem ser dados ou recebidos handicap strokes.

33.5. Cartão de Escores

Em jogos por tacadas, a *Comissão* deve entregar um cartão de escores a cada *competidor*, onde conste o nome do *competidor* e a data ou, no caso de partidas de *quatro jogadores* ou de *quatro bolas*, por tacadas, os nomes dos *competidores*.

Em jogos 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 jogos 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 e a soma dos escores da melhor bola.

Em jogos contra bogey, contra par ou Stableford, a *Comissão* é responsável pela aplicação do handicap registrado no cartão de escores e pela determinação do resultado em cada buraco e pelo resultado final ou total de pontos.

Nota: A *Comissão* pode pedir que cada *competidor* registre a data e seu nome em seu cartão de escores.

33-6. Decisão de Desempates

A *Comissão* deve, obrigatoriamente, indicar a forma, dia e hora para a decisão de um empate em competições por buracos ou por tacadas, disputadas com ou sem handicap.

O empate em um jogo por buracos, obrigatoriamente, não deve ser decidido em um jogo por tacadas. O desempate em um jogo por tacadas, obrigatoriamente, não deve ser decidido em um jogo por buracos.

33-7. Penalidade de Desclassificação Imposto pela Comissão

Se a *Comissão* julgar apropriada, a supressão, modificação ou imposição de uma penalidade de desclassificação pode ser aplicada em casos individuais excepcionais.

Obrigatoriamente, não se deve suprimir ou alterar qualquer penalidade que não seja a de desclassificação.

Se a *Comissão* considerar que um jogador é culpado de grave infração à etiqueta, ela pode impor a penalidade de desclassificação segundo esta Regra.

33-8. Regras Locais

a. Diretrizes

A *Comissão* pode elaborar Regras Locais para atender situações anormais, desde que sejam consistentes com as diretrizes estabelecidas no Apêndice I.

b. **Suprimir ou Modificar uma Regra**

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

A COMISSÃO; GERAL

33/1

Remoção de água ocasional ou impedimentos soltos no green, pela Comissão

P. - Se *água ocasional*, folhas, areia ou outros *impedimentos soltos* se acumularem em um *green* durante uma volta, seria apropriado que a *Comissão* os removesse?

R. - Sim. A *Comissão* pode fazer o que é necessário para eliminar a condição, como por exemplo, usar um rodo ou uma escova, varrer ou espanar a superfície do *green*. A *Comissão* não precisa interromper a competição para tomar essa atitude.

Quando necessário, nesses casos a *Comissão* pode pedir auxílio dos jogadores para eliminar a condição. Contudo, um jogador infringiria a Regra 13-2 se secasse *água ocasional* de sua *linha de jogo* ou de *putt* sem permissão da *Comissão*.

Decisões relevantes:

- 16-1a/4- Remover *água ocasional* de dentro do *buraco*
- 16-1d/4- Testar a superfície do *green* atrás da bola para saber se está molhada
- 33-2d/2- *Buraco* rodeado por *água ocasional*

33/2

Jogador se retira de uma Competição por Buracos

P. - Em uma competição por buracos, o jogador A se retira da competição antes do início de sua próxima partida. Qual o procedimento correto em relação ao draw caso a *Comissão* não tenha especificado um procedimento relevante nas condições da competição?

A. - A *Comissão* deve proceder de acordo com a equidade (Regra 1-4).

Dependendo das circunstâncias, as Opções da *Comissão* incluiriam:

1. Declarar o próximo *adversário* de A vencedor do jogo por ausência; ou
2. Se A se retirar antes do primeiro jogo:
 - a. Se o tempo o permitir, produza um novo draw do jogo por buracos; ou
 - b. Substitua A com um jogador na lista reserva; ou
 - c. Quando os jogadores se classificaram através de uma competição por tacadas para a competição por buracos, substitua A pelo jogador que seja agora considerado o último classificado; ou
3. Se A se retirar após seu jogo inicial ou subsequente, requeira todos os jogadores eliminados por A em jogo por buracos a disputarem sua posição. (Nova)

33/3

Ambos os finalistas de um jogo por buracos são desclassificados

Se os dois finalistas de um jogo por buracos forem desclassificados, a *Comissão* pode decidir que o evento pode ser encerrado sem um vencedor. Como alternativa, a *Comissão* pode decidir fazer com que os

semifinalistas joguem uma partida para determinar o vencedor da competição.

33/4 (Reservada)

33/5 (Reservada).

33/6 (Reservada)

33/7

Se jogador desclassificado em evento por buracos tem direito a prêmio ganho antes de desclassificação

P. - Se um jogador for desclassificado em uma competição por buracos, ele tem direito de receber qualquer prêmio ganho anteriormente nesse evento.

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 33-1/13- *Competidor* desclassificado de evento por handicap reivindica prêmio bruto

33/8

Aplicação de penalidade de desclassificação em competição onde não são usados todos os resultados para determinar o vencedor

P. - Em uma competição por tacadas, disputada em 72 buracos, por equipes de três jogadores, o escore da equipe para cada volta é o valor agregado dos dois melhores escores da volta. Na primeira das quatro voltas, um jogador é desclassificado de acordo com a Regra 6-3a. Ele pode jogar as voltas subsequentes e ter um escore válido?

R. - Sim. A desclassificação se aplica somente àquela volta da competição. Isso vale para todos os eventos nos quais nem todos os escores são usados para determinar o vencedor (por exemplo, uma competição individual em que um jogador conta seus três melhores escores em quatro voltas).

Contudo, se o jogador tivesse sido desclassificado de acordo com a Regra 33-7 ou por uma infração grave à Regra 1-2, caberia à *Comissão* determinar se essa desclassificação deveria ser aplicada à volta ou a toda a competição.

Decisão relevante:

- 6-2b/2.5- *Competidor* registra handicap incorreto para *parceiro* em competição de quatro jogadores, por tacadas; erro é descoberto depois do término da competição.

Outras Decisões Relevantes à Regra 33: ver “COMISSÃO” no Índice

ELABORAÇÃO DAS CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO

33-1/1

Alterar condições após o início da competição

P. - Uma condição de uma competição por tacadas determina que os cartões de escores devem ser entregues até às 19:30hs. Às 17:00hs, um membro da *Comissão* amplia o limite do horário para favorecer quatro *competidores* atrasados. Essa atitude é apropriada?

R. - Não. Quando uma competição é iniciada, as Condições só devem ser alteradas em circunstância realmente excepcionais. Neste caso, não existe tal circunstância.

33-1/2

Em competição por tacadas, número de buracos é reduzido durante a competição

P. - Uma competição por tacadas, em 72 buracos, está marcada para se realizar em quatro dias consecutivos, com 18 buracos disputados a cada dia. No terceiro dia, todos os *competidores* terminam os primeiros nove buracos, mas alguns *competidores* ainda estão jogando os outros nove buracos. Nesse ponto, o campo se torna impraticável devido à chuva forte e a competição é interrompida. A chuva continua e é impossível reiniciar a competição nesse dia. Quais as opções da Comissão?

R. - A Comissão não tem o direito de reduzir o número de buracos depois que uma *volta estipulada* foi iniciada para esta rodada.

Conforme as Regras 33-1 e 33-2d, a Comissão tem as seguintes escolhas:

- reiniciar o jogo no dia seguinte, terminar a terceira volta e então jogar os últimos 18 buracos nesse dia ou em um dia subsequente,
- cancelar a terceira volta, jogá-la novamente no dia seguinte e então disputar os últimos 18 buracos nesse dia ou em um dia subsequente,
- reduzir para três o número de voltas da competição e terminar a terceira volta interrompida em um dia subsequente, ou cancelar a terceira volta e disputá-la novamente em um dia subsequente, ou
- cancelar as terceira e quarta voltas e declarar que o líder, depois de 36 buracos, é o vencedor.

A primeira opção é a preferencial uma vez que é indesejável cancelar uma volta após grande parte ter sido jogada (veja escolha b acima) ou reduzir o número de voltas de uma competição após esta ser iniciada (ver opções c e d acima)

Decisão relevante:

- 33-2d/1 - Diretrizes para o cancelamento de uma volta.

33-1/3

Começar o jogo pelas áreas do tee dos buracos 1 e 10

P. - A Comissão pode começar o jogo de uma competição tanto pela *área do tee* do buraco 1 quanto pela do buraco 10?

R. - Sim, ver Definição de "*Volta estipulada*", que declara que os buracos devem ser jogados na sequência correta, a menos que a Comissão estabeleça algo em contrário.

33-1/3.5

Em competição de quatro jogadores, restrição sobre *parceiro* que pode jogar da primeira área do tee

P. - A Regra 29-1 declara que em partida de quatro jogadores "os *parceiros* devem jogar alternadamente das áreas do tee e alternadamente durante o jogo de cada buraco". No entanto, a escolha do *parceiro* que vai iniciar o jogo da primeira *área do tee* é um assunto pessoal.

A Comissão pode estipular o *parceiro* que deve iniciar o jogo da primeira *área do tee* nas condições de uma competição de quatro jogadores?

R. - Sim.

33-1/4

Partida por buracos decidida por forma errada de jogo, por acordo dos jogadores

P. - Os quatro participantes da primeira volta de um jogo por buracos julgavam disputar uma competição de quatro jogadores quando, de fato, era uma competição de quatro bolas. Eles jogaram o primeiro buraco como se fosse uma partida de quatro jogadores e então foram avisados de seu erro. Em vez de reiniciar a partida como um jogo de quatro bolas, eles concordaram (1) em continuar a jogar uma partida de quatro jogadores, e (2) na partida de quatro bolas, a equipe que estivesse perdendo o jogo de quatro jogadores concederia a partida para a equipe que estivesse vencendo.

O assunto chegou ao conhecimento da *Comissão* depois da equipe beneficiada pela concessão alcançar as semifinais do evento de quatro bolas. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - A equipe deve ser desclassificada conforme a Regra 1-3, por concordar em decidir uma partida de um modo não prescrito nas condições e compete à *Comissão* decidir como a competição deve terminar.

Decisões relevantes:

- 2-4/21 - Forma errada de jogo utilizada para decidir que equipe concederá a partida
- 6-1/1 - Forma errada de jogo usada em evento de jogo por buracos.

33-1/5

Competidor em jogo por tacadas jogando com outros dois jogadores que disputam jogo por buracos

P. - Um *competidor* em um jogo por tacadas não tinha com quem jogar. Assim, ele se juntou a dois jogadores que disputavam um jogo por buracos e um deles serviu como seu marcador. Esse procedimento é considerado como uma combinação de um jogo por tacadas com um jogo por buracos, contrário à Regra 33-1?

R. - Não. O *competidor* estava jogando apenas um jogo por tacadas e os outros dois jogavam apenas um jogo por buracos. A *Comissão* deve nomear retroativamente o jogador como marcador do *competidor* - ver Definição de "Marcador".

Decisão relevante:

- 6-6a/1 - *Competidor* solitário indica seu próprio marcador

33-1/6

Os jogadores de um jogo por buracos competem simultaneamente em um jogo por tacadas

P. - Por ignorar as Regras, A e B disputam um jogo por buracos e simultaneamente competem em um jogo por tacadas. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - De acordo com a Regra 33-1, o resultado do jogo por buracos é nulo e A e B estão desclassificados no jogo por tacadas.

Se o jogo por buracos for marcado para ser disputado em qualquer dia de um determinado período, A e B devem jogar novamente a partida dentro do período prescrito. Se for tarde demais para A e B jogarem novamente a partida dentro desse período, A e B também estão desclassificados da competição por buracos, a menos que um conceda a partida para o outro.

Decisão relevante:

- 32-1/1 - Disputar simultaneamente competição contra bogey ou stableford e competição por tacadas.

33-1/7

Tornar competidores responsáveis pela soma dos escores

P. - A Comissão pode, como condição de uma competição, fazer os *competidores* responsáveis pela soma dos escores?

R. - Não. Essa condição modificaria a Regra 33-5.

Decisão relevante:

- 6-6a/6- Pedido para alteração no escore ser rubricada.
- 6-6b/8- Exigência de que resultado seja registrado em computador.

33-1/8

Uso de carro de golfe na competição

P. - Um jogador pode usar um carro de golfe durante uma competição?

R. - Sim, a menos que esse *equipamento* seja proibido pelas condições da competição (Regra 33-1).

33-1/9 (Reservada)

33-1/9.5

Caddie infringe condição de transporte

P. - A Comissão adotou a Condição de Transporte do Apêndice I como uma condição da competição. Durante a *volta estipulada*, o *caddie* de um jogador aceita uma carona em um carro de golfe, sem autorização da Comissão. O jogador deve ser penalizado pela infração do *caddie*?

R. - Sim. O jogador é responsável por qualquer infração de seu *caddie* a uma Regra durante uma *volta estipulada* e incorre na penalidade aplicável (Regra 6-1).

Decisões relevantes:

- 6-4/2.5- Condição de indivíduo que carrega tacos de jogador em carro de golfe, motorizado ou não.
- 33-8/4- Regra local para eventos nos quais são permitidos carros de golfe motorizados

33-1/10 (Reservada)

33-1/11 (Reservada)

33-1/11.5

Condição de capitão ou treinador de equipe

P. - Nas condições de uma competição por equipes, a Comissão pode especificar que, durante uma *volta estipulada*, o capitão ou o treinador da equipe sejam parte do jogo ou parte da equipe dos *competidores*, isto é, não seja um *agente externo*?

R. - Sim. Se essa condição for adotada, o(s) jogador(es) ou, em certas circunstâncias, a equipe, seria responsável por qualquer infração às Regras cometida pelo capitão ou treinador.

Decisões relevantes: ver “COMPETIÇÃO POR EQUIPES” no Índice

33-1/12

Handicap errado usado devido a informação errônea da Comissão

P. - Os jogadores de um jogo de quatro bolas, por buracos, não estavam certos quanto aos handicaps aos quais tinham direito de acordo com as condições da competição. Eles consultaram um membro da

Comissão que os informou erroneamente sobre as condições relativas aos handicaps. Isso fez com que o jogador A recebesse um handicap stroke a menos do que ele tinha direito. A equipe do jogador A perdeu a partida por 4/3. O erro do membro da *Comissão* foi então descoberto. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - A *Comissão* deve resolver o assunto da maneira que considerar mais justa. A *Comissão* pode manter o resultado ou determinar que os jogadores disputem novamente a partida.

Todos os jogadores, exceto o jogador A, receberam o número correto handicap strokes e o jogador A recebeu apenas um a menos do que deveria ter recebido. Diante desse fato e do resultado bastante desequilibrado, recomenda-se como solução mais justa que o resultado seja mantido.

Decisões relevantes:

- 6-2a/5- Handicap errado usado em partida, por engano; erro descoberto depois de resultado ser oficialmente anunciado
- 6-2a/6- Concessão errada de handicap usada em partida
- 30-3a/3- Determinação de concessões de handicap em jogos de quatro bolas, por buracos, se um jogador não puder competir.

33-1/13

Competidor desclassificado de evento por handicap reivindica prêmio bruto

P. - Em uma competição por tacadas, um *competidor* jogou com um handicap mais alto do que tinha direito. Apesar de, antes de tudo, o evento ser uma competição por handicap, também havia um prêmio para o *score* bruto, e o *competidor* em questão conseguiu o *score* bruto mais baixo.

O *competidor* foi desclassificado da competição por handicap de acordo com a Regra 6-2b, mas ele reivindica o prêmio bruto. Ele deve receber esse prêmio?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 33/7- Se jogador desclassificado em evento por buracos tem direito a prêmio ganho antes de desclassificação

33-1/14

Condição relativa a calçados

P. - Nas condições de uma competição, a *Comissão* pode proibir o uso de sapatos com pregos ou travas tradicionais, de metal?

R. - Sim.

Outra Decisão Relevante à Regra 33-1: ver “CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO” no Índice

DEMARCAR LIMITES, MARGENS, TERRENO EM REPARO E OBSTRUÇÕES

33-2a/1

Cano de água adjacente e paralelo à cerca demarcatória de fora de campo está exposto e causa problemas; procedimento sugerido

P. - Um cano de água está exposto (*obstrução*) e causa problemas. Ele se localiza paralelamente à cerca de *fora de campo*, aproximadamente seis polegadas para dentro do campo. Se uma bola estiver perto da cerca de *fora de campo*, a proibição de se obter alívio da cerca, sem penalidade, fica sem efeito porque, na maioria dos casos, o jogador teria direito de dropar longe da cerca ao obter alívio do cano de água

conforme a Regra 24-2b. Há uma solução para esse dilema?

R. - Sugere-se que o cano de água seja declarado parte integrante do campo, deixando, portanto, de ser uma *obstrução* - ver Definição de “*Obstruções*”. Nesse caso, o jogador teria que jogar a bola como ela está ou considerá-la injogável.

33-2a/2

Declarar área como terreno em reparo durante a volta de uma competição

P. - A bola de A está em um lie ruim, em uma área em más condições que deveria ter sido marcada como terreno em reparo, mas não foi. A declara a bola injogável e procede conforme a Regra 28, incorrendo a penalidade de uma tacada.

Subsequentemente, na mesma volta da competição, a bola de B para na mesma área. B pede à *Comissão* que a área seja declarada um terreno em reparo. Nessas circunstâncias, a *Comissão* teria justificativa para declarar a área como terreno em reparo?

R. - Sim. Isso se aplica tanto a jogos por buracos quanto a jogos por tacadas. Contudo, é preferível que todas as áreas que justifiquem a marca de terreno em reparo sejam assim marcadas antes do início da competição.

Decisão relevante:

- 34-2/1 - Autoridade de *árbitro* para declarar terreno em reparo

33-2a/3

Dano extenso devido à chuva forte e tráfego

Quando uma chuva forte causar danos anormais a muitas áreas do campo (como sulcos profundos causados por veículos ou pegadas deixadas por espectadores) e não for possível demarcar essas áreas com estacas ou linhas, sugere-se que se elabore um aviso destinado aos jogadores, nos seguintes termos:

“Um terreno em reparo pode incluir áreas com danos anormais, inclusive áreas onde a combinação do trânsito dos espectadores, do tráfego de veículos e das condições de umidade afetaram anormalmente a superfície do terreno, porém apenas quando forem assim declaradas por um membro da *Comissão*”.

Sem esse aviso, os membros da *Comissão* só poderão declarar danos anormais como terreno em reparo se tiverem sido autorizados a fazê-lo. No entanto, um aviso tem a vantagem de alertar todos os jogadores de que é possível obter alívio de um dano anormal.

33-2a/4

Onde colocar linhas ou estacas definindo margem de *azar de água*

Linhas e estacas definindo as margens de um *azar de água* devem ser colocadas o mais perto possível dos limites naturais do *azar*, isto é, onde o terreno se inclina para formar a depressão que contém a água. Ver também Decisão 26-1/19.

Decisões relevantes:

- 26/2 - Bola dentro da margem natural de *azar de água*, mas fora das estacas que definem a margem.
- 26-1/18 - Impossível dropar não mais perto do *buraco* que o ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem de um *azar lateral de água*
- 26-1/19 - Área permitida para drop conforme Regra de *azar lateral de água* é tão estreita que jogador tem dificuldade para dropar dentro dela
- 33-2a/9 - Parte de *azar lateral de água* onde é impossível dropar em local não mais perto do *buraco*; procedimento da *Comissão*
- 33-8/37.5 - Regra Local para *azar de água* com *bunker* adjacente

33-2a/5 (Reservada)

33-2a/6

Lago é considerado *azar de água* com relação às áreas do tee mais longas e *azar lateral de água* com relação às áreas do tee mais curtas

P. - Um lago em um buraco de par 3 se encaixa na Definição de *azar lateral de água* ao se jogar da *área do tee* mais curta, mas não a partir da *área do tee* mais longa. Como a *Comissão* deve lidar com essa situação?

R. - O lago deve ser definido como *azar de água* com uma linha ou estacas amarelas, e deve haver uma Regra Local informando que o *azar* é um *azar lateral de água* ao se jogar da *área do tee* mais curta.

33-2a/7

Considerar curso de água como *azar de água* e também como *azar lateral de água*

Um curso de água (ou uma determinada parte de um) não deve ser definida tanto como *azar de água* quanto como *azar lateral de água* durante o jogo de um buraco, exceto nas circunstâncias descritas na Decisão 33-2a/6.

Um curso de água (ou uma determinada parte de um) pode ser definida como *azar de água* durante o jogo de um buraco e um *azar lateral de água* durante o jogo de outro buraco.

Certa parte de um curso de água pode ser definida como um *azar de água* e outra parte desse mesmo curso de água como um *azar lateral de água*.

33-2a/8

Tratar oceano e praia como *através do campo*

As Regras não autorizam que uma *Comissão* trate o oceano, a praia e os penhascos adjacentes como *através do campo*.

Em muitos casos, esse tratamento provoca penalidades mais severas do que se o oceano, a praias e os penhascos forem corretamente definidos como *azar de água* ou *azar lateral de água*.

33-2a/9

Parte de *azar lateral de água* onde é impossível dropar em local não mais perto do buraco; procedimento da Comissão

Se uma parte de um *azar lateral de água* ao lado do *green* tiver uma configuração tal que torne impossível dropar uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde a bola cruzou por último a margem do *azar* sem dropar mais perto do *buraco* que esse ponto, sugere-se o seguinte:

1. a parte do *azar* onde a situação existe deve ser marcada de forma diferenciada;
2. deve-se estabelecer uma ou mais áreas de drop; e
3. uma Regra local deve informar que, se uma bola que está no *azar lateral de água* tiver cruzado por último a margem do *azar* na área marcada de forma diferenciada, o jogador pode, com penalidade de uma tacada, dropar uma bola na área de drop ou, se houver mais que uma, na área de drop mais próxima.

Decisões relevantes:

- 26/2- Bola dentro da margem natural de *azar de água*, mas fora das estacas que definem a margem
- 26-1/18- Impossível dropar não mais perto do *buraco* que o ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem de um *azar lateral de água*

- 26-1/19- Área permitida para drop conforme Regra de *azar lateral de água* é tão estreita que jogador tem dificuldade para dropar dentro dela.
- 33-2a/4- Onde colocar linhas ou estacas definindo margem de *azar de água*

33-2a/10

Como marcar um green-ilha

P. - Um green está situado sobre uma ilha em um lago. A água entre a *área do tee* e o green é definida como *azar de água*. A água de cada lado está marcada como um *azar lateral de água*. Como deveria ser marcada a água atrás da ilha?

R. - A *Comissão* tem justificativa para marcar a água atrás da ilha como um *azar lateral de água*.

Alternativamente, a *Comissão* pode considerar definir todo o lago como um *azar de água*, estabelecendo uma área de drop, e adotar uma Regra Local dando ao jogador cuja bola se encontre no *azar* a opção de dropar uma bola na área de drop, com penalidade de uma tacada.

33 2b/10.5

Condição de depressões ou covas ao redor de árvores

P. - Qual a condição de uma depressão ou cova ao redor de uma árvore?

R. - De acordo com as Regras, não existe alívio para depressões ou covas ao redor de árvores, que não sejam feitas de material artificial.

Se a depressão ou a cova tiver um muro de contenção, feito artificialmente, esse muro é uma *obstrução*, a menos que a *Comissão* o considere como parte integrante do campo conforme a Regra 33-2a.

33-2a/11

Definir curso de água adjacente ao campo

P. - Um curso de água (por ex., rio, lago ou oceano), adjacente a um buraco, está fora da propriedade do clube. A Definição de “*azar de água*” se refere a um curso de água “no campo”. Como a *Comissão* deve definir esse curso de água?

R. - A *Comissão* deve definir esse curso de água como *azar de água* (ou *azar lateral de água*), mesmo que esteja fora da propriedade do clube. A expressão “dentro do campo”, na Definição de “*Azar de água*”, não significa dentro da propriedade que pertence ao clube, mas se refere a qualquer área não definida como *fora de campo* pela *Comissão*.

Quando for possível uma bola parar no terreno oposto a esse curso de água, mas não for viável a *Comissão* definir facilmente sua margem oposta, a *Comissão* pode adotar uma Regra Local declarando que um *azar de água* marcado apenas de um lado se estende ao infinito. Portanto, todo terreno e a água além da margem do *azar* estão no *azar*. Quando não for possível uma bola parar no lado oposto do curso de água (por exemplo, por haver um rio muito largo, um grande lago ou o oceano), essa Regra Local não é necessária.

Em algumas situações, a *Comissão* pode decidir definir esse curso de água como *fora de campo* por razões de segurança (por exemplo, para evitar que os jogadores joguem de uma margem instável ou de um penhasco), ou para assegurar que o buraco seja jogado como planejado (por exemplo, não para dar aos jogadores a possibilidade de jogar da praia).

33-2a/12

Marcação de “*fora de campo*” entre buracos

P. - Houve uma proposta para instalar estacas demarcatórias de *fora de campo* entre dois buracos, como medida de segurança. Isso evitaria que jogadores disputando um buraco com curva (dog-leg), jogassem para o fairway de outro buraco para cortar a curva. É permitido estabelecer esse tipo de fronteira?

R. - Sim. Para saber qual a situação recomendada dessas estacas demarcatórias, ver a Decisão 24/5.

33-2a/13

Área do tee decretada como dentro de campo para tacada da área do tee e como fora de campo depois disso

P. - A Comissão decretou que o terreno que cerca uma *área do tee* está dentro de campo para tacadas da *área do tee* e, depois disso, está *fora de campo*. Isso é permitido?

R. - Não. No jogo de um buraco específico, uma *área* não pode estar ao mesmo tempo dentro e *fora de campo*.

33-2a/14

Fora de campo interno aplicado somente a tacada da área do tee

De acordo a Regra 33-2a, a Comissão pode criar uma Regra declarando parte de um buraco adjacente como *fora de campo* durante o jogo de um buraco específico, mas a Comissão não pode criar uma Regra Local declarando uma *área* do campo como *fora de campo* apenas para uma tacada executada da *área do tee*.

Decisão relevante:

• 33-8/20- Regra Local concedendo alívio de estrada não pavimentada apenas para tacadas da *área do tee*

Decisões relevantes a 33-2a/12 a 33-2a/14:

- 27/20- Estrada pública definida como *fora de campo* divide o campo; condição de bola que cruza a estrada
- 33-8/38- Regra Local considerando *fora de campo* uma bola que cruze o limite do campo e pare dentro dele

33-2a/15

Estabelecer linha de fora de campo dentro da cerca que faz divisa com propriedade

P. - Há alguns canteiros de flores ao longo de uma cerca que faz a divisa da propriedade, isto é, uma cerca demarcatória *fora de campo*. Para economizar tempo e proteger as flores, foi proposto deslocar a linha de *fora de campo* alguns pés para dentro, colocando estacas brancas ao longo da borda interna dos canteiros. Isso é permitido pelas Regras?

R. - Sim.

33-2a/16

Considerar bola dentro de campo até além de muro de fora de campo

P. - Como o muro demarcatório do *fora de campo* está estragado e sua face interna é irregular, a Comissão declarou, por Regra Local, que uma bola não está *fora de campo* até estar além do muro. Isso é permitido, ou a face interna do muro deve ser considerada como uma linha demarcatória do *fora de campo*?

R. - Esse procedimento é permitido. Não há nada nas Regras estabelecendo que a face interna de um muro demarcatório de fora do campo tenha de ser a linha do *fora de campo*.

33-2a/17 (Reservada)

33-2a/18 (Reservada)

33-2a/19

Linha do *fora de campo* alterada pela remoção não autorizada de estaca demarcatória

Em um jogo por tacadas, a linha do *fora de campo* foi alterada pela remoção não autorizada de uma estaca demarcatória e, portanto, há uma área (área X) que está dentro de campo se a estaca removida for ignorada, e *fora de campo* se a estaca for recolocada.

P 1. - A bola de A para na área X. A sabe que a linha do *fora de campo* foi alterada. Ele pede uma decisão à Comissão. Qual deve ser essa decisão?

R 1. - A Comissão deve recolocar a estaca removida, isto é, restaurar a linha original do *fora de campo* e pedir que A proceda de acordo com a Regra 27-1, a menos que a Comissão saiba que um ou mais *competidores* precedentes, por não saberem que a estaca havia sido removida, tenham jogado da área X. Nesse caso, a Comissão deve permitir que a linha do *fora de campo* permaneça alterada até o final da competição e A deve jogar sua bola como ela está.

P 2. - Qual seria a Decisão se a Comissão fosse informada que um ou mais *competidores*, por ignorarem que faltava uma estaca, tinham jogado da área X e um ou mais *competidores* considerado a área como *fora de campo* e procedido de acordo com a Regra 17-1?

R 2. - Se o tratamento inconsistente da área X tiver alterado substancialmente o resultado da competição, a volta deve ser cancelada e jogada novamente. Caso contrário, a volta se mantém como jogada.

33-2a/20

Estaca de *fora de campo* é deslocada

P. - Uma estaca de *fora de campo* caiu ou foi removida sem autorização da Comissão. A estaca está a alguns pés do buraco, onde estava situada. É óbvio que a estaca foi *deslocada*.

A bola de um jogador para dentro de campo, perto do buraco no qual a estaca de *fora de campo* estava localizada. A bola está em posição tal que, se a estaca fosse recolocada, iria interferir com o *swing* do jogador.

O jogador deve recolocar a estaca antes de executar sua próxima tacada?

R. - Não. Se uma cerca ou estaca de *fora de campo* estiver inclinada sobre ao campo e isso interferir com o *swing* do jogador, o jogador não tem direito de endireitar a cerca ou a estaca - ver Decisão 13-2/18. Assim sendo, se uma cerca ou estaca de *fora de campo* estiver inclinada para fora do campo, o jogador não tem direito de endireitá-la.

Uma estaca de *fora de campo* desalojada é um obstáculo móvel. Portanto, o jogador pode recolocá-la, mas não é obrigado a fazê-lo.

Outra Decisão Relevante à Regra 33-2a: ver “MARGENS DAS ÁREAS DO CAMPO” e “MARCAR OU DEFINIR CAMPO” no Índice

33-2b/1

Buracos reposicionados e/ou marcas nas áreas do tee movidas durante volta em jogo por tacadas

P. - Durante uma volta de uma competição por tacadas, um ou mais *buracos* foram reposicionados e/ou as marcas das áreas do tee foram movidas. Qual o procedimento correto?

R. - Se isso tiver sido autorizado pela Comissão, a volta deve ser declarada nula e sem efeito. Em um jogo por tacadas, a Comissão está proibida de reposicionar um *buraco* e de deslocar os marcadores do tee, exceto como determinado na Exceção e na Nota da Regra 33-2b, ou em circunstâncias como as da Decisão 25-1b/4 ou 33-2b/1.5.

Se isso tiver sido feito sem a autorização ou a sanção da Comissão, em geral a volta é considerada nula e sem efeito. Todavia, se o campo não tiver sido alterado significativamente e nenhum *competidor* tiver obtido vantagem ou desvantagem indevida, a Comissão tem justificativa para manter a volta.

33-2b/1.5

Comissão deseja mover buraco durante rodada de competição por tacadas devido à severidade da localização

P. - Durante uma volta em jogo por tacadas, a Comissão descobre que um dos *buracos* está posicionado de tal forma que a bola não para perto do *buraco* devido à severidade da angulação do terreno no *buraco*. Como resultado, a maioria dos jogadores que jogaram o *buraco* necessitaram um número elevado de tacadas de putt para embocar a bola. Quais são as alternativas da Comissão nesta situação?

R. — Não há uma boa solução neste caso, e a Comissão, levando em consideração todos os fatores (i.e., a severidade da localização do *buraco*, quantos jogadores completaram o buraco e a localização do buraco na volta), deve tomar a decisão que seja considerada a mais justa para todos os jogadores. Nas circunstâncias descritas, os seguintes são exemplos de ações que a Comissão pode tomar:

- a) Fazer com que o jogo continue com o local do *buraco* inalterado tomando por base que as condições serão as mesmas para todos os jogadores no campo;
- b) Manter o *buraco* no mesmo local, mas fazer algo como molhar o *green* entre dois grupos, para fazer a localização do *buraco* menos severa;
- c) Declarar a volta nula e sem efeito e fazer todos os jogadores iniciar a volta novamente;
- d) Suspender o jogo, mover o *buraco* e fazer com que todos os jogadores que haviam jogado o buraco, rejeitar o buraco após completar a volta. O resultado do buraco para estes jogadores será aquele alcançado com o buraco jogado novamente;
- e) Fazer com que todos os jogadores ignorem o resultado do buraco em questão e joguem um outro buraco (quer no campo da competição ou em outro lugar) para seu resultado do buraco.

As opções d) e e) devem ser tomadas apenas em circunstâncias extremas uma vez que elas alteram a *volta estipulada* para alguns ou todos os jogadores.

33-2b/2

Reposicionar buraco depois de bola já estar nas proximidades do mesmo, no green

P. - A bola de A está no *green*, a cerca de 4 pés do *buraco*. A bola de B atinge o *buraco* danificando-o severamente antes de parar fora do *green*, a cerca de 30 pés do *buraco*. Os jogadores tentam reparar o dano causado pelo impacto da bola, como permitido pela Regra 16-1c, mas não conseguem restaurá-lo à

suas dimensões corretas. Então, pedem uma decisão. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - A *Comissão* deve tentar reparar o *buraco* para que fique em conformidade com a Definição de “*Buraco*”. Se isso não for possível, os jogadores podem completar o buraco, com seu estado danificado. Não é conveniente reposicionar o *buraco*, como determina a Exceção da Regra 33-2b, antes de todos os jogadores do grupo terem terminado o jogo desse buraco. No entanto, a *Comissão* pode reposicioná-lo em local próximo e semelhante se for necessário para garantir o prosseguimento correto do jogo.

Se for necessário reposicionar o *buraco* antes de A e B executarem suas próximas tacadas, como a bola de A estava no *green*, por equidade (Regra 1-4), a *Comissão* deve pedir para A reposicionar sua bola em uma posição comparável à que tinha, depois de sua tacada. Como a bola de B estava fora do *green*, a *Comissão* deve pedir para B jogar sua bola tal como onde ela está. O mesmo princípio se aplica a jogos por buracos.

Decisões relevantes a 33-2b/1 a 33-2b/2:

- 16-1a/6- *Buraco* danificado; procedimento para o jogador.
- 25-1b/4- *Água ocasional* cobrindo a área do tee

SUSPENDER PARTIDA OU DECLARAR CAMPO SEM CONDIÇÕES DE JOGO

33-2d/1

Diretrizes para o cancelamento de uma volta

P. - Em jogos por tacadas, em que circunstâncias a *Comissão* deve cancelar uma volta?

R. — Não existe uma Regra para isso. A ação adequada depende das circunstâncias de cada caso e deve ser deixada a cargo da *Comissão*.

Geralmente, uma volta somente deve ser cancelada em um caso em que seria terrivelmente injusto não cancelá-la. Por exemplo, se alguns *competidores* iniciarem uma volta sob condições climáticas extremamente adversas, as condições em seguida piorarem e a continuação do jogo for impossível nesse dia, seria injusto para com os *competidores* que iniciaram a partida não cancelar a volta.

Decisão relevante:

- 33-1/2- Em competição por tacadas, número de buracos é reduzido durante a competição.

33-2d/2

Buraco rodeado por água ocasional

Em um jogo por tacadas, se toda a área em torno de um *buraco* contiver *água ocasional*, o campo deve ser considerado sem condições de jogo e a *Comissão* deve suspender a partida conforme a Regra 33-2d. Em um jogo por buracos, a *Comissão* deve reposicionar o buraco.

Decisões relevantes a 33-2b/1 a 33-2b/2:

- 16-1a/6- *Buraco* danificado; procedimento para o jogador.
- 25-1b/4- *Água ocasional* cobrindo a área do tee

33-2d/3

Competidor se recusa a iniciar jogo ou levantar a bola devido a condições climáticas; volta subsequentemente é cancelada

P. - Em um jogo por tacadas, A se recusa a começar no horário estabelecido pela *Comissão* devido à inclemência do tempo e B levanta sua bola durante a volta pela mesma razão. Em seguida, o campo fica sem condições de jogo e a *Comissão* cancela a volta remarcando-a para o dia seguinte. A e B têm direito de jogar no dia seguinte?

R. — Sim. Quando uma volta é cancelada, todas as penalidades incorridas durante a volta são canceladas

- ver Regra 33-2d.

Decisões relevantes a 33-2b/1 a 33-2b/2:

- 6-8b/5- Jogador alegando perigo de raios se recusa a recomeçar partida quando reinício é determinado pela Comissão
- 6-8b/8- Jogador dropa bola depois de jogo ser suspenso por situação perigosa
- 30-3e/1- *Parceiros* falham em interromper o jogo imediatamente em oposição às condições da competição

33-2d/4

Jogo por buracos é iniciado por ignorância de que campo está fechado

P. - Dois jogadores iniciam uma partida às 10:00 h. Depois de terem jogado dois buracos, um membro da Comissão chega e os avisa que o campo está fechado desde as 9:00 h. mas nenhum aviso comunicando o fato foi colocado na *área do tee* do buraco 1. A partida deve ser jogada novamente ou deve ser reiniciada do buraco 3?

R. - A partida deve ser jogada novamente, desde o início. Um jogo em um campo fechado deve ser considerado nulo e sem efeito.

ESTABELECEER HORÁRIOS DE SAÍDA E FORMAR GRUPOS EM JOGOS POR TACADAS

33-3/1

Condição de horário de saída fixado pelos jogadores

P. - Era condição de uma competição por buracos que cada partida devia ser disputada no dia e no horário publicados, a menos que os jogadores concordassem em antecipar a data e o horário. A e B concordaram em jogar sua partida no horário especificado, em uma data anterior. Contudo, B chegou atrasado. B ficou sujeito a desclassificação conforme a Regra 6-3a?

R. - Sim. O horário estabelecido por acordo entre A e B tem a mesma condição de um horário de saída fixado pela Comissão.

33-3/2

Jogador ausente no horário de saída; campo fechado no momento

P. - A e B estavam escalados para jogar uma partida às 9:00 h. e nesse horário o campo estava fechado devido às condições climáticas. A estava presente no horário estabelecido. Pressupondo que o campo estaria fechado, B não estava presente. B chegou ao meio-dia, quando o campo ainda estava fechado. A reivindica a partida porque B não estava presente às 9:00 h. A reivindicação de A é válida?

R. - Não. Como o campo estava fechado e era impossível A e B começarem o jogo no horário estabelecido, ou dentro de um tempo razoável depois disso, um novo horário deve ser fixado para o jogo.

Decisão relevante:

- 6-3a/4- Horário de saída; jogador está atrasado, mas seu grupo não pode sair devido a adiamento.

33-3/3

Competidores determinam seus próprios grupos e horário de saída

P. - A Comissão pode permitir que os *competidores* de uma competição por tacadas determinem seu próprios grupos e horário de saída?

R. - Sim. A Regra 33-3 não proíbe esse tipo de arranjo.

33-3/4

Formação de grupos para um para play-off de jogo por tacadas

P. - Há alguma Regra limitando o número de *competidores* em um grupo para jogar um play-off por tacadas? Por exemplo, se 11 *competidores* estiverem em um play-off, eles devem ser separados em um grupo de cinco e um grupo de seis jogadores? Ou devem ser separados em dois grupos de quatro e um grupo de três jogadores?

R. - Não há uma Regra. O assunto deve ser resolvido pela Comissão. No entanto, sugere-se que não haja mais de cinco jogadores em qualquer grupo.

Outras Decisões relevantes à Regra 33-3: ver “GRUPOS E AGRUPAMENTO” e “HORÁRIO DE SAÍDA” no Índice

PUBLICAR TABELA DE HANDICAP STROKE

33-4/1

Alterar tabela de handicap stroke

P. - Como determinado pela Definição de “*Volta estipulada*”, a Comissão autorizou que certas partidas fossem iniciadas no buraco 6. O jogador com o handicap mais alto está em desvantagem nessas partidas porque, de acordo com a Tabela de Handicap Stroke, o handicap stroke 1 está no buraco 5 e, portanto, não poderá ser usado se a partida for concluída em menos de 18 buracos. Seria permitido alterar a Tabela de Handicap Stroke para partidas como essa?

R. - Sim.

CARTÕES DE ESCORES; RESPONSABILIDADES DA COMISSÃO

33-5/1

Cartões de escores em play-off com morte súbita

P. - Os *competidores* envolvidos em um play-off por tacadas com morte súbita devem completar e devolver os cartões de escores à Comissão?

R. - Sim, mas apenas se a Comissão tiver emitido um cartão de escores para cada competidor, de acordo com a Regra 33-5. Caso contrário, os *competidores* não devem ser penalizados por não entregar os cartões de escores.

33-5/2

Handicap errado aplicado pela Comissão faz com que jogador não receba prêmio

P. - Em competição por tacadas, A entrega seu cartão de escores com o handicap correto e a Comissão aplica um handicap errado ou calcula mal seu escore líquido. Isso faz com que outro *competidor* receba o prêmio ao qual A teria direito. O erro é descoberto depois da competição encerrada. Qual a decisão?

R. - A Comissão deve corrigir seu erro recobrando o prêmio para entregá-lo para A. Não há limite de tempo para corrigir tal erro. A Regra 34-1b não se aplica ao caso pois trata de penalidades, não de erros da Comissão.

Decisões relevantes:

- 6-2b/3- *Competidor* vence competição com handicap incorreto devido a erro da Comissão; erro é descoberto vários dias depois
- 34-1b/6- Escore do vencedor não é anunciado devido a erro da Comissão

33-5/3

Aplicação errada de handicap afeta chave em jogo por buracos

P. - A *Comissão* aplica um handicap errado ao cartão de escores de um jogador, para a volta classificatória de um evento por buracos e isso resulta em uma chave incorreta. O erro é descoberto durante a primeira volta da competição por buracos. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - A *Comissão* deve tratar o assunto da maneira mais justa possível. Deveria corrigir a chave e, se possível, cancelar as partidas afetadas pela correção.

Outras Decisões Relevantes à Regra 33-5: ver “**ESCORES E CARTÕES DE ESCORES**” no Índice

AVISAR MODO DE DESEMPATE

33-6/1 (Reservada)

33-6/2 (Reservada)

33-6/3

Determinar vencedor e classificação em play-off por tacadas

Se houver um play-off de um jogo por tacadas entre dois *competidores* e um deles for desclassificado ou conceder a partida, não é necessário que o outro *competidor* complete o buraco ou buracos do play-off para ser declarado vencedor.

Se houver um play-off envolvendo mais de dois *competidores* e nem todos completarem o buraco ou buracos do play-off, a ordem em que os *competidores* foram desclassificados ou decidiram se retirar determinará a classificação no play-off.

33-6/4

Jogadores decidem método de desempate quando a Comissão não o faz

P. - O clube realizou um evento de jogo por buracos, no qual a *Comissão* não determinou o modo de desempate. A e B terminam empatados sua *volta estipulada*. A sugere que o desempate seja decidido em um play-off de 18 buracos. B aceita com relutância. A vence o play-off. B apresenta um protesto à Comissão, argumentando que a partida deveria ser decidida em um play-off com morte súbita, pois esse é o modo costumeiro de decidir os empates nos eventos do clube. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - Como a *Comissão* não determinou o método de desempate, é conveniente que os jogadores o determinem. Como os jogadores concordaram em disputar um play-off em 18 buracos, o resultado deve ser mantido.

Outras Decisões relevantes à Regra 33-6: ver “**PLAY-OFF E EMPATES**” no Índice

SUPRIMIR, MODIFICAR OU IMPOR PENALIDADE DE DESCLASSIFICAÇÃO

33-7/1

Poder para suprimir ou modificar penalidade de desclassificação

Apenas a Comissão, como um todo, tem poder para suprimir ou modificar uma penalidade de desclassificação conforme a Regra 33-7. *Árbitros* ou membros individuais da *Comissão* não podem tomar essa decisão.

33-7/2

Modificar penalidade por não completar buraco em jogo por tacadas

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* erra um putt curto no buraco 16, joga sua bola para fora do green, levanta a bola e vai jogar da *área do tee* seguinte sem completar o buraco 16.

Depois de o *competidor* entregar seu cartão de escores, um *co-competidor* leva o assunto à Comissão. O *competidor* admite seu erro e alega que seus *co-competidores* não se comportaram com espírito esportivo ao não chamarem sua atenção para o erro quando o incidente ocorreu.

Nessas circunstâncias, a Comissão tem justificativa para modificar para duas tacadas a penalidade de desclassificação determinada pela Regra 3-2?

R. - Não. A Regra 33-7 não pode ser invocada em casos de desclassificação por não completar o buraco em um jogo por tacadas. Neste caso, o *competidor* não jogou a *volta estipulada*.

O fato dos *co-competidores* não avisarem o *competidor* de seu erro não é uma boa razão para modificar a penalidade. E responsabilidade do *competidor* conhecer as Regras.

33-7/3

Erro de *competidor* que não contra assina cartão de escores é atribuído ao pouco tempo disponibilizado pela Comissão

P. - Em uma competição em 36 buracos, por tacadas, jogada em um único dia em dois campos diferentes, um *competidor* entrega seu cartão de escores da primeira volta à Comissão, mas sem sua assinatura. Depois da segunda volta, a Comissão o informa de que foi desclassificado. O *competidor* responsabiliza a Comissão pelo erro. Ele diz que a Comissão, na tentativa de fazê-lo ir rapidamente para o campo no qual a segunda volta estava sendo jogada, provocou a devolução apressada de seu cartão de escores da primeira volta e ele não teve tempo suficiente para conferir e assinar o cartão. O *competidor* pede que a Comissão suprima a penalidade de desclassificação, conforme a Regra 33-7. A Comissão tem justificativa para agir desse modo?

R. - Não. Se o *competidor* sentiu que não havia tempo suficiente para examinar e assinar seu cartão de escores da primeira volta, deveria ter protestado antes de entregar o cartão.

Decisões relevantes:

- 6-2b/3- *Competidor* vence competição com handicap incorreto devido a erro da Comissão; erro é descoberto vários dias depois
- 34-1b/6- Escore do vencedor não é anunciado devido a erro da Comissão

33-7/4

Modificar penalidade por devolver cartão de escores com resultado errado

P. - Um marcador inadvertidamente registra 4 para um *competidor*, para um buraco no qual seu o escore real foi 5. O *competidor* entrega seu cartão de escores à Comissão sem descobrir o erro.

Mais tarde, o *competidor* descobre o erro ao observar o placar. Ele imediatamente relata o erro à Comissão. Embora a exceção à Regra 6-6d não se aplique a este *competidos*, seria apropriado nestas circunstâncias, invocar a Regra 33-7 e suprimir ou modificar a penalidade de desclassificação prescrita pela Regra 6-6d?

R. - Não. A penalidade de desclassificação somente pode ser suprimida ou modificada em condições excepcionais. (Revisada)

33-7/5

Jogo com bola errada não é retificado a conselho de membro da Comissão

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* executa duas tacadas no buraco 14 e então joga uma *bola errada*, com a qual acreditava estar executando sua terceira tacada. Ele executa um total de quatro tacadas com a *bola errada*, completando o buraco com essa bola, então descobre o erro. Antes de jogar da *área do tee* do buraco 15, ele pergunta a um membro da *Comissão* como deve proceder. O membro da *Comissão* diz ao *competidor* para consultar a *Comissão* depois de completada a volta, em vez de informá-lo para retificar seu erro como prescrito na Regra 15-3b.

O *competidor* deve ser desclassificado de acordo com a Regra 15-3b?

R. - Não. Nessas circunstâncias, o *competidor* deve incorrer na penalidade de duas tacadas por infringir a Regra 15-3b. A penalidade de desclassificação em que ele também incorreria, de acordo com aquela Regra, deve ser suprimida pela *Comissão* segundo a Regra 33-7, pois o *competidor* não corrigiu seu erro devido ao erro de um membro da *Comissão*.

Em geral, as tacadas executadas com uma *bola errada* não contam no escore do jogador. Contudo, neste caso, essas tacadas devem ser contadas. Caso contrário, o *competidor* não teria um escore para o buraco. Por equidade (Regra 1-4), seu escore para o buraco seria 8: as duas tacadas executadas com sua bola, as duas tacadas de penalidade por jogar uma *bola errada* e as quatro tacadas executadas com a *bola errada*.

Decisões relevantes:

- 34-3/3- Em jogo por buracos, jogador joga de local errado devido a decisão incorreta; procedimento do jogador quando o erro é descoberto.
- 34-3/3.3- Em jogo por tacadas, *competidor* executa tacada de lugar errado devido a decisão incorreta; procedimento do *competidor* quando o erro é descoberto

33-7/6

Competidor repetidamente recoloca bola mais perto do buraco, no green

P. - Ao término de uma volta em um jogo por tacadas, o marcador de um *competidor* informa que este, depois de levantar várias vezes sua bola no *green*, a colocou repetidamente mais perto do *buraco* que o ponto de onde ela tinha sido levantada. A *Comissão*, depois de reunir todas as evidências disponíveis, conclui que a informação do marcador era correta. O que a *Comissão* deve fazer?

R. - O *competidor* deve ser desclassificado de acordo com a Regra 33-7.

33-7/7

Competidor procura auxílio de co-competidor para evitar penalidade

P. - A bola de um *competidor* está *através do campo*. Ele pede para um *co-competidor* retirar um impedimento solto que está perto de sua bola porque acredita que a remoção do impedimento solto pode fazer com que sua bola se mova e ele sabe que se o impedimento solto for retirado por um *agente externo* o *competidor* não incorre em penalidade. O *co-competidor* remove o impedimento solto. Qual a decisão?

R. - Independente do fato da bola se deslocar devido à remoção do impedimento solto, a ação do *competidor* é tão contrária ao espírito do jogo que a *Comissão* deve desclassificá-lo conforme a Regra 33-7.

O *co-competidor* não incorre em penalidade por retirar o impedimento solto, a menos que a *Comissão* tenha certeza de que ele tinha conhecimento de que a intenção do *competidor* era burlar uma Regra. Nesse caso, ele também deve ser desclassificado de acordo com a Regra 33-7.

Decisões relevantes:

- 13-2/33- *Agente externo* remove *obstrução fixa de linha de jogo* de jogador

- 23-1/10- Remoção de impedimento solto afetando jogo de um jogador

33-7/8

Significado de “grave infração à etiqueta”

P. - Na Regra 33-7, o que se entende por “grave infração à etiqueta”.

R. - Uma infração grave à etiqueta é o comportamento de um jogador que demonstra um significativo menosprezo por um aspecto da seção “Etiqueta”, tal como perturbar intencionalmente outro jogador ou ofender alguém de propósito.

Apesar de a *Comissão* ter o poder de desclassificar um jogador de acordo com a Regra 33-7, por um único ato que ela considere uma infração grave à etiqueta, na maioria dos casos recomenda-se que essa penalidade somente seja imposta quando ocorrer uma segunda infração grave.

Em última instância, a aplicação de uma penalidade por infração grave à etiqueta conforme a Regra 33-7 é um critério da *Comissão*.

33-7/9

Competidor que sabe que jogador infringiu as Regras não informa o jogador nem a Comissão em tempo oportuno

Todos os jogadores têm a responsabilidade de conhecer as Regras. Em um jogo por tacadas, o jogador e seu marcador têm responsabilidade explícita pela exatidão do cartão de escores do jogador.

Contudo, pode haver casos individuais excepcionais em que, para proteger os interesses de todos os jogadores da competição, seria razoável esperar que um *co-competidor* ou *competidor* revelasse uma infração às Regras notificando o jogador, seu marcador ou a *Comissão*.

Nessas circunstâncias excepcionais, seria justificável a *Comissão* impor uma penalidade de desclassificação a um *co-competidor* ou *competidor*, conforme a Regra 33-7, se ficar claro que eles não avisaram o jogador, seu marcador ou a *Comissão* sobre uma infração às Regras com a intenção clara de permitir que o jogador entregasse um cartão com o escore incorreto.

Decisões relevantes:

- 13-2/33- Marcador conscientemente atesta resultado errado e *competidor* sabe que o escore está errado
- 6-6a/5- Marcador conscientemente atesta resultado errado, mas *competidor* não sabe que escore está errado

Outras Decisões relevantes à Regra 33-7: ver “PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA COMISSÃO” no Índice

AUTORIDADE DA COMISSÃO PARA FAZER REGRAS LOCAIS

33-8/1

Regra Local para green temporário suprime exigência de completar buraco

P. - Um campo está sendo reformado durante um período de renovação, o que torna necessário o uso de *greens* provisórios, de tempos em tempos.

Uma Regra Local determina que um jogador cuja bola esteja no *green* provisório tanto pode levá-la, contando dois putts, quanto pode embocá-la.

Essa Regra Local é permitida?

R. - Não. A Regra 1-1 declara: “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". Qualquer Regra Local que exima um jogador de embocar a bola suprime essa Regra básica, e isso não é permitido.

33-8/2

Regra Local permite dropar no lado mais próximo do green de um azar de água quando a bola não ultrapassar o azar

P. - Um buraco foi projetado de tal modo que um jogador deve jogar sua bola a cerca de 100 jardas para que ela ultrapasse um *azar de água*. Foi adotada uma Regra Local para ajudar os jogadores que não têm condições de ultrapassar o *azar*, permitindo-os dropar uma bola, com penalidade de duas tacadas, em uma área de drop localizada do outro lado do *azar*. Essa Regra Local é permitida?

R. - Não. Essa Regra Local altera substancialmente a Regra 26-1b, pois permite que o jogador dropue uma bola em uma parte do campo (isto é, no lado mais perto do *green* de um *azar de água*) que a Regra não lhe teria permitido alcançar. Além disso, de acordo com a Regra de *azar de água* (Regra 26), a penalidade para obter alívio do *azar* é de uma tacada, e a Comissão não pode alterá-la para duas tacadas através de uma Regra Local - ver Regra 33-8b.

33-8/3 (Reservada)

33-8/4

Regra local para eventos nos quais são permitidos carros de golfe motorizados

P. - Será realizada uma competição envolvendo um jogo classificatório por tacadas, seguido de um jogo por buracos. Será permitido o uso de carros motorizados, mas alguns terão de ser compartilhados. O jogo será em pares. Não haverá *caddies* disponíveis. Deveria ser criada Regra Local esclarecendo o uso dos carros?

R. - Sugere-se que seja adotada a seguinte Regra Local:

"Um carro motorizado é parte do *equipamento* do jogador":

1. O jogador (ou jogadores) que estiver(em) usando um carro pode(m) designar alguém para dirigir o carro e, nesse caso, o condutor é considerado *caddie* do jogador (ou jogadores).
2. É proibido o uso do carro por qualquer pessoa que não seja o jogador (ou jogadores) ou o condutor designado. Qualquer jogador que permita o uso não autorizado de seu carro estará sujeito a uma penalidade, de acordo com o que se segue:

Jogo por buracos - Na conclusão do buraco em que tiver sido detectada uma infração, a situação da partida será ajustada deduzindo-se um buraco para cada buraco onde houve infração. Dedução máxima por volta: dois buracos.

Jogo por tacadas - Duas tacadas para cada buraco em que a infração tiver ocorrido; penalidade máxima por volta: quatro tacadas (duas tacadas em cada dos dois primeiros buracos nos quais a infração ocorreu).

Jogo por buracos ou tacadas - No caso de ocorrer uma infração entre o jogo de dois buracos, considera-se que a infração ocorreu no buraco seguinte e a penalidade será aplicada de acordo.

Em qualquer modalidade de jogo, o uso de qualquer veículo automotivo não autorizado deve ser imediatamente interrompido assim que for descoberta a infração. Caso contrário, o jogador será desclassificado.

Se houver *caddies* disponíveis, sugere-se que sejam designados de modo equitativo e que a Regra Local

acima sugerida seja adotada com o item (I) modificado como se segue:

“Um jogador (ou jogadores) usando um carro motorizado pode designar alguém para dirigir o carro se não houver *caddie* disponível e, nesse caso, o condutor será considerado *caddie* do jogador (ou jogadores)”.

Decisões relevantes:

- 6-4/2.5- Condição de indivíduo que carrega tacos de jogador em carro de golfe, motorizado ou não
- 19/2- Condição de pessoa em carro compartilhado.
- 33-1/9.5- *Caddie* infringe condição de transporte

33-8/5

Regra Local permitindo que *competidores* entrem em acordo para interromper o jogo devido ao mau tempo

P. - Em um evento por tacadas, a *Comissão* pode criar uma Regra Local permitindo que os *competidores* entrem em acordo para interromper o jogo devido ao mau tempo?

R. - Não. Essa Regra Local modificaria a Regra 6-8a.

33-8/6

Regra Local para infração ao código de esportividade ou à política da competição

P. - A *Comissão* pode criar uma Regra Local determinando uma penalidade por infração ao código de esportividade (por ex., por linguagem ofensiva) ou ao regulamento da competição (por ex., pelo uso de um telefone celular, quando tal uso for proibido)?

R. - Não. Não é permitida a criação de uma Regra Local determinando uma penalidade por uma infração ao código de esportividade ou ao regulamento da competição. As penalidades por infrações a esses itens devem tomar uma forma mais generalizada, tais como advertência, suspensão ou revogação do privilégio de jogar em eventos.

No entanto, uma *Comissão* pode desclassificar um jogador conforme a Regra 33-7 por uma infração grave à etiqueta - ver Decisão 33-7/8.

33-8/7

Regra Local exigindo que jogador jogue fora da vez, no *green*

P. - Uma Regra Local pode exigir que, no *green*, um jogador jogue continuamente até completar o buraco? Essa Regra Local seria aceitável?

R. - Não. Essa Regra Local modificaria as Regras 10-1b e 10-2b, que exigem que a bola mais longe do buraco seja jogada em primeiro lugar.

33-8/8

Regra Local concedendo alívio de raízes de árvore

P. - A *Comissão* pode criar uma Regra Local concedendo alívio sem penalidade se a tacada do jogador sofrer interferência das raízes expostas de uma árvore?

R. - Uma Regra Local só é permitida se houver uma condição anormal. Geralmente a existência de raízes expostas não é anormal. Porém, se as raízes expostas estão entrando no fairway, uma *Comissão* seria autorizada a fazer uma Regra Local provendo alívio sob a Regra 25-1 por interferência de raízes expostas quando uma bola estiver em uma superfície de grama cortada rente ao solo. A *Comissão* pode restringir alívio à interferência para o lie da bola e a área de *swing* pretendido.

33-8/9

Regra Local concedendo alívio nos bunkers, de danos causados por crianças

P. - Alguns buracos são acessíveis ao público em geral, e crianças brincam nos bunkers deixando pegadas, buracos e castelos de areia.

A *Comissão* pode criar uma Regra Local permitindo que um jogador drope sua bola, sem penalidade, fora de uma *bunker* danificado por crianças, ou levante sua bola desses locais danificados, rastele a areia e recoloque a bola?

R. - Não. Isso modificaria a Regra 13-4. Porém a *Comissão* pode declarar dano incomum ao *bunker* como sendo terreno em reparo.

33-8/10

Regra Local proibindo a remoção da *bandeira*

P. - A *Comissão* pode criar uma Regra Local para o inverno, proibindo a remoção da *bandeira*? A finalidade seria reduzir o tráfego em torno do *buraco* no inverno, quando os *greens* estão muito macios.

R. - Não. Essa Regra Local modificaria as Regras de Golfe.

33-8/11

Regra Local suprimindo penalidade para bola que atinge uma *bandeira* não atendida

P. - A *Comissão* pode criar uma Regra Local para jogos no inverno, suprimindo a penalidade incorrida de acordo com a Regra 17-3c (Bola bate na *bandeira* não assistida), para reduzir os danos causado à área ao redor do *buraco* e acelerar a partida?

R. - Não.

33-8/12

Regra Local para bola desviada por sprinkler da rede de irrigação

P. - A *Comissão* pode criar uma Regra Local permitindo que o jogador execute novamente a tacada, sem penalidade, se sua bola for desviada por um sprinkler?

R. - Não. Um sprinkler é um *agente externo* (ver Definição de “*Agente externo*”). O desvio de uma bola por um *agente externo* é uma *ocorrência fortuita* e a bola deve ser jogada tal como ela está - ver Regra 19-1.

33-8/13

Regra Local para bola desviada por cabo de rede elétrica

P. - Um cabo de rede elétrica, suspenso, está situado de tal modo que interfere com o jogo de um buraco. Seria conveniente a *Comissão* criar uma Regra Local permitindo que um jogador cuja bola tenha sido desviada por esse cabo de força possa repetir a tacada, sem penalidade, se assim o desejar?

R. - Não. Contudo, seria aceitável elaborar uma Regra Local exigindo que o jogador repita a tacada. Sugere-se o seguinte texto:

“Se uma bola atingir um cabo da rede elétrica durante o jogo do buraco _____, a tacada está cancelada e o jogador deve jogar uma bola tão perto quanto possível do local de onde a bola original foi jogada conforme a Regra 20-5 (dando a próxima tacada do lugar onde a tacada anterior foi executada)”.

Em alguns casos, a *Comissão* pode desejar incluir na Regra Local as torres e postes que sustentam esses

cabos, quando as torres ou postes estiverem posicionados de modo a interferir com o jogo do buraco.

33-8/14

Regra Local considerando uma cerca interna de *fora de campo* como uma obstrução

P. - Há uma área de treino no meio do campo. Essa área é limitada por uma cerca que define a área como *fora de campo*. Uma Regra Local poderia autorizar que essa cerca em particular, por estar dentro do campo, seja tratada como uma *obstrução*?

R. - Não, essa Regra Local não é autorizada. Uma cerca interna de *fora de campo* não é uma condição anormal.

Decisão relevante:

• 24/5- Estacas de *fora de campo*, sem significado em jogo de buraco sendo jogado

33-8/15

Regra Local permitindo alívio de interferência de estaca fixa de *azar de água* para bola que cair dentro desse *azar*

P. - Se as estacas que definem as margens de um *azar de água* forem fixas, a *Comissão* pode criar uma Regra Local que permita alívio sem penalidade se a bola de um jogador cair em um *azar de água* e essa estaca interferir com seu *swing* ou *stance*?

R. - Não. Tal Regra Local seria uma modificação das Regras uma vez que tais estacas são *obstruções* fixas - ver Nota 1 da Regra 24-2.

33-8/16

Regra Local considerando todas as estacas do campo como *obstruções* fixas

P. - Foi proposto adotar uma Regra Local determinando que todas as estacas do campo, isto é, as estacas definindo as margens de azares de água, dos terrenos em reparo, etc., sejam consideradas *obstruções* fixas. A Regra Local não poderia, naturalmente, ser aplicada às estacas demarcatórias do campo, pois elas não estão no campo. Essa Regra Local seria permitida?

R. - Sim. Porém, isto não é recomendado uma vez que pode resultar em jogadores sendo penalizados sob a Regra 13-2 por mover tal estaca.

33-8/17

Regra Local concedendo alívio das caixas de controle de irrigação que interferem com a linha de visão

P. - Caixas de controle de irrigação, que têm aproximadamente meio metro de largura por um metro de altura, foram instaladas perto de vários *fairways*. Seria conveniente a *Comissão* adotar uma Regra Local de acordo com a qual seria possível obter alívio dessas caixas quando elas interferirem com a *linha de jogo*, isto é, alívio para a linha de visão?

R. - Não. Não é permitido conceder alívio para a linha de visão de uma *obstrução* fixa permanente, exceto em circunstâncias anormais. A localização das caixas de controle de irrigação, perto dos *fairways*, não é uma situação incomum.

33-8/18

Regra Local concedendo alívio da linha de visão de tela protetora próxima à linha de jogo

Se for construída uma tela (ou cerca) para proteger os jogadores que se encontram na *área do tee* de um buraco, de tacadas erráticas executadas em outro buraco, e essa tela estiver relativamente perto da *linha de jogo* do outro buraco, é permitido criar uma Regra Local autorizando um jogador, cuja bola esteja em posição tal que a tela interfira com sua *linha de jogo*, a dropar a bola não mais perto do buraco, em uma área de drop específica, sem penalidade.

33-8/19

Regra Local permitindo alívio de um lado específico do caminho pavimentado

P. - Um caminho pavimentado é paralelo ao lado esquerdo do buraco 12. Se uma bola estiver no caminho e o *ponto mais próximo de alívio*, conforme a Regra 24-2b, for do lado esquerdo desse caminho, o jogador não obtém alívio efetivo porque há um grande declive à esquerda, que desce aproximadamente por 30 pés. Seria apropriado criar uma Regra Local permitindo alívio para todos os casos, no lado do fairway adjacente a esse caminho?

R. - Não. A Regra 33-8 declara: “A *Comissão* pode elaborar Regras Locais para situações anormais”. Não é anormal que áreas adjacentes a caminhos pavimentados tenham arbustos densos, árvores, declives acentuados, etc., que, portanto, não fornecem alívio prático.

Além disso, não seria conveniente estabelecer áreas de drop no lado do fairway adjacente ao caminho, para suavizar o problema.

33-8/20

Regra Local concedendo alívio de estrada não pavimentada apenas para tacadas da área do tee

P. - Uma estrada não pavimentada cruza o fairway a cerca de 220 jardas da *área do tee*. A *Comissão* pode adotar uma Regra Local garantindo alívio semelhante ao autorizado pela Regra 24-2b(i) ou Regra 25-1b(i) para tacadas executadas da *área do tee*, mas não para tacadas subsequentes que pararem nesse caminho?

R. - Não. A *Comissão* tem autoridade para conceder alívio da interferência de uma estrada, mas não tem autoridade para limitar a sua aplicação.

Decisão relevante:

- 33-2a/14- *Fora de campo* interno aplicado somente a tacada da *área do tee*

33-8/21

Regra Local para danos causados por insetos

P. - Alguns tipos de insetos, por ex., grilos-toupeira podem causar danos a um campo de golfe, tornando o campo sem condições de jogo. A *Comissão* pode criar uma Regra Local tratando esses danos como terreno em reparo?

R. - Sim. No entanto, em certas instâncias, a *Comissão* teria justificativa para declarar que a interferência dessa condição com o stance do jogador não é, por si só, considerada interferência conforme essa Regra Local - ver Nota sob a Regra 25-1a.

33-8/22

Regra Local tratando formigueiros como terreno em reparo

P. - O montículo formado por um formigueiro é um impedimento solto e pode ser removido, mas não

há outro alívio sem penalidade. Alguns formigueiros são duros, têm forma cônica e sua remoção é impossível, mas não há alívio conforme a Regra 25-1b pois a formiga não é um *animal lurador*. Se um formigueiro como esse interferir com o jogo, seria permitida a criação de uma Regra Local concedendo alívio?

R. - Sim. Seria justificável criar uma Regra Local informando que esses formigueiros devem ser tratados como terreno em reparo.

Também seria justificável criar essa Regra Local em campos onde haja formigas de fogo. Um formigueiro desse tipo pode ser removido, mas sua remoção fará com que as formigas invadam o campo. Se isso ocorrer, todos os que estiverem nas proximidades correrão perigo pois a picada de uma formiga de fogo pode ter consequências graves.

Se não for adotada uma Regra Local concedendo alívio para esse tipo de formiga e uma bola parar perto de um formigueiro que coloque o jogador em perigo, por equidade (Regra 1-4), o jogador tem direito a alívio como prescrito pela Decisão 1-4/10.

33-8/23

Regra Local negando alívio de terreno em reparo durante o jogo de um determinado buraco

P. - Uma área de terreno em reparo está situada no fairway do buraco 2, que é paralelo ao buraco 1. É possível criar uma Regra Local proibindo alívio do terreno em reparo durante o jogo do buraco 1?

R. - Não.

33-8/24

Regra Local permitindo alívio da área com ranhuras (edging grooves) ao redor do green

P. - Uma área com ranhuras foi feita no perímetro dos greens, ou logo depois da beirada do green, para controlar o crescimento da grama invasora (i.e., grama bermuda) que estava se aproximando dos greens. Se a bola parar nessa ranhura, é impossível jogar a bola com um mínimo de precisão. Seria possível criar uma Regra Local concedendo alívio dessa área?

R. - Sim. Se uma ranhura tocar a green, a Comissão pode criar uma Regra Local concedendo alívio se uma bola parar nas ranhuras, ou se a ranhura interferir com a área de swing pretendido, porém, não se as ranhuras somente afetem o stance do jogador. Sugere-se que Regra Local seja redigida como se segue:

"Se uma bola estiver em ou sobre ranhuras em torno de um green, ou se a ranhura interferir com a área de swing pretendido pelo, a bola pode, sem penalidade, ser levantada, limpa e colocada, o mais perto possível do local original, que não seja mais perto do buraco e evite a interferência desta condição, seja dentro ou fora do green."

Se as ranhuras não tocarem o green, a Comissão pode declará-las como área em reparo e prover alívio sob a Regra 25-1 como segue:

"As ranhuras ao redor da beirada do green são terreno em reparo. Porém, interferência da ranhura com o stance do jogador não é considerado, por si só, interferência sob a Regra 25-1. Se a bola estiver sobre ou tocar a ranhura ou se a ranhura interferir com a área de swing pretendido, alívio será possível sob a Regra 25-1.

33-8/25

Regra Local para terreno em reparo adjacente a caminho para carros de golfe, artificialmente pavimentado

P. - Quando um terreno em reparo é adjacente a um caminho artificialmente pavimentado, para carros

de golfe (*obstrução*), certas vezes, depois de obter alívio de uma condição, um jogador sofre interferência da outra condição. Assim, é necessário outro drop conforme outra Regra. Isso é incômodo e pode levar a complicações. Seria conveniente eliminar o problema criando uma Regra Local de acordo com a qual o terreno em reparo adjacente ao caminho artificialmente pavimentado tenha a mesma condição do caminho do carro?

R. - Sim. Se forem utilizadas linhas brancas para definir o terreno em reparo, sugere-se uma Regra Local como se segue:

“Declaramos que as áreas com linhas brancas que as ligam a estradas artificialmente pavimentadas ou a caminhos para carros de golfe têm a mesma situação das estradas ou caminhos, isto é, são *obstruções*, não terreno em reparo. Pode-se obter alívio sem penalidade dessas áreas conforme a Regra 24-2b(i)”.

33-8/26

Regra Local alterando procedimento de alívio de terreno em reparo

P. - Planeja-se definir uma área contendo árvores novas como terreno em reparo. Seria possível criar uma Regra Local exigindo que, se o jogador decidir obter alívio dessa área, ele deve dropar a bola atrás da mesma, mantendo as árvores entre ele o *buraco*?

R. - Não. Contudo, se não for possível proceder de acordo com a Regra de terreno em reparo, é permitido criar áreas de drop. A Regra Local criando essas áreas de drop pode estabelecê-las como uma opção adicional segundo a Regra 25-1, ou pode exigir o seu uso.

33-8/27

Regra Local concedendo alívio sem penalidade de *bunker* tomado por água ocasional

P. - Uma *Comissão* pode criar uma Regra Local permitindo que um jogador drop, sem penalidade, fora de qualquer *bunker* que estiver totalmente tomado por *água ocasional*, contrariando a Regra 25-1b(ii)?

R. - Não. A *Comissão* não pode criar uma Regra Local determinando em geral que os *bunkers* alagados são terreno em reparo *através do campo*, pois essa Regra Local suprimiria a penalidade imposta pelas Regras do Golfe, contrariando a Regra 33-8b.

Contudo, em condições de excepcionais, quando alguns *bunkers* determinados ficam completamente alagados e não há nenhuma possibilidade de secarem durante a mesma, a *Comissão* pode introduzir uma Regra Local determinando alívio sem penalidade de *bunkers* específicos. Antes de introduzir tal Regra Local, a *Comissão* tem que estar convencida que tais circunstâncias excepcionais estão presentes e que dar alívio sem penalidade de *bunkers* específicos é mais apropriado do que simplesmente aplicar a Regra 25-1b(ii). Se a *Comissão* escolher introduzir uma Regra Local, ela deveria ter a seguinte redação:

“O *bunker* inundado em (inserir localização do *bunker*; i.e., à esquerda do *green* do buraco 5) é terreno em reparo. Se a bola de um jogador estiver neste *bunker*, ou se este *bunker* interferir com o stance ou área de *swing* pretendido do jogador, e se o jogador desejar ter alívio, ele deve ter alívio fora do *bunker*, sem penalidade, de acordo com a Regra 25-1b(i). Todos os outros *bunkers* no campo, independentemente de conter água ou não, mantêm seu status de *azar* a as Regras se aplicam de acordo com este status.”

Em uma competição jogada por mais de uma volta, tal Regra Local pode ser introduzida ou rescindida entre as voltas.

Decisões relevantes:

- 25/13- *Bunker* em reforma total
- 25-1b/8- Opções do jogador quando *bunker* está completamente coberto por *água ocasional*

33-8/28

Regra Local permitindo re-dropar ou colocar uma bola que, quando dropada em um bunker, fica enterrada

P. - Nossos bunkers frequentemente contêm *água ocasional*. A textura da areia nos bunkers é tal que uma bola dropada conforme a Regra 25-1 b(ii)(a) se enterra na areia molhada, na profundidade da bola, ou ainda mais profundamente.

Seria apropriado para a *Comissão* criar uma Regra Local permitindo que uma bola que fique enterrada em um bunker, depois de ser dropada da *água ocasional* nesse bunker, seja redropada ou colocada?

R. - Não. Não é anormal uma bola dropada em um *bunker* ficar enterrada na areia.

33-8/29

Regra Local exigindo que jogador obtenha alívio de viveiro de árvores ou plantação, sob penalidade

P. - Uma *Comissão* pode criar uma Regra Local exigindo que uma bola que pare em um viveiro de árvores ou uma plantação seja dropada fora desse local, com penalidade de uma tacada?

R. - Não. Se a *Comissão* desejar proibir o jogo nessa área, pode declará-la terreno em reparo do qual é obrigatório o alívio sem penalidade. No entanto, não é permitido criar uma Regra Local que imponha a penalidade de uma tacada.

33-8/30

Regra Local permitindo reparar replantes de grama no green, com menos de 4¼ polegadas de diâmetro

P. - Replantes de grama com menos de 4¼ polegadas de diâmetro, ou não circulares, foram colocados em alguns greens para reparar áreas onde a grama está danificada. A *Comissão* pode adotar uma Regra Local permitindo o reparo dessas áreas?

R. - Sim. Se essas áreas existem, é recomendável que seja adotada uma Regra Local permitindo o reparo desses replantes conforme a Regra 16-1c. Caso contrário, o reparo desses replantes seria contrário à Regra 16-1c.

33-8/31

Regra Local concedendo alívio de acúmulo de folhas através do campo

A *Comissão* pode criar uma Regra Local temporária declarando os acúmulos de folhas *através do campo*, em certos buracos, como terreno em reparo (ver Definição de "Terreno em Reparo") e a Regra 25-1 será aplicável.

A Regra Local deve se restringir aos buracos em que ocorrem problemas com excesso de folhas e deve ser abolida logo que as condições permitam. Deve-se prestar atenção especial ao primeiro parágrafo da Regra 25-1c e, a menos que haja conhecimento ou virtual certeza de que uma bola que não pode ser encontrada está entre as folhas, ela deve ser tratada como perdida em outro local e aplicada a Regra 27-1.

Para folhas caídas em um bunker, ver Decisão 13-4/33.

33-8/32

Regra local para danos causados por cascos de animais

P. - Uma *Comissão* pode, através de uma Regra Local, declarar estragos que sejam claramente identificáveis como tendo sido causados por cascos de animais como terreno em reparo. Porém, se houver forte possibilidade que animais possam causar danos aos greens por cascos, e a extensão dos

danos seja tanto que não seja possível obter alívio segundo a Regra 25-1b(iii), quais são as opções da Comissão?

R. – Em vez de tratar tal dano no *green* como terreno em reparo, a *Comissão* pode fazer uma Regra Local permitindo o reparo de tal dano ao *green*. A Regra Local a seguir seria recomendada de tais circunstâncias: “Exceto no *green*, danos claramente identificáveis como sendo causados por cascos de animais é considerado terreno em reparo (aplica-se a Regra 25-1). Tal dano no *green* pode ser reparado (a Regra 25-1 não se aplica).” (Nova)

33-8/32.5

Regra Local tratando danos sérios causados por animal não lurador como terreno em reparo

P. - A *Comissão* pode criar uma Regra Local declarando áreas severamente danificadas por animais não luradores como terreno em reparo, sem marcá-las como tal?

R. - Sim. Além disso, em alguns casos, a *Comissão* teria justificativa para especificar que interferência dessa condição com o stance de um jogador, por si só, não seria interferência da condição - ver Nota da Regra 25-1a.

33-8/32.7

Regra Local fornecendo alívio de excrementos de pássaros ou animais em excesso

P. – Excrementos de animais ou pássaros são um impedimento solto, mas se um campo sofre com um excesso de excremento de difícil remoção e que interfira com o jogo correto de golfe, poderia a *Comissão* elaborar uma Regra Local provendo alívio do excremento excessivo?

R. – Sim. A *Comissão* pode declarar excremento que seja prevalente no campo como terreno em reparo e conceder alívio conforme a Regra 25-1b. Além disso, se o tratamento de excrementos como terreno em reparo e a tomada do alívio sob a Regra 25-1b(iii) quando a bola repousa no *green*, provavelmente, não concederá alívio pleno, a *Comissão* pode autorizar aos jogadores a utilização de equipamento, tais como varas de *green*, para remover o excremento da *linha de putt* sem qualquer penalidade aplicável de acordo com a Regra 16-1a por incidentalmente pressionar algo no processo da remoção. (Nova)

33-8/33

Regra Local proibindo dropar no ante-green (apron) quando a bola estiver em green errado

P. - As bolas jogadas da *área do tee* do buraco 13 frequentemente param no *green* do buraco 15, e o ponto mais próximo ponto de alívio, conforme a Regra 25-3, é seu ante-green (apron), de grama aparada rente ao solo. Essa área tem sofrido danos consideráveis. A *Comissão* pode criar uma Regra Local exigindo que uma bola seja dropada não apenas fora da superfície do *green*, mas também fora do ante-green?

R. - Sim. Sugere-se a seguinte redação para essa Regra Local:

“Para os propósitos da Regra 25-3, o *green* do buraco 15 inclui o ante-green de grama aparada rente ao solo que o circunda”.

33-8/34

Alívio de buracos de divot

P. –A *Comissão* pode fazer uma Regra Local provendo alívio sem penalidade de buracos de *divot* ou de buracos de *divot* reparados (i.e., buracos de *divot* que foram preenchidos com areia ou mistura de areia com sementes)?

R. – Não. Tal Regra Local modificaria a Regra 13-1 e não é autorizada.

33-8/35

Regra Local tratando rough como *azar lateral de água*

P. - As áreas imediatamente adjacentes aos fairways consistem de grandes pedras enterradas, abundantes arbustos do deserto e cactos com espinhos. Um jogador cuja bola para nessa área não tem possibilidade de executar uma tacada. Seria apropriado criar uma Regra Local segundo a qual essas áreas sejam tratadas como azares laterais de água?

R. - Não. Há muitos campos onde as áreas adjacentes ao fairway são de tal natureza que uma bola que caia dentro delas quase sempre fica perdida ou injogável. Portanto, essa não é uma situação anormal.

33-8/36

Regra Local concedendo alívio sem penalidade para bola em *azar de água*

P. - Um canal de drenagem cruza um buraco a cerca de 190 jardas da *área do tee*. A *Comissão* marcou esse trecho do canal dentro dos limites do fairway e criou uma Regra Local que permite que um jogador obtenha alívio sem penalidade se sua bola jogada da *área do tee* parar no canal, dentro dos limites do fairway.

Essa é uma Regra adequada?

R. - Não. Um canal de drenagem é um *azar de água* - ver Definição de “Azar de Água”. De acordo com a Regra 26-1, a penalidade para alívio de um *azar de água* é de uma tacada. A Regra 33-8b proíbe suprimir essa penalidade através de uma Regra Local.

33-8/36.5

Regra Local para canais de drenagem de concreto

P. - Em campos que tenham a propensão à inundações geralmente se faz necessário a construção de pequenos canais de drenagem de concreto. Por definição, estes canais de drenagem são azares de água. Porém, estes canais frequentemente são paralelos e adjacentes a estradas de cart e são mais similares a *obstruções* do que a azares de água. Além de tratar estes canais de drenagem como *azar de água*, a *Comissão* teria uma outra alternativa?

R. – Sim. A *Comissão* pode incluir a seguinte Regra Local: “Canais de drenagem construídos com materiais artificiais e que correm adjacentes e paralelos aos caminhos de cart, são considerados parte do caminho de cart (i.e., são tratados como uma *obstrução* fixa) e a Regra 24-2b(i) se aplica.” (Nova)

33-8/37

Regra Local permitindo drape em *azar de água* atrás do ponto onde uma bola parou e ficou injogável dentro do *azar*

P. - A largura de um *azar de água* varia entre 100 a 250 jardas e nele há pouca ou nenhuma água. Na maioria das vezes, uma bola pode ser jogada do *azar*. No entanto, certas vezes acontece de uma bola cair na água do *azar* e ficar injogável.

De acordo com a Regra 26-1, o jogador deve dropar atrás do *azar* ou no ponto do qual sua tacada anterior foi executada. Em ambos os casos, o ponto de alívio pode estar a até 250 jardas de distância. Nessas circunstâncias, a *Comissão* pode criar uma Regra Local permitindo que um jogador drape uma bola no *azar*, com penalidade de uma tacada, assim como faria fora do *azar*?

R. - Não.

Decisões relevantes:

- 26-1/20- Permitir drape no lado oposto do ponto em que a bola parou em um *azar lateral de água*.

- 33-2a/9- Parte de *azar lateral de água* onde é impossível dropar em local não mais perto do *buraco*; procedimento da Comissão.

33-8/37.5

Regra Local para *azar de água* com *bunker* adjacente

P. – Devido à proximidade de um *bunker* da margem de um *azar lateral de água*, é provável que um jogador, ao dropar uma bola sob a Regra 26-1c(i) tenha que dropar no *bunker*.

Seria permitido colocar a linha que define o *azar lateral* do lado do *fairway* do *bunker* (i.e., de forma que o *bunker* fique dentro do *azar lateral de água*), ou, como alternativa, fazer uma Regra Local de forma que, ao obter alívio sob a Regra do *azar lateral de água*, o jogador possa dropar a bola ao lado do *bunker*, no *fairway*?

R. – Em todos os casos, o *azar* deve ser marcado em linha com a sua linha divisória natural – veja Decisão 33-2a/4.

Se a Comissão não deseja exigir que o jogador dropue sua bola no *bunker* ao proceder de acordo com a Regra de *azar lateral de água*, a Comissão pode estabelecer uma área de drop ou uma série de áreas de drop no lado do *fairway* do *bunker* e fazer uma Regra Local afirmando que um jogador, cuja bola caia no *azar lateral de água*, (tendo cruzado a margem do *azar* entre pontos definidos) pode dropar sua bola, sob penalidade de uma tacada, na área de drop mais próxima, não mais perto do *buraco*.

33-8/38

Regra Local considerando *fora de campo* uma bola que cruze o limite do campo e pare dentro dele

P. - É permitido criar uma Regra Local declarando que uma bola está *fora de campo* se ela cruzar seus limites, mesmo que cruze novamente os limites do campo e pare na mesma parte do campo? A finalidade dessa Regra Local seria evitar que jogadores cortassem caminho através de uma curva (dog-leg).

R. - Não. A bola somente está *fora de campo* quando, parada, toda ela estiver *fora de campo* - ver Definição de “*Fora de campo*”.

A Regra Local sugerida na Decisão 27/20 trata de uma situação diferente, isto é, uma situação em que uma bola cruza uma área *fora de campo* e vai parar em uma parte diferente do campo.

Decisões relevantes:

- 33-2a/12- Marcação de “*fora de campo*” entre buracos
- 33-2a/13- Área do tee decretada como dentro de campo para tacada da *área do tee* e como *fora de campo* depois disso
- 33-2a/14- *Fora de campo* interno aplicado somente a tacada da *área do tee*

33-8/39

Regra local para parede de *bunker* cuja superfície consiste de pilhas de torrões sobrepostos, cobertos de grama ou terra

P. - A parede de um *bunker* consiste de uma superfície de torrões (placas) de grama ou terra, sobrepostos. A Comissão pode criar uma Regra Local considerando que essa não é uma “área de grama cortada rente ao solo” (Regra 25-2)?

R. - Sim.

33-8/39.5

Regra Local tornando parede de banca parcialmente coberta por grama como parte do bunker

P. – Os bunkers em um campo foram desenhados para ter paredes de terra (não se constituindo de turfa empilhada), que foram desenhadas para ser parte do *azar*. Porém, partes de algumas paredes de *bunker* se cobriram de grama. Sob a Definição de “bunker”, tais áreas cobertas de grama são consideradas como *através do campo*. Em tal situação, pode a *Comissão* fazer uma Regra Local que torne as paredes “mistas” do *bunker* como parte integrante do bunker?

R. – Sim. Por outro lado, se os bunkers fossem desenhados para ter paredes de grama, mas algumas partes perderam a cobertura, a *Comissão* poderia definir as paredes “mistas” do *bunker* como *através do campo* e não parte integrante do bunker.

Decisões relevantes a 33-8/39 e 33-8/39.5:

- 13/4- Bola completamente enterrada na borda de um bunker
- 16/2- Bola enterrada na lateral do *buraco*; toda a bola abaixo da borda do *buraco*
- 25-2/5- Bola enterrada em banco de grama ou no barranco ao redor de um bunker

33-8/40

Regra Local esclarecendo condição de material semelhante a areia

P. - Um campo tem um material diferente de areia dentro de seus bunkers (por ex., pó de lava ou conchas bem trituradas). A *Comissão* pode criar uma Regra Local declarando que esses materiais devem ser considerados como areia ou terra solta (isto é, *impedimentos soltos* sobre o *green*, mas não em outros locais)?

R. - Sim.

33-8/41

Marcar áreas de proteção ambiental

Se uma autoridade responsável proibir a entrada e/ou o jogo em uma área, por razões ambientais, é responsabilidade da *Comissão* decidir se essa área ambientalmente sensível deve ser definida como terreno em reparo, *azar de água* ou *fora de campo*.

Contudo, a *Comissão* pode não definir a área como um *azar de água* ou um *azar lateral de água*, a menos que, por Definição, ela seja um *azar de água*. A *Comissão* deve tentar preservar o caráter do buraco.

Exemplos:

- (a) Uma pequena área de plantas raras, junto a um *green*, foi declarada área de proteção ambiental. A *Comissão* pode definir a área como terreno em reparo ou *fora de campo*, mas ela não pode ser definida como um *azar de água* ou um *azar lateral de água*. Diante da proximidade dessa área com um *green*, ela não pode ser definida como *fora de campo*, porque a penalidade de tacada e distância seria exageradamente severa. Seria mais conveniente defini-la terreno em reparo.
- (b) Uma grande área de dunas de areia ao longo da margem de um buraco foi declarada área de proteção ambiental. Em contraste com a situação (a), acima, ela não poderia ser definida como terreno em reparo porque a ausência de penalidade poderia ser indevidamente generosa para com o jogador. Seria mais conveniente definir a área como *fora de campo*.
- (c) Uma grande área encharcada, ao longo da margem de um buraco, foi declarada área de proteção ambiental. Como na situação (b), acima, ela pode ser definida como *fora de campo*, mas seria mais conveniente defini-la como *azar lateral de água*.

Uma área de proteção ambiental deveria estar fisicamente protegida para impedir que os jogadores

entrassem na área (por ex., por uma cerca, avisos de alerta ou algo semelhante) e deveria ser marcada de acordo com as recomendações das Regras de Golfe (isto é, por estacas amarelas, vermelhas ou brancas, dependendo da condição da área). É recomendável que estacas com pontas verdes sejam usadas para designar uma área de proteção ambiental.

33-8/42

Jogadores entram em área de proteção ambiental para recuperar bola

P. - Um jogador entra, indevidamente, em uma área de proteção ambiental para recuperar sua bola. Qual a decisão?

R. - Não há penalidade conforme as Regras do Golfe, mas o jogador pode ter infringido a lei ou estar sujeito a outra ação disciplinar. Não é permitido criar uma Regra Local impondo uma penalidade por entrar em uma área de proteção ambiental.

33-8/43

Tacada executada de área de proteção ambiental

P. - Um jogador executa uma tacada em uma área de proteção ambiental de onde é proibido jogar ou tomar stance para executar uma tacada. Qual a decisão?

R. - A resposta depende de saber como a Comissão definiu essa área de proteção ambiental.

Terreno em Reparo, Azar de água ou Azar lateral de água: Se a bola tiver parado na área de proteção ambiental, ou se o jogador tiver tomado seu stance nessa área para executar uma tacada em sua bola que está fora da área de proteção ambiental, ele perde o buraco em jogos por buracos ou incorre na penalidade de duas tacadas em jogos por tacadas, por infringir a Regra Local. Em jogos por tacadas, ele deve completar o jogo com essa bola, a menos que tenha ocorrido uma grave infração à Regra Local - ver Decisão 33-8/44.

Fora de campo: Se a bola tiver parado na área de proteção ambiental, o jogador jogou uma *bola errada* - ver Decisão 15/6. Portanto, em jogos por buracos, o jogador perde o buraco. Em jogos por tacadas, ele incorre na penalidade de duas tacadas e deve proceder de acordo com a Regra 27-1, incorrendo na penalidade adicional de uma tacada prescrita por essa Regra.

Se o jogador tomar seu stance na área de proteção ambiental para jogar uma bola que está dentro de campo, a decisão é a mesma que a do terreno em reparo, *azar de água* ou *azar lateral de água*.

Em todos os casos o jogador pode ter infringido a lei ou estar sujeito a outra ação disciplinar por ter entrado em uma área de proteção ambiental.

33-8/44

Vantagem significativa é obtida quando jogador executa tacada de área de proteção ambiental definida como *azar de água*

P. - Um jogador executa uma tacada em sua bola, que está parada em uma área de proteção ambiental de onde é proibido jogar e que foi definida como um *azar de água*.

O ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem do *azar de água* está cerca de 150 jardas atrás do local onde ele executou a tacada. Qual a decisão?

R. - Em jogos por buracos, o jogador perde o buraco por infração à Regra Local.

Em jogos por tacadas, jogar de uma área de proteção ambiental, por si só, não é uma grave infração à Regra Local. No entanto, nesse caso, o jogador obteve uma vantagem significativa ao fazê-lo e, conseqüentemente, cometeu uma grave infração à Regra Local. Portanto, o jogador deve corrigir seu erro e observar o procedimento prescrito pela Regra 20-7c, jogando uma bola de acordo com a Regra 26-1, incorrendo na penalidade de uma tacada prescrita por essa Regra, e na penalidade adicional de duas

tacadas por infração à Regra Local; caso contrário, o jogador deve ser desclassificado. A tacada executada com a bola original, de dentro da área de proteção ambiental, e todas as tacadas subsequentes, inclusive as tacadas de penalidade com essa bola, não contam para o escore final do jogador.

Decisão relevante:

• 20-7/4- Jogador faz várias tacadas em *azar de água lateral* marcado como área de proteção ambiental (APO) do qual o jogo é proibido

33-8/44.5

Status de objetos em crescimento enraizados em área ambientalmente sensível

P. – A bola de um jogador repousa na *green*, mas perto de uma área de proteção ambiental que foi definida como um *azar lateral de água*. O *backswing* do jogador é afetado por um galho de uma árvore que está enraizada dentro da área de proteção ambiental, mas o galho está sobre terreno fora do *azar*. Com a Regra Local para área ambientalmente sensível em efeito, o jogador teria alívio do galho sem penalidade?

R. - Não. O jogador deve jogar a bola como se encontra, ou declará-la injogável (Regra 28). A parte da árvore que se estende além da margem do *azar lateral de água* não faz parte de *azar lateral de água* e, portanto, não faz parte da área ambientalmente sensível. Consequentemente, a Regra Local não se aplica àquela parte do galho.

O mesmo resultado se aplicaria se a área ambientalmente sensível houvera sido definida como *fora de campo*, à medida que a linha de *fora de campo*, assim como a de *azar lateral de água*, se estende verticalmente para cima e para baixo.

Se, porém, a área ambientalmente sensível fosse definida como terreno em reparo, o jogador seria obrigado a ter alívio, sem penalidade, do galho uma vez que a árvore inteira faz parte do terreno em reparo (veja Definição de “Terreno em reparo”)

33-8/45

Regra Local tratando obstruções fixas temporárias como obstruções fixas ou obstruções fixas temporárias

P. - Uma *Comissão* pode criar uma Regra Local declarando que um jogador pode, à sua escolha, tratar uma *obstrução* fixa temporária como uma *obstrução* fixa (e nesse caso, a Regra 24-2 seria aplicável) ou como uma *obstrução* fixa temporária (e, nesse caso, a Regra Local para *obstruções* fixas temporárias seria aplicável)?

R. - Sim.

Outras Decisões relevantes à Regra 33-8: ver “REGRAS LOCAIS” no Índice

Regra 34

Controvérsias e Decisões

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

34-1. Reinvidicações e Penalidades

a. Jogos por Buracos

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

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

b. Competições por Tacadas

Em jogos por tacadas, nenhuma penalidade pode ser anulada, modificada ou imposta depois da competição ser encerrada. Uma competição está encerrada quando o resultado é oficialmente anunciado ou, em um jogo classificatório por tacadas, seguido de jogo por buracos, quando o jogador inicia o jogo por buracos dando sua primeira tacada da *área do tee*.

Exceções: A penalidade de desclassificação deve, obrigatoriamente, ser aplicada depois da competição encerrada, se um *competidor*:

- (i) infringiu a Regra 1-3 (Acordo em Descumprir Regras); ou
- (ii) entregou o cartão de escores indicando um handicap que, antes da competição se encerrar, sabia ser superior ao que tinha direito e isso tiver alterado o número de tacadas recebidas (Regra 6-2b); ou
- (iii) entregou um escore para qualquer buraco menor do que o realizado (Regra 6-6d) por qualquer motivo que não seja haver omitido uma ou mais *tacadas de penalidade* por infração que, antes do fechamento da competição, ele ignorava haver incorrido; ou
- (iv) soubesse, antes da competição encerrada, que infringira qualquer outra *Regra* cuja penalidade aplicável é a desclassificação.

34-2. Decisões do Árbitro

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

34-3. Decisões da Comissão

Na ausência de um *árbitro*, os jogadores devem apresentar à *Comissão* qualquer dúvida quanto às *Regras* ou caso sob disputa, sendo sua decisão definitiva.

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

Se o caso sob dúvida ou disputa não tiver sido apresentado à *Comissão* de Regras do Golfe, o(s) jogador(es) pode(m) solicitar, através de um representante da *Comissão* devidamente autorizado, que seja enviada à *Comissão* de Regras do Golfe, uma exposição conjunta a fim de obter um parecer sobre a exatidão 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 parecer sobre qualquer questão.

RECLAMAÇÕES E PENALIDADES EM JOGOS POR BURACOS (MATCH PLAY)

34-1a/1

Jogador que chegou à terceira volta de um jogo por buracos é desclassificado por ter concordado em não cumprir as Regras na primeira volta da partida

P. - A Regra 34-1a determina que não há limite de tempo para aplicação da penalidade de desclassificação conforme a Regra 1-3, por concordar em não cumprir uma Regra. Se A, que concordou com seu *adversário* em não cumprir uma Regra na primeira volta da partida, tiver chegado à terceira volta antes da *Comissão* ser avisada da infração à Regra 1-3, o que a *Comissão* deve fazer?

R. - Como A está desclassificado, a *Comissão* deve decidir de acordo com a equidade (Regra 1-4). Para orientações, ver Decisão 34-1b/8.

REINVIDICAÇÕES E PENALIDADES EM JOGOS POR TACADAS (STROKE PLAY)

34-1b/1

Omissão de tacada de penalidade na entrega do cartão de escores

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* entrega um cartão com o escore errado para um buraco, por não ter incluído uma tacada de penalidade. O erro é descoberto depois do encerramento da competição. A Regra 34-1b permite a imposição da penalidade de desclassificação por infração à Regra 6-6d?

R. - Como declara a Regra 34-1b, a *Comissão* deve impor a penalidade de desclassificação quando, antes da competição encerrada, um *competidor* souber que incorreu em penalidade e, intencionalmente ou não, deixar de acrescentar a penalidade ao seu escore; porém, não deve desclassificá-lo se o *competidor* não souber que incorreu em penalidade.

Decisão relevante:

• 34-3/1- Correção de Decisão errada em jogo por tacadas.

34-1b/1.5

Competidor, corretamente avisado por co-competidor de que incorreu em penalidade, discorda do co-competidor e não inclui a penalidade em seu escore; Comissão é avisada do incidente depois da competição ser encerrada

P. — Em um jogo por tacadas, A, por ignorância às Regras e com a cooperação de B, seu marcador, remove uma pedra de um *azar de água* com sua bola dentro do *azar*. Em seguida, A é avisado por C, um co-competidor, que ele (A) infringiu a Regra 13-4. O jogador A discorda, não esclarece o ponto duvidoso com a *Comissão* no final da volta e entrega seu cartão de escores sem incluir a penalidade de duas tacadas por infração à Regra 13-4.

Depois do encerramento da competição, C relata o incidente à *Comissão*. A deve ser desclassificado?

R. - Sim. A Regra 34-1b diz que o *competidor* deve ser desclassificado depois do encerramento da competição se entregar um cartão de escores sem incluir uma penalidade da qual tinha conhecimento antes da competição ser encerrada. Como C avisou A de que ele tinha procedido incorretamente e A

não tomou atitude alguma para verificar se incorrera em penalidade antes de entregar seu cartão de escores, a *Comissão* deve decidir que A sabia que incorrera em penalidade.

34-1b/2

Erro de *competidor* que não assina cartão de escores é descoberto após o encerramento de partida

P. - Pouco depois do encerramento de uma competição por tacadas, descobre-se que o vencedor não assinou o cartão de escores. A *Comissão* deveria tomar alguma atitude?

R. - A *Comissão* deve procurar saber se, antes do término da competição, o *competidor* tinha conhecimento de que infringia as Regras ao não assinar seu cartão de escores (Regra 6-6b). Se ele soubesse, ele será desclassificado, como previsto na Exceção (iv) à Regra 34-1b. Caso contrário, nenhuma penalidade pode ser imposta e o resultado da competição deve ser mantido.

Decisões relevantes:

- 6-6b/3- *Competidor* deixa de assinar seu cartão de escores da primeira volta; erro é descoberto após o término da segunda volta
- 33-7/3- Erro de *competidor* que não contra assina cartão de escores é atribuído ao pouco tempo disponibilizado pela *Comissão*.

34-1b/3

Jogo com *bola errada* não é retificado; erro é descoberto após o encerramento da competição

P. - Em um jogo por tacadas, A jogou uma *bola errada* no buraco 5, mas não percebeu seu erro até terminar o buraco. Antes jogar da *área do tee* do buraco 6, A, e seu marcador, B, concluíram que A tinha incorrido em duas tacadas de penalidade. Portanto, B adicionou duas tacadas de penalidade ao escore de A para o buraco 5, e A e B jogaram da *área do tee* do buraco 6 sem A retificar seu erro como exige a Regra 15-3b. A não sabia que devia retificar o erro.

Antes de entregar seu cartão de escores, A relatou o incidente à *Comissão*. A *Comissão* confirmou que a punição era de duas tacadas, mas não perguntou se A tinha retificado seu erro.

A venceu a competição. Vários dias depois, o segundo colocado reclamou que A deveria ter sido desclassificado conforme a Regra 15-3b. Qual a decisão?

R. - A competição permanece como jogada, com A como vencedor. De acordo com a Regra 34-1b, uma penalidade de desclassificação não pode ser imposta depois do encerramento de uma partida quando o *competidor* não sabe que incorreu em penalidade.

34-1b/4

***Competidor* altera peso de taco durante uma volta; infração é descoberta após o término da competição**

P. - Alguns dias depois do término de um evento por tacadas, foi relatado que o vencedor alterara o peso de seu putter durante uma volta. Ele deve ser penalizado?

R. - A *Comissão* deve averiguar se o *competidor* sabia, entre a hora que alterou o peso de seu putter e o fechamento da competição, ter infringido as Regras ao alterar o peso de seu putter durante uma *volta estipulada* (Regra 4-2). Se ele tinha conhecimento de que as Regras proíbem esse ato, a *Comissão* deve desclassificá-lo conforme a Exceção (iv) à Regra 34-1b. Caso contrário, nenhuma penalidade deve ser imposta.

34-1b/5

Penalidade de desclassificação erroneamente aplicada ao vencedor de um evento; erro é descoberto depois de dois outros competidores jogarem o play-off que decidia o primeiro lugar

P. - Na volta final de uma competição por tacadas, a *Comissão* desclassificou A por ter registrado um escore total com uma tacada a menos em seu cartão de escores. O escore de A, buraco a buraco, estava correto. Foi a *Comissão* que cometeu o erro. A teria vencido o evento se não tivesse sido desclassificado.

Como resultado dessa desclassificação, B e C disputaram um play-off para decidir o primeiro lugar e B venceu o play-off. Antes do resultado da competição ser anunciado, a *Comissão* descobriu que A não deveria ter sido penalizado.

A *Comissão* deve retificar seu erro?

R. - Sim. A penalidade aplicada a A deve ser anulada e A deve ser declarado vencedor - ver Regra 34-1b.

34-1b/6

Escore do vencedor não é anunciado devido a erro da Comissão

P. - Em um evento por tacadas, o prêmio de A é atribuído a B. No dia seguinte, A relata à *Comissão* que ele entregara um escore inferior ao de B. Uma verificação revela que A está correto e que, por um erro da *Comissão*, esta deixou de publicar o escore de A. O que deve ser feito?

R. - A Regra 34-1b não se aplica a erros desse tipo, cometidos pela *Comissão*. O prêmio deve ser retirado de B e entregue a A, o legítimo vencedor.

Decisões relevantes:

- 6-6b/3- *Competidor* deixa de assinar seu cartão de escores da primeira volta; erro é descoberto após o término da segunda volta
- 33-5/2- Handicap errado aplicado pela *Comissão* faz com que jogador não receba prêmio

34-1b/7

Resultado errado em volta de classificação é descoberto durante jogo por buracos

P. - Ao término de volta por tacadas, classificatória para um jogo por buracos, um jogador deixa de incluir uma penalidade em um buraco que ele sabia ter incorrido. Depois do jogador ter avançado na competição por buracos, o erro é descoberto. O que deve ser feito?

R. - Como o jogador sabia que havia incorrido penalidade antes de entregar seu cartão de escores, ele é desclassificado. (Revisada)

34-1b/8

Jogador que avançou em jogo por buracos é desclassificado por escore errado na volta de classificação

P. - Em uma competição onde jogo por buracos acontece após classificação em jogo por tacadas, a *Comissão* descobre que A, que avançou para a competição por buracos, cometeu um erro em seu escore resultando em sua desclassificação. Qual o procedimento correto para a *Comissão* com relação ao jogo por buracos?

R. - A *Comissão* deve proceder de acordo com a equidade (Regra 1-4). Dependendo das circunstâncias, as opções da *Comissão* incluem:

1. Se a desclassificação foi descoberta antes do primeiro jogo de A:

- a. Se o tempo permitir, reproduza o draw do jogo por buracos; ou
 - b. Substituir A pelo jogador agora considerado o último classificado; ou
2. Se a desclassificação foi descoberta enquanto A estava jogando seu primeiro jogo por buracos:
 - a. Declarar seu *adversário* vencedor por ausência; ou
 - b. Cancelar todos os jogos, produzir um novo draw de saída para o jogo por buracos, e reiniciar a competição por buracos; ou
 3. Considerar a penalidade de desclassificação aplicável somente a partir de sua descoberta, dando ao próximo *adversário* de A a vitória por ausência; ou
 4. Reintegrar o último jogador a ter sido eliminado por A; ou
 5. Exigir que todos os jogadores derrotados por A em jogo por buracos joguem uma eliminatória para sua posição; ou
 6. Se a desclassificação for descoberta após A vencer a competição por buracos, cancelar a competição. (Revisada)

34-1b/9

Infração da condição antidoping descoberta após o fechamento da competição

P. - Em jogo por tacadas, a *Comissão* descobre, após o encerramento da competição, que um jogador infringiu a condição antidoping da competição, que tinha a punição de desclassificação. Se o jogador afirma não ter tido conhecimento prévio da infração, como deve ser interpretada a Regra 34-1b(iv)?

R. - Condições antidoping adotam uma política onde o jogador é considerado responsável por infração da condição independentemente de como isto pode ter acontecido. Portanto, desde a perspectiva de Regras de Golfe, um jogador que infrinja esta condição de antidoping é considerado como tendo ciência de que estava infringindo a Regra, pela qual a punição é a desclassificação. Desta forma, a Exceção (iv) à Regra 34-1b se aplica e o jogador deve ser desclassificado.

DECISÕES DO ÁRBITRO

34-2/1

Autoridade de árbitro para declarar terreno em reparo

P. - O *árbitro* de um jogo por buracos tem autoridade para declarar uma área como terreno em reparo durante uma partida?

R. - Sim.

Decisão relevante:

- 33-2a/2- Declarar área como terreno em reparo durante a volta de uma competição

34-2/2

Árbitro autoriza jogador a infringir uma Regra

P. - Um *árbitro* autoriza erroneamente um jogador a infringir uma Regra do Golfe. Nesse caso, o jogador está absolvido de penalidade?

R. - Sim. Conforme a Regra 34-2, a decisão de um *árbitro* é definitiva, esteja ou não correta.

34-2/3

Árbitro adverte jogador prestes a cometer infração à Regra

P. - Se o *árbitro* observar que um jogador está prestes a infringir uma Regra, ele pode avisar o jogador e, assim, evitar a infração?

R. - Sim. Embora um *árbitro* não seja obrigado a avisar um jogador que esteja prestes a infringir uma Regra, geralmente é recomendável que o faça. Se ele der a informação sobre as Regras voluntariamente, deve fazê-lo de maneira equânime, informando a todos os jogadores.

Porém, em jogo por buracos quando um *árbitro* não foi designado para acompanhar os jogadores por todo o jogo, o *árbitro* não tem autoridade para intervir e, portanto, não deve avisar ao jogador – veja Definição de “*árbitro*”.

34-2/4

Desacordo com relação à decisão do árbitro

P. - Em um jogo por buracos, se um jogador discordar da decisão do *árbitro*, ele pode pedir que o assunto seja considerado pela Comissão?

R. - Não. A decisão do *árbitro* só pode ser referida à *Comissão* com o consentimento do *árbitro*.

34-2/5

Árbitro reverte decisão feita no último buraco de um jogo por buracos, depois dos jogadores deixarem o green

P. - Em uma partida, A e B estão empatados, disputando o último buraco. Ocorre um incidente no *green* e o *árbitro* decide incorretamente que A perdeu o buraco e a partida, quando realmente deveria ter decidido que B perdera o último buraco e a partida. A e B deixam o *green* sem se opor à decisão. Subsequentemente, porém antes do resultado da partida ser anunciado oficialmente, o *árbitro* é avisado de seu erro, reverte sua decisão e determina que B perdeu o buraco e a partida. O *árbitro* agiu corretamente ao reverter sua decisão?

R. - Sim. Como o resultado da partida ainda não fora anunciado oficialmente e nenhum dos jogadores executara outras tacadas, o *árbitro* agiu corretamente ao reverter sua decisão (ver também Decisão 2-5/14, 34-2/6, 34-3/3 e 34-3/3.3).

34-2/6

Árbitro reverte decisão depois de jogador jogar uma bola

P. - Em uma partida, ocorre um incidente no *green* do buraco 17 e o *árbitro* decide incorretamente que A perde o buraco. A e B deixam o *green* sem se opor à decisão. Depois dos jogadores executarem suas tacadas da *área do tee* seguinte, o *árbitro* é avisado de seu erro e reverte a decisão, determinando que B perdeu o buraco 17. O *árbitro* agiu corretamente ao reverter sua decisão?

R. - Não. Se, depois de um *árbitro* dar sua decisão, qualquer jogador executar uma tacada no buraco em questão ou, no caso de nenhuma tacada ser executada nesse buraco, um dos jogadores executar uma tacada na *área do tee* seguinte, esse *árbitro* não deve reverter sua decisão. No caso do último buraco de um jogo, ver Decisão 34-2/5.

Se um *árbitro* perceber seu erro antes de um jogador executar uma tacada no buraco em questão, ou nenhum jogador executar qualquer tacada na *área do tee* seguinte, o *árbitro* deve corrigir seu erro. Apesar da Regra 34-2 determinar que a decisão do *árbitro* é definitiva, ela só é definitiva no sentido de que o jogador não tem direito de apelar, a menos que o *árbitro* consinta.

34-2/7

Correção de decisão incorreta do árbitro, em jogo por buracos

P. - Em um jogo de simples, por buracos, os jogadores obtêm uma decisão do árbitro que, incorretamente, avisa um dos jogadores que ele incorreu a penalidade de perda do buraco. Os dois jogadores levantam suas bolas e caminham para a *área do tee* seguinte. O árbitro então é avisado que sua decisão fora incorreta. O árbitro deve corrigir o erro?

R. - Se nenhum dos dois jogadores tiver executado uma tacada da *área do tee* seguinte ou, no caso de se tratar do último buraco do jogo, se o score ainda não tiver sido oficialmente anunciado, por equidade (Regra 1-4), o árbitro deve corrigir o erro. O árbitro deve determinar que os jogadores recolorem suas bolas e completem o buraco com a aplicação da decisão correta. Caso contrário, seria tarde demais para corrigir o erro e a penalidade de perda do buraco deve ser mantida.

DECISÕES DA COMISSÃO

34-3/1

Correção de Decisão errada em jogo por tacadas

P. - Durante a primeira volta de uma competição por tacadas em 36 buracos, um *competidor* joga uma *bola errada* de um bunker, no buraco 6, e a bola para no *green*. Ele então nota que jogou uma *bola errada* e corrige seu erro. O *competidor* relata os fatos à *Comissão* antes de devolver seu cartão de scores e é erroneamente avisado de que não incorrera em nenhuma penalidade pois a *bola errada* fora jogada de um *azar*.

Durante a segunda volta, a *Comissão* percebe que cometeu um erro e, retrospectivamente, acrescenta duas tacadas de penalidade ao score do *competidor* no buraco 6 da primeira volta.

O *competidor* discorda, alegando que a *Comissão* já tomara uma decisão sobre o assunto no dia anterior e que, como a Regra 34-3 declara que a decisão de uma *Comissão* é final, ela agora não pode impor uma penalidade.

A decisão da *Comissão* foi correta?

R. - Sim. De acordo com a Regra 34-3, a decisão de uma *Comissão* é final no sentido de que o *competidor* não tem direito a apelar. Contudo, a Regra 34-3 não impede que a *Comissão* corrija uma decisão incorreta e imponha ou anule uma penalidade, desde que nenhuma penalidade seja imposta ou anulada depois do encerramento da competição, exceto nas circunstâncias estabelecidas pela Regra 34-1b. (Revisada)

Decisão relevante:

- 34-1b/1- Omissão de tacada de penalidade na entrega do cartão de scores

34-3/1.3

Competidor avisado erroneamente a cancelar a tacada

P. - Em jogo por tacadas, a segunda tacada de um *competidor* em um buraco bate no *equipamento* de um jogador em outro grupo. O *competidor* consulta o árbitro antes de sua próxima tacada e o árbitro incorretamente aconselha-o que ele deve cancelar sua tacada e bater novamente, sem penalidade, o que ele faz. Tendo jogado novamente a tacada, o *competidor* então dá mais duas tacadas para embocar a bola. O *competidor* bate do próximo tee e, antes de entregar seu cartão, o erro do árbitro vem à tona. Qual a decisão?

R. - A decisão do árbitro de que o *competidor* deveria cancelar a tacada anterior e bater novamente a tacada é mantida. Em tais circunstâncias, o resultado do *competidor* para o buraco em questão seria 4.

Decisões relevantes:

- 33-7/5- Jogo com *bola errada* não é retificado a *conselho* de membro da Comissão
- 34-3/3- Em jogo por buracos, jogador joga de local errado devido a decisão incorreta; procedimento do jogador quando o erro é descoberto
- 34-3/3.3- Em jogo por tacadas, *competidor* executa tacada de lugar errado devido a decisão incorreta; procedimento do *competidor* quando o erro é descoberto

34-3/1.5

Erro da Comissão e contagem em jogo por tacadas

É responsabilidade de um jogador saber as Regras (Regra 6-1), mas pode haver situações imediatamente antes ou durante uma *volta estipulada* em que um representante oficial da *Comissão* dá ao jogador uma informação incorreta sobre as Regras. O jogador tem direito de agir com base nessa informação em seu jogo subsequente. Como consequência, a *Comissão* talvez precise julgar tanto a duração do direito do jogador quanto seu escore adequado quando, de acordo com o procedimento fundamentado na informação incorreta dada pelo representante oficial, ele estiver sujeito a uma penalidade conforme as Regras.

Nessas situações, a *Comissão* deve resolver o assunto do modo que considerar mais justo, à luz de todos os fatos e com o objetivo de garantir que nenhum jogador receba vantagem ou desvantagem indevida. Nos casos em que a informação incorreta afetar o resultado da competição de modo significativo, a *Comissão* pode não ter outra opção a não ser cancelar a volta. Por equidade (Regra 1-4), aplicam-se os seguintes princípios:

1. Orientação Geral sobre as Regras

Quando um membro da *Comissão* der uma informação errada quanto às orientações gerais das Regras, o jogador não deve ficar isento de penalidade.

2. Decisões Específicas

Quando um membro da *Comissão* tomar uma decisão específica que seja contrária às Regras, em uma situação específica, o jogador está isento de penalidade. A *Comissão* tem direito de ampliar essa isenção para o restante da volta nas circunstâncias em que o jogador tiver procedido incorretamente por si só, exatamente do modo aconselhado anteriormente pelo membro da *Comissão*. Contudo, essa isenção cessará se, nessa volta, o jogador ficar sabendo qual o procedimento correto ou se suas ações forem questionadas.

3. Orientação sobre Regras Locais ou Condições da Competição

Quando um membro da *Comissão* der uma informação incorreta sobre uma Regra Local ou sobre uma condição da competição estar em vigor, o jogador está isento de penalidade se agir de acordo com essa informação. Essa isenção deve permanecer durante o curso da volta, a menos que seja corrigida antes. Nesse caso, a isenção deve cessar no momento da correção.

4. Decisão sobre Equipamento

Quando um membro de uma *Comissão* decidir que um taco fora das especificações obedece as especificações, o jogador está isento de penalidade por carregar ou usar esse taco. Essa isenção deve permanecer durante toda a competição, a menos que seja corrigida antes. Nesse caso, a isenção deve cessar ao término da volta durante a qual a correção foi feita.

34-3/2

Comissão não penaliza jogador por infringir condição quanto à cadência de jogo, acreditando que jogador já perdera o buraco

P. - Em um jogo por buracos entre A e B estava em vigor uma condição sobre o ritmo do jogo. Durante

o jogo do buraco 10, um *árbitro* observou que B estava infringindo essa condição. Porém esse *árbitro* não avisou nenhum dos dois jogadores sobre a penalidade de perda do buraco porque, erroneamente, acreditava que A já vencera o buraco. Durante o jogo do buraco 14, outro *árbitro* começou a monitorar a cadência do jogo e informou a B que ele já infringira anteriormente essa condição no buraco 10. Ele também ressaltou que nenhum jogador fora avisado sobre a infração e a resultante perda do buraco, por achar que A já tinha vencido o buraco. Os jogadores informaram que A não tinha vencido o buraco 10 e que esse buraco terminara empatado. Qual a decisão?

R. - O resultado do buraco 10 se mantém. O *árbitro* errou ao deixar de impor a penalidade de perda do buraco a B, por infração à condição de cadência de jogo e não pode fazer isso depois de qualquer jogador ter jogado da *área do tee* do buraco 11. A não recebeu informação errada de B e, portanto, não pode fazer uma reivindicação tardia ao ficar ciente do erro do *árbitro* (Regra 2-5).

34-3/3

Em jogo por buracos, jogador joga de local errado devido a decisão incorreta; procedimento do jogador quando o erro é descoberto

P. - Em um jogo por buracos, um jogador obtém uma decisão de um *árbitro* e procede com base nessa decisão, dropando uma bola e jogando de lugar errado. A *Comissão* fica sabendo da decisão incorreta tomada pelo seu membro. Ela deve exigir que o jogador desconsidere a tacada ou tacadas executadas depois de decisão incorreta e proceda corretamente?

R. - A menos que a infração seja grave ou que o jogador tenha sido gravemente prejudicado por ter jogado de local errado, a decisão não pode ser revertida ou corrigida depois de o jogador ter executado uma tacada de lugar errado.

Se a infração tiver sido grave ou que o jogador tiver sido gravemente prejudicado por ter jogado de lugar errado, por equidade (Regra 1-4), o erro deve ser corrigido pela *Comissão* até o momento em que um *adversário* execute sua próxima tacada no buraco em questão após a decisão. Se um *adversário* não tiver executado nenhuma tacada nesse buraco depois da decisão, a decisão incorreta pode ser corrigida antes que qualquer dos jogadores execute uma tacada da *área do tee* seguinte ou, no caso de se tratar do último buraco do jogo, antes do score da partida ser oficialmente anunciado. Portanto, mesmo que, por exemplo, o jogador tenha concedido a próxima tacada do *adversário* e o *adversário* tenha levantado sua bola, a *Comissão* deve orientar o jogador a proceder corretamente e o *adversário* deve recolocar sua bola, sem penalidade. Se for tarde demais para corrigir o erro, as tacadas executadas após a decisão incorreta devem ser mantidas, sem penalidade.

34-3/3.3

Em jogo por tacadas, competidor executa tacada de lugar errado devido a decisão incorreta; procedimento do competidor quando o erro é descoberto

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* obtém uma decisão de um *árbitro* e procede com base nessa decisão, dropando uma bola e jogando de um lugar errado. A *Comissão* então fica sabendo da decisão incorreta de seu membro. A *Comissão* deve exigir que o *competidor* não leve em consideração a tacada ou tacadas executadas após a decisão incorreta e proceda corretamente?

R. - A menos que tenha havido uma infração grave ou o *competidor* tenha sido gravemente prejudicado por ter jogado de lugar errado as tacadas executadas depois da decisão incorreta devem ser mantidas, sem penalidade.

Se tiver ocorrido uma infração grave, ou o *competidor* tiver sido seriamente prejudicado por ter jogado de um local errado, e ele não tiver jogado da *área do tee* seguinte ou, no caso de se tratar do último buraco da volta, não tiver deixado o *green*, por equidade (Regra 1-4), a *Comissão* deve corrigir o erro. A

Comissão deve determinar que o *competidor* cancele a tacada executada de lugar errado e quaisquer tacadas subsequentes, e proceda corretamente. O *competidor* não incorre em penalidade por ter jogado de lugar errado. Se for tarde demais para corrigir o erro, a tacada ou tacadas executadas após a decisão incorreta devem ser mantidas, sem penalidade.

Decisão relevante:

- 33-7/5- Jogo com *bola errada* não é retificado a *conselho* de membro da *Comissão*
- 34-3/1.3- *Competidor* avisado erroneamente a cancelar a tacada

34-3/3.5

Jogador levanta bola sem ter direito por má interpretação das instruções de um membro da Comissão

P. - A bola de um jogador para contra uma *obstrução* móvel e ele procura alívio. Um membro da *Comissão* corretamente o informa de que ele pode remover a *obstrução* conforme a Regra 24-1 e que deve marcar a posição da bola para o caso dela se deslocar durante a remoção da *obstrução*. O jogador marca a posição da bola e a levanta antes que o membro da *Comissão* possa impedi-lo. O jogador interpretou mal o *conselho*, entendendo que, tendo marcado a posição da bola, ele teria o direito de levantá-la antes de retirar a *obstrução*. Nessas circunstâncias, o jogador deve ser penalizado conforme a Regra 18-2?

R. - Não. Se o membro da *Comissão* tiver certeza que o jogador compreendeu mal seu *conselho*, a bola pode ser recolocada sem penalidade.

Decisões relevantes a 34-3/3 e 34-3/3.3:

- 18-2/13- Bola levantada sem autorização, e limpa

34-3/3.7

Jogador incorretamente aconselhado a continuar com bola provisória

P. - Em um jogo por tacadas, um jogador executa sua tacada da *área do tee* e a bola vai na direção de uma área com árvores, arbustos e grama alta. Acreditando que sua bola possa estar perdida fora de um *azar de água*, o jogador anuncia sua intenção de jogar uma bola provisória, que joga da *área do tee*. Quando ele chega à área, ele encontra sua bola em um *azar de água*. Um *árbitro*, incorretamente, diz ao jogador que não é permitida uma bola provisória nessas circunstâncias e, portanto, a segunda bola se tornou a *bola em jogo* sob penalidade de tacada e distância. O jogador continua com a segunda bola, dando mais três tacadas para completar o buraco e joga da *área do tee* seguinte. A *Comissão* então toma conhecimento dessa decisão errada. Qual o score que ela deve marcar para o jogador, para esse buraco?

R. - Como o jogador jogou a segunda bola da *área do tee* na crença de que sua bola original poderia estar perdida fora de um *azar de água*, essa bola era uma bola provisória e o jogador deveria ter abandonado essa bola e continuado com a bola original (Regra 27-2c).

Ao determinar que o jogador continuasse com a bola provisória, o membro da *Comissão* orientou o jogador a jogar uma *bola errada*. No entanto, o jogador não incorre a penalidade prevista pela Regra 15-3b por jogar uma *bola errada*, pois ele o fez instruído por um *árbitro*.

A *Comissão* deve determinar que o score do jogador para esse buraco seja 4: sua tacada do tee com a bola original e mais três tacadas executadas com a *bola errada*, após a decisão incorreta. Contudo, como obviamente seria improvável que o jogador jogasse a bola original como ela estava, dentro do *azar de água*, ele deve, por equidade (Regra 1-4), acrescentar uma tacada de penalidade ao seu score, conforme a Regra 26-1.

34-3/3.9

Comissão toma decisão incorreta conforme Regra 3-3; se decisão pode ou não ser corrigida

P. - Em um jogo por tacadas, um *competidor* joga duas bolas (X e Y) conforme a Regra 3-3. Quando ele relata os fatos à Comissão, antes de entregar seu cartão de escores, a Comissão determina que ele deve marcar seu escore com a bola Y. Posteriormente, a Comissão percebe que tomou uma decisão errada e que o escore do *competidor* para o buraco deveria ter sido o da bola X. A Comissão pode corrigir seu erro?

R. - Esse erro é fruto de uma decisão incorreta, não um erro administrativo. Portanto, a Regra 34 se aplica e a resposta depende de saber quando a Comissão soube de sua decisão incorreta.

Se a Comissão tiver tido conhecimento da decisão errônea antes do encerramento da competição, ela deve corrigir a decisão, sem penalidade para o *competidor*, alterando seu escore para o buraco em questão pelo resultado conseguido com a bola X (Decisão 34-3/1).

Se a Comissão tiver tido ciência da decisão incorreta após o encerramento da competição, o escore do *competidor* com a bola Y deve ser mantido para o buraco em questão. Conforme a Regra 34-3, a decisão da Comissão é definitiva assim que a competição se encerra.

34-3/4

Discussão sobre se *competidor* jogou de fora da área do tee

P. - Em um jogo por tacadas, B, *co-competidor* e marcador de A, alega no final da volta que A jogou de fora da *área do tee* no buraco 15. A afirma que jogou de dentro da *área do tee*.

A Comissão decide que a reivindicação era inválida por não ter sido feita no buraco 15 e porque A não se opôs à reivindicação. A decisão foi correta?

R. - É uma questão a ser apurada se, de fato, A jogou de fora da *área do tee*. O assunto deve ser resolvido com base no peso das evidências. O tempo transcorrido para a reivindicação ser feita não é, necessariamente, o fator de maior importância.

Neste caso é a palavra de B contra a de A, e o peso das evidências não favorece nenhum dos *competidores*. Em um caso como este, deve-se dar o benefício da dúvida para A, o jogador que executou a tacada.

Decisões relevantes:

- 6-6a/4- Marcador se recusa a assinar cartão de escores de *competidor* após disputa ser resolvida em favor de *competidor*
- 6-6d/5- Espectadores alegam que resultado de *competidor* está incorreto

34-3/5

Verdadeira situação de jogo por buracos não é determinável

P. - No final de um jogo por buracos, A alega que está "um acima" e B alega que a partida está empatada. O assunto é levado à Comissão, que reúne todas as evidências disponíveis e não consegue determinar a verdadeira situação da partida. O que a Comissão deve fazer?

R. - Ela deve resolver o assunto do modo mais justo possível. Uma solução equitativa seria exigir que a partida fosse jogada novamente.

34-3/6

Jogador procede conforme Regra inaplicável; decisão da Comissão

Quando um jogador proceder de acordo com uma Regra que não se aplica à sua situação e executar uma

tacada, a *Comissão* deve determinar a Regra aplicável para tomar uma decisão com base nas ações do jogador.

Para encontrar exemplos de decisões apropriadas, tomadas por uma *Comissão* em casos como esse, ver as Decisões 18-2/3, 20-7/2, 25-1b/13 e 25-1c/2 e as explicações abaixo:

Na Decisão 18-2/3, o jogador procedeu conforme uma Regra não aplicável (Regra 24-2). Como a Regra 28 (Bola Injogável) exige que o jogador tenha a intenção de jogar conforme essa Regra antes de levantar a bola, a *Comissão* não poderia aplicar a Regra 28 às ações do jogador. Como não havia nenhuma Regra que permitisse que o jogador levantasse sua bola naquela situação, a *Comissão* determinou que a Regra 18-2 fosse aplicada.

Na Decisão 20-7/2, o jogador considerou sua bola injogável dentro de um *azar de água*, dropou sua bola de acordo com o procedimento da opção b ou c da Regra 28, e a jogou de dentro do *azar de água*. Como a Regra 26-1 era a única Regra que permitia que o jogador levantasse sua bola para obter alívio dessa situação, a *Comissão* determinou que a Regra 26 fosse aplicada e decidiu de acordo com isso. Como resultado, considerou-se que o jogador tinha jogado de um lugar errado (isto é, um lugar não permitido pela Regra 26-1).

Na decisão 25-1b/13, a bola do jogador estava em *água ocasional*, que ele confundiu com um *azar de água*. Ele dropou e jogou uma bola de acordo com o procedimento da opção b da Regra 26-1. Como a Regra 25-1 era a única que permitia que o jogador levantasse sua bola para obter alívio daquela situação, a *Comissão* determinou que a Regra 25 fosse aplicada e decidiu de acordo com isso. Como resultado, considerou-se que o jogador tinha jogado de um lugar errado (isto é, um lugar não permitido pela Regra 25-1), e que ele tinha substituído incorretamente a bola por outra, infringindo a Regra 25-1 (ver Regra 15-2).

Na Decisão 25-1 c/2, o jogador não sabia a localização de sua bola original, mas pressupôs, sem conhecimento ou virtual certeza, que ela estava perdida em um terreno em reparo. Ele dropou e jogou outra bola conforme a Regra 25-1c. Como o jogador desconhecia a localização de sua bola original, nessas circunstâncias, a Regra 27-1 era a única Regra de acordo com a qual ele poderia proceder. Portanto, a *Comissão* determinou que a Regra 27-1 fosse aplicada e decidiu de acordo com isso. Como resultado, considerou-se que o jogador tinha colocado uma *bola em jogo* conforme a penalidade de tacada e distância jogando de lugar errado (isto é, de um local não permitido pela Regra 27-1).

34-3/7

Árbitro determina que jogador não causou o deslocamento da bola; subsequentemente a Comissão muda a Decisão

P. – A *bola em jogo* de um jogador se desloca e ele não sabe ao certo se ele causou o deslocamento infringindo a Regra 18-2. O jogador pede uma decisão de um *Árbitro*. Com base na evidência disponível, o *Árbitro* determina que o jogador não causou o deslocamento da bola e orienta o jogador a jogar a bola tal como ela está, sem penalidade. Depois do jogador executar sua tacada, a *Comissão* analisa a mesma evidência ou evidência adicional não disponível no momento e determina que o jogador causou o deslocamento da bola. Qual a decisão?

R. – A Regra 34-3 não proíbe a *Comissão* de mudar uma Decisão (ver Decisão 34-3/1). Como o jogador causou o deslocamento da bola, o jogador devia recolocar a bola com penalidade de uma tacada, conforme a Regra 18-2. Quando deixou de fazê-lo, ele jogou de um lugar errado. Como o fez sob as instruções de um *Árbitro*, ele não incorre a penalidade geral prevista pela Regra 18, por jogar de um lugar errado. Contudo, ele incorre a penalidade de uma tacada prevista pela Regra 18-2 porque a bola se deslocou antes da decisão do *Árbitro*. O jogador deve continuar com a bola jogada do lugar errado. (Revisada)

Jogador procede com base em decisão; então se descobre que versão dos fatos apresentada pelo jogador é incorreta

P. - A bola de um jogador se desloca e o jogador pede a decisão de um *Árbitro*. Ao ser interrogado, o jogador informa o membro da *Comissão* que ele não causara o deslocamento da bola. O *Árbitro* instrui o jogador a jogar a bola de sua nova posição, sem penalidade. Depois do jogador jogar, o *Árbitro* fica sabendo que, de fato, o jogador causara o deslocamento da bola. Qual a decisão?

R. - Como o jogador causou o deslocamento de sua bola, ele deve recolocar a bola com uma penalidade de tacada conforme a Regra 18-2. Quando não o fez, ele jogou de um lugar errado e, de acordo com a Regra 18, perdeu o buraco em um jogo por buracos, ou incorreu na penalidade de duas tacadas em um jogo por tacadas.

O jogador deve continuar com a bola jogada do lugar errado, exceto que, em um jogo por tacadas, se tiver cometido uma infração grave e ainda não tiver jogado da *área do tee* seguinte ou, no caso de se tratar do último buraco da partida, ele ainda não tiver deixado o *green*, o *Árbitro* deve exigir que ele cancele as tacadas executadas com a bola do lugar errado e quaisquer tacadas subsequentes, e jogue do local original.

A imposição da penalidade geral nesta situação é diferente do determinado na Decisão 34-3/7 porque, neste caso, o jogador deu uma informação errada que levou a uma decisão incorreta. O jogador é responsável por informar corretamente os fatos ao *Árbitro* e fica sujeito à penalidade prevista pela Regra aplicável se sua versão incorreta dos fatos levá-lo a jogar de um lugar errado. (Revisada)

34-3/9

Resolução sobre questões de fatos; responsabilidade do *Árbitro* e da *Comissão*

A resolução de questões de fatos é uma das ações mais difíceis exigidas de um *Árbitro* ou da *Comissão* como um todo. Por exemplo, essas situações incluem um amplo agrupamento de incidentes, tal como determinar se um jogador provocou o movimento de uma bola (Decisão 18-2/0.5), se um jogador jogou de fora da *área do tee* (Decisão 34-3/4), se uma tacada foi executada (Decisão 14/1.5), em que buraco foi jogada uma *bola errada* (Decisão 15-1/3) e a situação de um jogo por buracos (Decisão 34-3/5).

Em todas as situações envolvendo questões de fatos, a resolução da dúvida deve ser feita à luz de todas as circunstâncias relevantes e pela avaliação do peso da evidência, inclusive pela ponderação das probabilidades, onde isso for aplicável (Decisão 15-1/3). Quando a *Comissão* não conseguir determinar os fatos a seu contento, deve resolver o assunto do modo mais justo possível (Decisão 34-3/5).

O testemunho dos jogadores envolvidos é importante e deve ser levado em consideração. Em algumas situações em que os fatos não são decisivos, a dúvida deve ser resolvida a favor do jogador (Decisões 15-1/2 e 19-1/4.1); em outras, a dúvida deve ser resolvida contra o jogador (Decisões 13-4/35.5 e 21/3). Não há uma regra simples e fácil para avaliar o testemunho dos jogadores ou para atribuir um peso a esse testemunho, e cada situação deve ser tratada por seus próprios méritos. A ação correta depende das circunstâncias de cada caso e deve ser confiada ao julgamento do *Árbitro*, ou da *Comissão* como um todo.

Os testemunhos dos que não fazem parte da competição, inclusive espectadores, devem ser aceitos e avaliados (Decisão 27/12). Também é conveniente usar sequências de filmagem de televisão, ou similar, para auxiliar a resolver as dúvidas.

É importante que quaisquer questões de fatos sejam resolvidas no menor tempo possível para que a competição possa prosseguir de maneira ordenada. Portanto, o *árbitro* pode estar limitado a avaliar as evidências disponíveis, rapidamente. Qualquer decisão desse tipo está sujeita a revisões posteriores feitas

pelo *árbitro* ou pela *Comissão* como um todo, sempre que surgirem evidências adicionais.

Se um julgamento for feito por um *árbitro* o jogador deve proceder com base nessa decisão, seja ela uma interpretação das Regras do Golfe (Decisão 34-3/1.5) ou uma resolução sobre uma questão de fatos (Decisão 24-3/7). Em situações surgidas em ambas as circunstâncias, se a decisão se mostrar incorreta, a *Comissão* tem autoridade para fazer a correção (Decisões 34-3/1 e 34-3/7). Contudo, em todas as circunstâncias, inclusive em jogos por buracos e por tacadas, o *árbitro* ou a *Comissão* estão limitados em sua habilidade de fazer correções pelas orientações contidas nas Decisões 34-2/5, 34-2/6, 34-2/7, 34-3/3 e 34-3/3.3. (Revisada)

As Var 1**Recorde do Campo**

A expressão “Recorde do Campo” não está definida pelas Regras de Golfe. Todavia, é geralmente aceito que um escore recorde deve ser reconhecido como o “Recorde Oficial do Campo”, somente se feito em uma competição individual por tacadas (excluindo-se as competições contra bogey, contra par ou stableford), com os buracos e as marcas nas áreas do tee nas posições apropriadas para campeonatos e competições.

Recomenda-se que um Escore Recorde não seja reconhecido como o “Recorde Oficial do Campo” se estiver em vigor uma Regra Local permitindo lies melhorados (quando o jogador pode colocar a bola).

Ass Var 2**Se rastelos devem ser colocados dentro ou fora dos bunkers**

P. - Os rastelos devem ser colocados dentro ou fora dos bunkers?

R. - Não há resposta perfeita quanto à posição dos rastelos, mas ao se pesar os prós e os contras, percebe-se que há menos probabilidade de um jogador obter vantagem ou desvantagem se os rastelos forem colocados fora dos bunkers.

Pode-se argumentar que há mais probabilidade de uma bola ser desviada para dentro ou para fora de um *bunker* se os rastelos forem colocados fora dele. Também se pode argumentar que se o rastelo estiver dentro do bunker, é improvável que ele possa desviar uma bola para fora dele.

No entanto, na prática, observa-se que os jogadores que deixam rastelos dentro dos bunkers frequentemente os deixam do lado que impede uma bola de rolar para a parte plana do bunker, o que resultaria em uma tacada muito mais difícil do que seria no outro caso. Isso é mais frequente em um campo onde os bunkers são pequenos. Quando uma bola para sobre, ou contra um rastelo dentro de um *bunker* e o jogador deve proceder conforme a Regra 24-1, talvez não seja possível recolocar a bola no mesmo ponto ou encontrar um ponto no *bunker* que não seja mais perto do buraco - ver Decisão 20-3d/2.

Se os rastelos forem deixados no meio do bunker, a única maneira de colocá-los ali seria atirá-los para dentro da *bunker* e isso causaria danos à sua superfície. Também, se um rastelo estiver no meio de um *bunker* grande, ele não seria utilizado ou o jogador seria obrigado a rastelar uma área muito grande do bunker, causando atraso desnecessário.

Portanto, depois de considerar todos estes aspectos, recomenda-se que os rastelos sejam deixados fora dos bunkers, em áreas onde eles tenham menos probabilidade de afetar o movimento da bola.

Em última análise, a *Comissão* deve decidir onde ela quer que os rastelos sejam colocados

Parte A

Regras Locais

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

Geral

Como estabelecido na Regra 33-8a, a *Comissão* pode elaborar e publicar Regras Locais referentes a situações anormais locais, desde que estejam em conformidade com as políticas estabelecida neste Apêndice. Além disso, informações detalhadas sobre Regras Locais permitidas e proibidas constam das “DECISÕES NAS REGRAS DO GOLFE”, na Regra 33-8, e no livro “DIRETRIZES SOBRE A DIREÇÃO DE UMA COMPETIÇÃO”.

Se condições locais anormais interferirem com o desenvolvimento adequado do jogo e a *Comissão* considerar necessária a modificação de uma Regra do Golfe, ela deve, obrigatoriamente, obter autorização do R&A.

Dentro das políticas estabelecidas no Apêndice I, a *Comissão* pode adotar as Amostras de Regras Locais ao referir no Cartão de Escores ou no Quadro de Avisos, aos exemplos a seguir. Por outro lado, Regras Locais de natureza temporária não devem ser impressas no Cartão de Escores.

1. Campo – Demarcação do Campo, Margens e o Status de Objetos

Ap. I-a-1

A *Comissão* pode adotar Regras Locais:

- Especificando os meios utilizados para demarcar o *fora de campo*, *azares de água*, *azares laterais de água*, *terreno em reparação*, *obstruções* e partes integrantes do *campo* (Regra 33-2a).
- Esclarecendo o status de *azares de água* que podem ser *azares laterais de água* (Regra 26).
- Esclarecendo o status de objetos que podem ser *obstruções* (Regra 24).
- Declarando qualquer construção como *parte integrante do campo* e, portanto, não uma *obstrução*, por ex. paredes externas da *área do tee*, de *greens* ou de *bunkers* (Regras 24 e 33-2a).
- Declarando superfícies artificiais e laterais de caminhos como sendo *partes integrantes do campo*.
- Dando alívio do tipo proporcionado pela Regra 24-2b de estradas e caminhos que não tenham superfícies artificiais, se puderem afetar o jogo injustamente.
- Definindo *obstruções* temporárias instaladas no *campo* ou próximo a ele, como sendo móveis, fixas ou *obstruções* temporárias fixas.

2. Proteção do Campo

a. Terreno em reparação; Jogo Proibido

Ap. I-a-2a

Se a *Comissão* desejar proteger qualquer área do *campo*, incluindo viveiros de grama, plantios novos e outras partes do *campo* sob cultivo, deveria definir a área como *terreno em reparação* e proibir o jogo dentro dessa área. Para isso, **recomenda-se a seguinte Regra Local:**

“O _____ (definido por _____) é *terreno em reparação* onde o jogo é proibido. Se a bola do jogador estiver nessa área ou se essa área interferir com seu *stance* ou com a área pretendida para seu

swing, o jogador deve obter alívio conforme a Regra 25-1.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

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

b. Proteção de Árvores Novas

Ap.1-a-2b

Quando for desejável evitar danos às árvores novas, **recomenda-se a seguinte Regra Local:**

“Proteção de árvores novas identificadas por _____. Se alguma dessas árvores interferir com o stance do jogador ou com a área pretendida para seu swing, a bola deve, obrigatoriamente, ser levantada sem penalidade e dropada de acordo com o procedimento previsto na Regra 24-2b (*Obstrução Fixa*). Se a bola estiver em um *azar de água*, o jogador deve levantar e dropar a bola de acordo com a Regra 24-2b(i), mas o *ponto mais próximo de alívio* deve estar dentro do *azar de água* e a bola deve ser dropada dentro dele ou o jogador pode proceder conforme Regra 26. A bola pode ser limpa quando levantada de acordo com esta Regra Local.

Exceção: Um jogador não pode obter alívio com base nesta Regra Local, se (a) for claramente evidente que ele não tem condições de executar uma *tacada* devido à interferência de outras condições que não tal árvore, ou (b) a interferência desta árvore ocorrer somente devido ao uso de um *stance*, *swing* ou *linha de jogo* anormal ou para uma *tacada* claramente não razoável.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

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

c. Áreas de Proteção Ambiental

Ap.1-a-2c

Se uma autoridade competente (um órgão do governo ou similar) por razões ambientais, proibir a entrada e/ou o jogo em uma área dentro ou adjacente ao *campo*, a *Comissão* deveria elaborar uma Regra Local esclarecendo o procedimento para se obter alívio. A *Comissão* não pode declarar uma área como sendo Área de Proteção Ambiental.

A *Comissão* tem algum arbítrio para definir a área como *terreno em reparação*, como *azar de água* ou como *fora de campo*. Porém, não pode simplesmente declarar uma área como *azar de água*, se essa área não estiver em conformidade com a Definição de “*Azar de água*”, e deveria tentar preservar o caráter do buraco.

A seguinte Regra Local é recomendada:

1. Definição

Uma área de proteção ambiental (APA) é uma área assim designada por uma autoridade competente, onde a entrada e/ou o jogo são proibidos por razões ambientais.

A _____ (definida por _____) são Áreas de Proteção Ambiental (APA). Estas áreas devem ser jogadas como (*terreno em reparação*- *azar de água* - *fora de campo*).

2. Bola em Área de Proteção Ambiental

Terreno em reparação:

Se uma bola estiver em uma APA definida como *terreno em reparação*, a bola deve ser dropada de acordo com a Regra 25-1b.

Se for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola não encontrada está em uma APA definida como *terreno em reparação*, o jogador terá direito a alívio sem penalidade de acordo com a Regra 25-1c.

Azares de Água e Azares Laterais de Água

Se uma bola for encontrada ou se for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola não

encontrada está em uma APA definida como *azar de água* ou *azar lateral de água*, o jogador deve, obrigatoriamente, proceder de acordo com a Regra 26-1, com penalidade de uma tacada.

Nota: Se uma bola dropada de acordo com a Regra 26 rolar para uma posição em que a APA interfira com o *stance* do jogador ou com a área pretendida de seu *swing*, o jogador deve, obrigatoriamente, obter alívio de acordo com a Cláusula 3 desta Regra Local.

Fora de campo

Se uma bola estiver em uma APA definida como *fora de campo*, o jogador deve jogar uma bola do ponto mais próximo de onde a bola original foi jogada pela última vez, com penalidade de uma tacada (ver Regra 20-5).

3. Interferência com Stance ou Área Pretendida para Swing

A interferência de uma APA ocorre quando esta interfere com o *stance* do jogador ou com a área pretendida para seu *swing*. Se tal interferência existir, o jogador deve, obrigatoriamente, obter alívio da seguinte maneira:

- a. **Através do campo:** Se a bola estiver localizada *através do campo*, o ponto mais próximo da bola no *campo* deve ser determinado de tal maneira que (a) não seja mais perto do *buraco*, (b) evite a interferência da APA e (c) não seja em um *azar* nem em um *green*. O jogador deve, obrigatoriamente, levantar a bola e dropá-la, sem penalidade, dentro da distância de um taco do ponto assim determinado, em uma parte do *campo* que preencha devidamente os requisitos (a), (b) e (c) acima.
- b. **Em um Azar:** Se a bola estiver em um *azar*, o jogador deve levantá-la e dropá-la de uma das seguintes maneiras:
 - i. Sem penalidade, dentro do *azar*, o mais perto possível do local onde a bola se encontrava, porém não mais perto do *buraco*, em um ponto do *campo* que ofereça alívio completo da APA; ou
 - ii. Com penalidade de uma tacada, fora do *azar*, mantendo o ponto onde a bola se encontrava na linha entre o *buraco* e o local em que a bola será dropada, sem limite de distância para trás do *azar*. Além disso, o jogador pode proceder conforme as Regras 26 ou 28, se aplicáveis.
- c. **No Green:** Se a bola estiver em um *green*, o jogador deve, obrigatoriamente, levantar a bola e colocá-la, sem penalidade, no local mais próximo de onde ela estava, que ofereça alívio completo da APA mas não seja mais perto do *buraco* nem em um *azar*.

A bola pode ser limpa quando levantada conforme a Cláusula 3 desta Regra Local.

Exceção: Um jogador não pode obter alívio de acordo com a Cláusula 3 desta Regra Local, se (a) for claro e evidente que ele não tem condições de executar uma *tacada* devido à interferência de outras condições que não a APA, ou (b) a interferência da APA apenas ocorrer pelo uso de um *stance*, *swing* ou *linha de jogo* anormal ou para uma *tacada* claramente não razoável.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

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

Nota: No caso de infração grave a esta Regra Local, a *Comissão* pode impor a penalidade de desclassificação.”

3. CONDIÇÕES DO CAMPO

a. Alívio para Bola Enterrada

Ap. I-a-3a

As condições do *campo*, inclusive lama e umidade excessiva, pode interferir com o jogo correto e merecer dar alívio para uma bola enterrada em qualquer lugar *através do campo*.

A Regra 25-2 permite alívio sem penalidade para uma bola enterrada em seu próprio pique, em qualquer

área *através do campo* com grama cortada rente ao chão. No *green*, uma bola pode ser levantada e o dano causado pelo impacto pode ser reparado (Regras 16-1b e c). Quando as condições justificarem a aplicação do alívio para uma bola em qualquer lugar *através do campo*, a seguinte **Regra Local é recomendada:**

“*Através do campo*, uma bola enterrada no seu próprio pique pode ser levantada, limpa e dropada sem penalidade, tão perto quanto possível do ponto onde se encontrava, mas não mais perto do *buraco*. Ao ser dropada, a bola deve atingir primeiro uma parte do *campo* situada *através do campo*”.

Nota: Uma bola está “enterrada” quando está em sua própria marca de pique e parte da bola está abaixo do nível do solo. Uma bola não necessita, necessariamente, tocar o solo para estar enterrada (por ex. grama, *impedimentos soltos* e similares podem intervir entre a bola e o solo).

Exceções:

1. Um jogador não pode obter alívio com base nesta Regra Local se a bola estiver enterrada em areia, em uma área que não seja de grama cortada rente ao solo.
2. Um jogador não pode obter alívio com base nesta Regra Local se for claramente evidente que, a interferência de outra condição não coberta por esta Regra Local, tornaria a *tacada* claramente impraticável

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

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

b. “Lies preferidos” e “Regras de Inverno”

Ap. I-a-3b

“*Terreno em reparação*” está previsto na Regra 25 e condições locais ocasionais e anormais que não sejam generalizadas e que possam interferir com o jogo justo, deveriam ser definidas como *terreno em reparação*.

Todavia, condições adversas como nevascas fortes, enxurradas, chuvas prolongadas ou calor intenso, podem tornar insatisfatórias as condições dos *fairways* e, às vezes, impedir o uso do *equipamento* para aparar a grama. Quando essas condições estiverem tão generalizadas no *campo*, a *Comissão* considerar que o uso de “*lies preferidos*” ou “*regras de inverno*” tornará o jogo mais justo ou ajudará a proteger melhor o *campo*, **recomenda-se a seguinte Regra Local:**

“Uma bola que esteja em uma área de grama cortada rente ao chão, *através do campo* (ou especificar uma área mais restrita, por ex., no buraco 6), pode ser levantada, sem penalidade, e limpa. Antes de levantar a bola, o jogador deve, obrigatoriamente, marcar sua posição. Tendo levantado a bola, ele deve, obrigatoriamente, recolocá-la em um ponto dentro da distância ... (especificá-la, por exemplo, seis polegadas ou à distância de um taco, um cartão, etc.) e não mais perto do *buraco* que sua posição original, e que não seja em um *azar* nem em um *green*.

O jogador pode colocar sua bola uma única vez e ela estará *em jogo* ao ser colocada (Regra 20-4). Se a bola não parar no ponto em que foi colocada, aplica-se a Regra 20-3d. Se a bola, quando colocada, parar no ponto onde foi deixada e subsequentemente se *deslocar*, não há penalidade e ela deve ser jogada tal como se encontrar, a não ser que existam disposições de outra *Regra* que se apliquem.

Se o jogador não marcar a posição da bola antes de levantá-la, mover o marcador de bola antes de colocar a bola novamente em jogo ou *deslocá-la* de qualquer outra forma, como por exemplo rolando-a com um taco, ele incorre a penalidade de uma *tacada*.

Nota: “Área de grama cortada rente ao chão” inclui qualquer área do *campo*, inclusive caminhos no rough que tenham a grama cortada como a do “*fairway*” ou mais baixa.

***PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:**

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

"Se um jogador incorrer a penalidade geral por infração a esta Regra Local, nenhuma penalidade adicional será aplicada conforme a Regra Local."

c. Limpar a Bola

Ap. I-a-3c

Há condições, como umidade excessiva, que deixam no *campo* uma quantidade significativa de lama que adere à bola e pode justificar a permissão para levantar, limpar e recolocar a bola. Nessas circunstâncias, **recomenda-se a seguinte Regra Local:**

"(Especificar a área, por ex., no buraco 6, em área de grama cortada rente ao cão, em qualquer lugar *através do campo*) uma bola pode ser levantada, limpa e recolocada sem penalidade. A bola deve, obrigatoriamente, ser recolocada.

Nota: A posição da bola deve, obrigatoriamente, ser marcada antes de ser levantada conforme esta Regra Local - ver Regra 20-1.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Logo por buracos - Perda do buraco; Logo por tacadas - Duas tacadas."

d. Buracos de Arejamento do Solo

Ap. I-a-3d

Quando um *campo* for perfurado para arejamento, pode ser necessário elaborar uma Regra Local permitindo alívio sem penalidade de um buraco de arejamento. **Recomenda-se a seguinte Regra Local:**

"*Através do campo*, a bola que estiver em cima ou dentro de um buraco de arejamento do solo pode ser levantada sem penalidade, limpa e dropada o mais perto possível do local onde se encontrava, mas não mais perto do *buraco*. Ao ser dropada a bola deve primeiro atingir um ponto localizado *através do campo*. No *green*, a bola que parar em cima ou dentro de um buraco de arejamento do solo pode ser colocada em um ponto que evite a situação, o mais perto possível de sua localização original, mas não mais perto do *buraco*."

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Logo por buracos - Perda do buraco; Logo por tacadas - Duas tacadas."

e. Linha de Junção de Placas de Grama

Ap. I-a-3e

Se a *Comissão* desejar permitir alívio das linhas de junção de placas de grama, mas não das placas de grama propriamente ditas, **recomenda-se o uso da seguinte Regra Local:**

"*Através do campo*, as linhas de junção de placas de grama (mas não as placas de grama propriamente ditas) são consideradas *terreno em reparação*. Porém, de acordo com a Regra 25-1, não se considera que, por si só, as linhas de junção interfiram com o *stance* de um jogador. Se a bola parar sobre a linha de junção entre as placas de grama, ou tocá-la, ou se a linha de junção interferir com a área pretendida para seu *swing*, o jogador tem direito a alívio conforme a Regra 25-1. Todas as linhas de junção dentro de uma mesma área são consideradas como a mesma linha de junção."

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Logo por buracos - Perda do buraco; Logo por tacadas - Duas tacadas."

f. Pedras em Bunkers

Ap. I-a-3f

Por definição, pedras são *impedimentos soltos* e se a bola de um jogador estiver em um *azar*, uma pedra que esteja dentro do *azar* ou que o toque não pode ser tocada ou movida (Regra 13-4). No entanto, pedras em *bunkers* podem representar perigo para os jogadores (um jogador poderia se ferir com uma pedra atingida por seu taco na execução de uma tacada), prejudicando o desenvolvimento adequado do jogo de golfe.

Quando for justificável permitir a retirada de uma pedra de um *bunker*, **recomenda-se a seguinte Regra Local:**

“Pedras nos *bunkers* são *obstruções* móveis (aplica-se a Regra 24-1).”

4. Obstruções

a. Obstruções Fixas Próximas ao Green

Ap. I-a-4a

A Regra 24-2 concede alívio sem penalidade para a interferência de uma *obstrução* fixa. Todavia, também determina que, exceto no *green*, conforme esta Regra, por si só, intervenção sobre a *linha de jogo* não é interferência.

Entretanto, em alguns *campos*, a grama dos *ante-greens* é cortada tão baixa que alguns jogadores podem querer usar o *putter* fora do *green*. Em tais condições, as *obstruções* fixas localizadas nestes *ante-greens* podem interferir com o desenvolvimento adequado do jogo justificando a **introdução da seguinte Regra Local permitindo alívio sem penalidade da interferência de uma *obstrução* fixa:**

“Pode-se obter alívio da interferência de *obstruções* fixas aplicando-se a Regra 24-2.

Além disso, se a bola estiver situada fora do *green*, mas não dentro de um *azar*, e se houver uma *obstrução* fixa que esteja dentro da distância de até dois tacos do *green* e a bola estiver a distância de até dois tacos dessa *obstrução* fixa, o jogador pode obter alívio de sua *linha de jogo* como segue:

A bola deve, obrigatoriamente, ser levantada e dropada no ponto mais próximo de onde se encontrava, que (a) não seja mais perto do *buraco*, (b) evite a interferência e (c) não seja em um *azar* ou no *green*.

Também é possível obter alívio conforme esta Regra Local se a bola do jogador estiver no *green* e uma *obstrução* fixa dentro de uma distância de até dois tacos do *green* interferir com sua *linha de putt*. O jogador pode obter alívio como segue:

A bola deve, obrigatoriamente, ser levantada e colocada no ponto mais próximo de onde se encontrava que (a) não esteja mais perto do *buraco*, (b) evite a interferência e (c) não esteja em um *azar*.

A bola poderá ser limpa ao ser levantada.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

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

Nota: A *Comissão* pode restringir esta Regra Local a buracos específicos, a bolas que estejam somente em áreas de grama cortada rente ao solo, a *obstruções* específicas, ou, no caso de *obstruções* que não sejam em um *green*, se isso for desejado. “Áreas de Grama Cortada Rente ao Solo” significa qualquer área do *campo*, incluindo caminhos através do *rough* que sejam cortados à altura do *fairway* ou menos.

b. Obstruções Fixas Temporárias

Ap. I-a-4b

Quando forem instaladas *obstruções* temporárias no *campo* ou em suas proximidades, a *Comissão* deveria definir a condição de tais *obstruções* como móveis, fixas ou fixas temporárias.

Se a *Comissão* definir tais *obstruções* como *obstruções* fixas temporárias, **recomenda-se a seguinte Regra Local:**

“1. Definição

Uma *obstrução* fixa temporária (OFT) é um objeto artificial não permanente, fixo ou não prontamente removível, muitas vezes instalado para ser usado em uma competição. Exemplos de OFT incluem, mas não se restringem a, tendas, placares, arquibancadas, torres de televisão e sanitários. Os cabos de sustentação de uma OFT são parte dela, a não ser que a *Comissão* declare que sejam tratados como linhas ou cabos aéreos de eletricidade.

2. Interferência

Ocorre interferência de uma OFT quando (a) a bola está na frente e tão próxima da OFT que a mesma interfere com o *stance* ou com a área pretendida para o *swing* do jogador, ou (b) a bola está dentro, em cima, embaixo ou atrás da OFT, de forma que qualquer parte da OFT interfira diretamente na linha entre a bola do jogador e o *buraco* e em sua *linha de jogo*; também existe interferência quando a bola está à distância de um taco de um ponto equidistante do *buraco* onde essa interferência exista.

Nota: A bola está embaixo de uma OFT quando estiver embaixo dos limites externos da mesma, ainda que esses limites não se estendam para baixo, em direção ao solo.

3. Alívio

Um jogador pode obter alívio da interferência de uma OFT, inclusive uma OFT localizada *fora de campo*, como se segue:

- a. **Através do campo:** Se a bola estiver localizada *através do campo*, o ponto no *campo* mais próximo da bola deve ser determinado de tal forma que (a) não seja mais perto do buraco, (b) evite a interferência conforme determinado pela Cláusula 2 e (c) não esteja em um *azar* nem em um *green*. O jogador deve, obrigatoriamente, levantar a bola e dropá-la, sem penalidade, à distância máxima de um taco desse ponto, em uma parte do *campo* que preencha os requisitos (a), (b) e (c) acima.
- b. **Em um Azar:** Se a bola estiver em um *azar*, o jogador deve, obrigatoriamente, levantar a bola e dropá-la de uma das maneiras seguintes:
 - (i) Sem penalidade, de acordo com a Cláusula 3(a) acima; porém, a parte mais próxima do *campo* que ofereça alívio completo deve estar localizada dentro do *azar* e a bola deve ser dropada no *azar* ou, se não for possível obter alívio completo, em uma parte do *campo*, dentro do *azar*, que lhe ofereça o máximo alívio possível; ou
 - (ii) com penalidade de uma tacada, fora do *azar*, do seguinte modo: deve-se determinar o ponto no *campo* mais próximo de onde a bola está, de tal maneira que (a) não seja mais perto do *buraco*, (b) evite a interferência, de acordo com a Cláusula 2 e (c) não seja em um *azar*. O jogador deve dropar a bola dentro da distância de um taco do ponto assim determinado, em uma parte do *campo* que preencha os requisitos (a), (b) e (c) acima.

A bola pode ser limpa quando levantada de acordo com a Cláusula 3.

Nota 1: Se a bola estiver em um *azar*, não há nada nesta Regra Local que impeça o jogador de proceder conforme a Regra 26 ou Regra 28, se aplicáveis.

Nota 2: Se a bola a ser dropada de acordo com esta Regra Local não puder ser imediatamente recuperada, ela pode ser *substituída* por outra.

Nota 3: A *Comissão* pode elaborar uma Regra Local (a) permitindo ou obrigando um jogador a usar uma “área de drop” ao obter alívio de uma OFT, ou (b) permitindo que o jogador, como opção adicional de alívio, dropa a bola no lado oposto da OFT no ponto determinado conforme a Cláusula 3, porém, em todos os outros aspectos, de acordo com a Cláusula 3.

Exceções: Se a bola do jogador estiver na frente ou atrás da OFT, (não dentro, em cima ou embaixo da OFT), ele não pode obter alívio conforme a Cláusula 3, se:

1. A interferência de algo além da OFT tornar claramente inviável para o jogador executar a *tacada*, ou, no caso de interferência, dar uma *tacada* de forma que a bola possa terminar na direção do *buraco* em jogo;
2. Se a interferência da OFT ocorrer somente com o uso de um *stance*, *swing*, ou *linha de jogo* anormal ou para uma *tacada* claramente não razoável;
3. Se, no caso de intervenção, estiver claro que é impossível para o jogador bater a bola na direção do *buraco*, à distância suficiente para alcançar a OFT.

Um jogador sem direito a alívio devido a essas exceções pode proceder de acordo com a Regra 24-2b, se aplicável. Se a bola estiver em um *azar de água*, o jogador pode levantar e dropar a bola de acordo com a Regra 24-2b(i), exceto que o *ponto mais próximo de alívio* deve, obrigatoriamente, ser no *azar de água*, e a bola deve, obrigatoriamente, ser dropada no *azar de água*, ou o jogador pode proceder de acordo com a Regra 26-1.

4. Bola em OFT Não Encontrada

Se for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola não encontrada está dentro, em cima ou embaixo de uma OFT, uma bola pode ser dropada de acordo com as disposições da Cláusula 3 ou Cláusula 5, se aplicáveis. Para aplicar a Cláusula 3 e 5, será considerado que a bola está no ponto em que cruzou pela última vez os limites externos da OFT (Regra 24-3).

5. Áreas de Drop

Se um jogador tiver interferência de uma OFT, a *Comissão* pode permitir ou exigir o uso de uma área de drop. Se o jogador usar uma área de drop para obter alívio, deve, obrigatoriamente, dropar a bola na área de drop mais próxima do local em que se encontrava ou em que se acreditava estar a bola original, de acordo com a Cláusula 4 (mesmo que essa área de drop mais próxima esteja situada mais perto do *buraco*).

Nota: A *Comissão* pode elaborar uma Regra Local proibindo o uso de uma área de drop mais próxima do *buraco*.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

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

c. Linhas e Cabos Elétricos Temporários

Ap. I-a-4c

Quando forem instalados cabos elétricos ou linhas telefônicas temporárias no *campo*, **recomenda-se a seguinte Regra Local:**

“Cabos elétricos e linhas telefônicas temporários, suas coberturas e suportes são *obstruções*:

1. Se forem prontamente removíveis, aplica-se a Regra 24-1;
2. Se forem fixos ou não puderem ser removidos prontamente, e a bola estiver localizada *através do campo* ou em um *bunker*, o jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 24-2b. Se a bola estiver em um *azar de água*, o jogador pode levantar e dropar a bola de acordo com a Regra 24-2b(i), mas o *ponto mais próximo de alívio* deve estar localizado dentro do *azar de água* e a bola deve ser dropada dentro dele ou o jogador pode aplicar a Regra 26.
3. Se a bola bater em uma linha ou cabo elétrico aéreo, a *tacada* deve ser cancelada e repetida, sem penalidade tão próximo quanto possível do local onde a última *tacada* foi executada de acordo com a Regra 20-5 (Jogar a Tacada Seguinte no Mesmo Local da Tacada Anterior).

Nota: Cabos de sustentação de uma *obstrução* fixa temporária são parte da *obstrução* fixa temporária, a não ser que, através de uma Regra Local, a *Comissão* declare que devem ser tratados da mesma maneira que as linhas ou cabos elétricos aéreos.

Exceção: Se, como resultado de uma *tacada*, a bola bater na junção elevada de um cabo que sai do chão, a *tacada* não deve ser repetida.

4. Valetas de cabos elétricos, cobertas de grama, são *terreno em reparação*, mesmo que não estejam demarcadas, e aplica-se a Regra 25-1b.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

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

5. Azares de Água, Bola Jogada Provisoriamente Segundo a Regra 26-1

Ap.1-a-5

Se um *azar de água* (inclusive um *azar lateral de água*) for de tal tamanho, formato e/ou localização que:

- seja impraticável determinar se a bola está ou não no *azar*, ou se tal determinação causar demora indevida, e
- seja conhecido ou virtualmente assegurado que a bola original se encontra no *azar de água*, apesar de não ter sido encontrada,

a Comissão pode elaborar uma Regra Local que permita o jogo de uma bola provisória conforme Regra 26-1. A bola será jogada provisoriamente conforme quaisquer opções da Regra 26-1 ou qualquer Regra Local aplicável. Nesse caso, se uma bola for jogada provisoriamente e a bola original for encontrada em um *azar de água*, o jogador pode jogar a bola original tal como está ou continuar com a bola jogada provisoriamente, mas não pode proceder conforme Regra 26-1 com referência à bola original.

Nessas circunstâncias, **recomenda-se a seguinte Regra Local:**

"Se houver dúvida se a bola original está ou não *perdida* ou dentro de um *azar de água* (especificar localização), o jogador pode jogar outra bola provisoriamente, conforme quaisquer opções aplicáveis da Regra 26-1.

Caso a bola original seja encontrada fora do *azar de água*, o jogador deve continuar jogando com essa bola.

Caso a bola original seja encontrada dentro do *azar de água*, o jogador pode jogar a bola original tal como está ou continuar com a bola jogada provisoriamente conforme a Regra 26-1.

Caso a bola original não seja encontrada ou identificada dentro do período permitido de cinco minutos, o jogador deve continuar com a bola jogada provisoriamente.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

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

6. Áreas de Drop

Ap.1-a-6

A Comissão pode estabelecer áreas de drop dentro das quais as bolas podem ou devem ser dropadas para se obter alívio se considerar não exequível ou prático proceder de acordo com a Regra 24-2b ou 24-3 (*obstrução fixa*), Regra 25-1b ou 25-1c (Condições Anormais de Terreno), Regra 25-3 (*Green errado*), Regra 26-1 (*Azar de água* e *Azar lateral de água*) ou Regra 28 (Bola Injogável).

Em geral, tais áreas de drop deveriam ser oferecidas como opção adicional de alívio às disponíveis conforme a Regra relevante, em vez de serem obrigatórias.

Usando o exemplo de uma área de drop para um *azar de água*, quando tal área de drop for estabelecida, **recomenda-se o uso da seguinte Regra Local:**

"Se uma bola estiver dentro do *azar de água*, ou for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola

não encontrada está no *azar de água* _____ (especificar a localização), o jogador pode:

- i. proceder em conformidade com a Regra 26-1; ou
- ii. como opção adicional, dropar uma bola dentro da área de drop, com penalidade de uma tacada.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

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

Nota: Ao usar uma área de drop, aplicam-se as seguintes condições referentes ao dropar e re-dropar a bola:

- a. O jogador não precisa ficar dentro da área de drop para dropar a bola.
- b. A bola dropada deve atingir primeiro uma parte do *campo* dentro da área de drop.
- c. Se a área de drop for definida por uma linha, essa linha está dentro da área de drop.
- d. A bola dropada não precisa ficar em repouso dentro da área de drop.
- e. A bola dropada deve, obrigatoriamente, ser re-dropada se rolar e ficar parada em uma posição descrita na Regra 20-2c(i-vi).
- f. A bola dropada pode rolar para mais perto do *buraco* que o ponto em que tocou o *campo* pela primeira vez, desde que pare dentro da distância de dois tacos desse ponto e não fique em nenhuma das posições mencionadas em (e).
- g. Pelas condições estabelecidas em (e) e (f), a bola dropada pode rolar e ficar mais perto do *buraco* que:
 - sua posição original ou estimada (ver Regra 20-2b);
 - o *ponto mais próximo de alívio* ou ponto de alívio máximo (Regra 24-2, 25-1 ou 25-3); ou
 - 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).

7. Dispositivos para Medir Distância

Ap.1-a-7

Se a *Comissão* desejar agir de acordo com a Nota da Regra 14-3, recomenda-se o uso da seguinte redação:

“(Especificar de acordo com a necessidade, por exemplo: “Nesta competição” ou “Para todo jogo neste *campo*” etc.), um jogador pode obter informações sobre distâncias através de um dispositivo que meça distâncias. Se, durante uma *volta estipulada*, usar um dispositivo para medir distância para aferir ou medir outras informações que possam influenciar sua maneira de jogar (como a inclinação de terreno, velocidade do vento, etc.), o jogador infringe a Regra 14-3.”

Parte B

Condições da Competição

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

Geral

A Regra 33-1 determina que “A *Comissão* deve, obrigatoriamente, estabelecer as condições sob as quais uma competição deve ser jogada”. O regulamento deveria englobar vários assuntos, tais como a forma de inscrição, quem pode competir, o número de voltas a serem jogadas, etc., assuntos estes não apropriados para serem tratados nas Regras do Golfe ou neste Apêndice. Informações detalhadas sobre essas condições podem ser encontradas nas DECISÕES NAS REGRAS DO GOLFE, Regra 33-1, e nas DIRETRIZES SOBRE O REGULAMENTO DE UMA COMPETIÇÃO.

Contudo, há vários itens que podem ser incluídos nas Condições da Competição, para os quais a *Comissão* deve dar atenção especial. São eles:

1. Especificações de Tacos e Bolas

As normas seguintes são recomendadas apenas para competições que envolvam jogadores experientes:

a. Lista de Drivers Aprovados (Driver Heads)

Ap. I-B-1a

Em seu site da Internet (www.randa.org), o R&A publica periodicamente uma Lista de Drivers em Conformidade relacionando os drivers aliados e que estão de acordo com as Regras de Golfe. Se a *Comissão* desejar que os jogadores se restrinjam ao uso dos drivers identificados por modelo e grau de loft, incluídos nessa Lista, deveria disponibilizar a Lista e **utilizar a seguinte condição de competição:**

“Qualquer driver carregado por um jogador deve ter sua cabeça identificada por modelo e grau de loft e constar da Lista de Drivers em Conformidade em vigor, emitida pelo R&A.

Exceção: Drivers com sua cabeça fabricada antes de 1999 estão isentos desta condição.

***PENALIDADE POR CARREGAR TACO OU TACOS QUE INFRINJAM A CONDIÇÃO, SEM DAR UMA TACADA:**

Jogo por buracos - Na conclusão do buraco durante o qual é descoberta a infração, a situação da partida é ajustada, subtraindo-se um buraco para cada buraco em que ocorreu a infração; dedução máxima por volta - Dois buracos.

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

Jogos por buracos ou por tacadas - Se a infração ocorrer entre o jogo de dois buracos, considera-se que a infração ocorreu no buraco seguinte e a penalidade será aplicada de acordo.

Competições contra bogey e contra par - ver Nota 1 da Regra 32-1a.

Competições stableford - ver Nota 1 à Regra 32-1b.

*Todo taco carregado em infração a esta condição deve ser declarado fora de jogo pelo jogador ao seu *adversário* no jogo por buracos, ou ao seu *marcador* ou a um *co-competidor* no jogo por tacadas, imediatamente após a descoberta da infração. Se o jogador não o fizer será desclassificado.

PENALIDADE POR DAR UMA TACADA COM UM TACO QUE INFRINJA ESTA CONDIÇÃO:
Desclassificação.”

b. Lista de Bolas de Golfe Aprovadas

Ap. I-B-1b

Em seu site na Internet (www.randa.org) o R&A publica periodicamente uma Lista de Bolas de Golfe em Conformidade, relacionando as bolas testadas e aprovadas como em conformidade com as Regras de Golfe. Se a Comissão desejar determinar que as bolas de golfe usadas em uma competição sejam de modelo que conste da Lista, deveria disponibilizá-la e **utilizar a seguinte condição de competição:**

“A bola usada pelo jogador deve constar da Lista de Bolas de Golfe em Conformidade em vigor, emitida pelo R&A.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO A ESTA CONDIÇÃO:
Desclassificação.”

c. Condição de Uma Única Bola

Ap. I-B-1c

No caso de se pretender proibir a troca de marcas ou modelos de bolas de golfe durante uma *volta estipulada*, **recomenda-se a seguinte Regra:**

“Restrição para Bolas Usadas Durante a Volta: (Nota da Regra 5-1)

i. “Condição de “Uma Única Bola”

Durante uma *volta estipulada*, as bolas usadas pelo jogador devem ser da mesma marca e modelo conforme detalhado em registro único na Lista de Bolas de Golfe em Conformidade, em vigor.

Nota: Se uma bola de marca e/ou modelo diferente for dropada ou colocada, ela pode ser levantada sem penalidade e o jogador deve, obrigatoriamente, dropar ou colocar a bola adequada (Regra 20-6).

PENALIDADE POR INFRAÇÃO A ESTA CONDIÇÃO:

Jogo por buracos - Na conclusão do buraco durante o qual foi descoberta a infração, a situação da partida é ajustada subtraindo-se um buraco para cada buraco em que ocorreu a infração; dedução máxima por volta - Dois buracos.

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

Competições contra bogey e contra par - ver Nota I da Regra 32-1a.

Competições stableford - ver Nota I da Regra 32-1b.

ii. Procedimento ao se Descobrir a Infração

Ao descobrir que usou uma bola que infringe a esta condição, o jogador deve abandonar essa bola antes de jogar da *área do tee* seguinte e completar a volta usando uma bola correta; caso contrário, será desclassificado. Se a descoberta ocorrer durante o jogo de um buraco e o jogador preferir substituir a bola por uma bola correta antes de completar o buraco, deve colocar a bola correta no ponto em que estava a bola que infringiu a condição.”

2. Caddie (Nota da Regra 6-4)

Ap. I-B-2

A Regra 6-4 permite que o jogador utilize um *caddie*, desde que tenha um único *caddie* por vez. Contudo, pode haver circunstâncias em que a Comissão queira proibir o uso de *caddie* ou limitar a escolha do *caddie*, por exemplo, não permitindo o uso de um profissional de golfe, irmão ou irmã, os pais, um outro jogador que esteja participando da competição, etc. Nesses casos **recomenda-se a seguinte redação:**

“Proibição de Uso de Caddie

É proibido ao jogador o uso de um *caddie* durante a *volta estipulada*.”

“Restrições à Escolha de Caddie

É proibido ao jogador ter _____ atuando como *caddie* durante a *volta estipulada*.”

PENALIDADE POR INFRAÇÃO A ESTA CONDIÇÃO:

Jogo por buracos - Na conclusão do buraco durante o qual é descoberta a infração, a situação da partida é ajustada subtraindo-se um buraco para cada buraco em que ocorreu a infração; dedução máxima por volta - Dois buracos.

Jogos por tacadas - Duas tacadas para cada buraco em que se verificou a infração; penalidade máxima por volta - Quatro tacadas (duas tacadas em cada um dos primeiros dois buracos nos quais ocorreu a infração).

Jogo por buracos ou por tacadas - No caso de violação entre o jogo de dois buracos, a penalidade será aplicada no buraco seguinte.

Competições contra bogey e contra par - ver Nota I da Regra 32-1a.

Competições stableford - ver Nota I da Regra 32-1b.

*Um jogador que tiver um *caddie* em violação a esta condição deve, assim que for descoberta a violação, se assegurar de cumprir a condição durante o restante da *volta estipulada*. Caso contrário, será desclassificado.”

3. Cadência de Jogo (Nota 2 da Regra 6-7)

Ap. I-B-3

A *Comissão* pode definir diretrizes sobre a cadência de jogo, a fim de evitar jogo lento, de acordo com a Nota 2 da Regra 6-7.

4. Jogo Suspenso Devido a uma Condição de Risco (Nota da Regra 6-8b)

Ap. I-B-4

Como acontecem muitas mortes e ferimentos devido a raios em *campos* de golfe, recomenda-se que todos os clubes e patrocinadores de competições de golfe tomem precauções para proteger as pessoas contra os raios. Deve-se dar atenção às Regras 6-8 e 33-2d. Se a *Comissão* desejar adotar a norma delineada na Nota da Regra 6-8b, **recomenda-se a seguinte redação:**

“Quando a *Comissão* suspender o jogo devido a uma condição de risco, se os jogadores, em um jogo por buracos ou em um grupo, estiverem entre o jogo de dois buracos não devem recomeçar a jogar antes que a *Comissão* autorize. Se estiverem no meio do jogo de um buraco, devem suspender o jogo imediatamente e não recomeçar a jogar sem que a *Comissão* autorize o reinício do jogo. Se um jogador não parar de jogar imediatamente, será desclassificado, a menos que as circunstâncias justifiquem o não cumprimento da penalidade conforme a Regra 33-7.

O sinal para a suspensão do jogo por condição perigosa é um toque prolongado de sirene.”

Os seguintes sinais são geralmente usados e recomenda-se seu uso a todas as *Comissões*:

Suspender o jogo imediatamente: Um toque prolongado de sirene.

Suspender o jogo. Três toques consecutivos de sirene, repetidos.

Recomeçar o jogo: Dois toques curtos da sirene, repetidos.

5. Treino

a. Geral

Ap. I-B-5a

A *Comissão* pode elaborar normas que regulamentem o treino de acordo com a Nota da Regra 7-1, a Exceção (c) da Regra 7-2, a Nota 2 da Regra 7-2 e a Regra 33-2c.

b. Treino Entre Buracos (Nota 2 da Regra 7)

Ap. I-B-5b

Se a *Comissão* desejar agir de acordo com a Nota 2 da Regra 7-2, **recomenda-se a seguinte redação:** "Entre o jogo de dois buracos, um jogador, obrigatoriamente, não deve dar qualquer tacada de treino sobre ou perto do *green* do último buraco jogado, e, obrigatoriamente, não deve testar a superfície do *green* do último buraco jogado rolando uma bola sobre o mesmo.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO A ESTA CONDIÇÃO:

Jogo por buracos - perda do buraco seguinte.

Jogo por tacadas - duas tacadas a serem aplicadas ao buraco seguinte.

Jogo por buracos ou por tacadas - no caso de infração no último buraco da *volta estipulada*, o jogador incorre a penalidade naquele buraco."

6. Conselho em Competições por Equipe (Nota da Regra 8)

Ap. I-B-6

Se a *Comissão* desejar agir de acordo com a Nota da Regra 8, **recomenda-se a seguinte redação:**

"De acordo com a Nota da Regra 8 das Regras do Golfe, cada equipe pode indicar uma pessoa (além das pessoas a quem se pode pedir *conselho*, com base nessa Regra) que pode dar *conselhos* aos membros dessa equipe. Essa pessoa (caso se queira impor qualquer limitação sobre quem pode ser nomeado, inseri-la neste ponto) deve se identificar à *Comissão* antes de dar qualquer *conselho*."

7. Buracos Novos (Nota da Regra 33-2b)

Ap. I-B-7

De acordo com a Nota da Regra 33-2b, em uma competição de uma única volta, jogada em mais de um dia, a *Comissão* pode determinar que os *buracos* e as *áreas do tee* podem estar localizados em locais diferentes a cada dia.

8. Transporte

Ap. I-B-8

Se houver intenção de exigir que os jogadores caminhem durante uma competição, **recomenda-se a seguinte condição:**

"O jogador, obrigatoriamente, não deve usar qualquer tipo de veículo de transporte durante uma *volta estipulada*, a não ser com autorização da *Comissão*."

PENALIDADE POR INFRAÇÃO A ESTA CONDIÇÃO:

Jogo por buracos - Na conclusão do buraco durante o qual foi descoberta a infração, a situação da partida é ajustada subtraindo-se um buraco para cada buraco em que ocorreu a infração; dedução máxima por volta - Dois buracos.

Jogos por tacadas - Duas tacadas para cada buraco no qual se verificou a infração; penalidade máxima por volta - Quatro tacadas (duas tacadas em cada um dos primeiros dois buracos nos quais ocorreu a infração).

Jogo por buracos ou por tacadas - No caso de infração entre o jogo de dois buracos, a penalidade será aplicada no buraco seguinte.

Competições contra bogey e contra par - ver Nota 1 da Regra 32-1a.

Competições stableford - ver Nota 1 da Regra 32-1b.

*O uso de qualquer forma não autorizada de transporte deve ser descontinuado imediatamente ao se descobrir a ocorrência da infração. Caso contrário, o jogador será desclassificado.”

9. Antidoping

Ap. I-B-9

Nas Condições da Competição, a *Comissão* pode exigir que os jogadores respeitem a política antidoping.

10. Desempate

Ap. I-B-10

Em ambas as modalidades de jogo, por buracos ou por tacadas, o empate pode ser um resultado aceitável. Contudo, de acordo com a Regra 33-6, quando é necessário que haja somente um vencedor, a *Comissão* tem autoridade para determinar como e quando o desempate deverá ser feito. A decisão deveria ser publicada antecipadamente.

Recomendação do R&A:

“Jogo por Buracos

Uma partida que termina empatada deveria ser desempatada, buraco a buraco, até que um dos *Lados* ganhe um buraco. O desempate deveria ter início no buraco em que a partida começou. Em competições com handicap, os handicap strokes deveriam ser concedidos como na *volta estipulada*.

Jogo por Tacadas

- No caso de empate em uma competição por tacadas sem handicap, recomenda-se um desempate por play-off. O desempate pode ser jogado em 18 buracos, ou menos, segundo determinação da *Comissão*. Se isto não for viável ou se o empate persistir, recomenda-se um desempate por morte súbita.
- No caso de empate em uma competição por tacadas, com handicap, recomenda-se um desempate por play-off com handicap. Este pode ser jogado em 18 buracos ou em um número menor de buracos, segundo determinação da *Comissão*. Recomenda-se que tal desempate seja disputado em um mínimo de três buracos.

Nas competições em que a tabela de handicap strokes não é relevante, se o desempate por play-off for jogado em menos de 18 buracos, a porcentagem dos 18 buracos deveria ser aplicada ao handicap dos jogadores para determinar os handicaps para o desempate. As frações de 0,5 para cima deveriam ser arredondadas para cima e as frações de 0,4 para baixo deveriam ser desconsideradas.

Nas competições em que a tabela de handicap strokes é relevante, como em jogos de quatro bolas, por tacadas, e contra bogey, contra par e stableford, os handicap strokes deveriam ser atribuídos da mesma maneira que na competição, com cada jogador recebendo de acordo com a tabela de handicap strokes.

- Se não for viável jogar um play-off de qualquer tipo, recomenda-se a comparação dos cartões de escores. O método de comparação dos cartões deveria ser anunciado previamente, bem como o que acontecerá se esse procedimento também não apontar um vencedor. Uma maneira aceitável de se comparar os cartões é determinar o vencedor com base no melhor escore nos últimos nove buracos. Se os jogadores empatados tiverem o mesmo escore nos últimos nove buracos, determina-se o vencedor pelo melhor escore dos últimos seis buracos, últimos três buracos e, finalmente, pelo melhor escore no buraco 18. Se tal método for usado em uma competição iniciada em várias *áreas de tee*, recomenda-se que os últimos nove, os últimos seis, os últimos três buracos, etc. sejam considerados como 10-18, 13-18, etc.

Nas competições em que a tabela de handicap strokes não é relevante, como em um jogo individual por tacadas, se for utilizado o método dos últimos nove, seis e três buracos, deveria ser deduzido, respectivamente, metade, um terço, um sexto, etc., do handicap para determinar o escore líquido desses buracos. Quanto ao uso de frações nesses casos, a *Comissão* deveria adotar as recomendações

da autoridade responsável pelo sistema de handicap em uso no país (no Brasil, o USGA Handicap System - Slope System).

Nas competições em que a tabela de handicap strokes é relevante, como em jogos de quatro bolas, por tacadas, e contra bogey, contra par e stableford, essa tabela deveria ser usada da maneira que foi usada na competição, com cada jogador recebendo as tacadas de handicap de acordo com seu handicap.”

11. Chave para o Jogo por Buracos; Sorteio

Ap.1-B-11

Embora as chaves para as competições por buracos possam ser feitas por sorteio e certos jogadores possam ser distribuídos pelas diversas chaves, recomenda-se a Tabela Numérica Geral de Draw se as partidas forem determinadas por jogo de classificação.

Tabela Numérica Geral de Draw

Para determinar as posições no draw, empates nas rodadas de classificação, exceto para determinar o último lugar da classificação, são decididos pela ordem de entrega dos cartões de escores. O primeiro cartão entregue recebe o número 1, o segundo o número 2 e assim por diante. Se não for possível determinar em que ordem os cartões foram entregues, as posições empatadas devem ser decididas por sorteio.

CHAVE SUPERIOR

64 QUALIFICADOS

1 vs 64	2 vs 63
32 vs 33	31 vs 34
16 vs 49	15 vs 50
17 vs 48	18 vs 47
8 vs 57	7 vs 58
25 vs 40	26 vs 39
9 vs 56	10 vs 55
24 vs 41	23 vs 42
4 vs 61	3 vs 62
29 vs 36	30 vs 35
13 vs 52	14 vs 51
20 vs 45	19 vs 46
5 vs 60	6 vs 59
28 vs 37	27 vs 38
12 vs 53	11 vs 54
21 vs 44	22 vs 43

CHAVE SUPERIOR

32 QUALIFICADOS

1 vs 32	2 vs 31
16 vs 17	15 vs 18
8 vs 25	7 vs 26
9 vs 24	10 vs 23
4 vs 29	3 vs 30
13 vs 20	14 vs 19
5 vs 28	6 vs 27
12 vs 21	11 vs 22

16 QUALIFICADOS

1 vs 16	2 vs 15
8 vs 9	7 vs 10
4 vs 13	3 vs 14
5 vs 12	6 vs 11

8 QUALIFICADOS

1 vs 8	2 vs 7
4 vs 5	3 vs 6

CHAVE INFERIOR

APÊNDICES II, III e IV

Definições

Todos os termos definidos estão em *itálico* e listados em ordem alfabética na seção Definições.

O R&A se reserva o direito de, a qualquer momento, mudar as Regras referentes a tacos e bolas ou alterar as interpretações referentes a essas Regras. Para informações atualizadas, favor entrar em contato com o R&A ou consultar o site www.randa.org/equipmentrules.

Qualquer projeto de taco ou bola que não esteja coberto pelas Regras, seja contrário à proposta ou intenção das Regras ou possa alterar substancialmente a natureza do jogo, será analisado pelo R&A. As dimensões e limites contidos nos Apêndices II e III são expressos nas medidas usadas para determinar a conformidade. Para referência e informação, também constam as medidas no sistema métrico, convertidas na base de 1 polegada = 25,4 mm.

Apêndice II

Desenho dos Tacos

Se um jogador tiver alguma dúvida quanto à legalidade de um taco, deveria consultar o R&A.

Um fabricante deveria enviar um exemplar de um taco que pretende fabricar ao R&A, solicitando-lhes um parecer quanto à sua conformidade com as Regras. O exemplar tornar-se-á propriedade do R&A para fins de referência. O fabricante que não submeter um exemplar desse taco à apreciação do R&A ou que, depois de submetê-lo, não aguardar o parecer antes de fabricá-lo ou comercializá-lo, assumirá o risco de uma decisão de que o taco não está em conformidade com as Regras.

Os parágrafos a seguir delineiam os regulamentos gerais estabelecidos para o desenho de tacos, suas respectivas especificações e interpretações. Maiores informações referentes a esses regulamentos e sua correta interpretação podem ser encontradas no livreto A GUIDE TO THE RULES ON CLUBS AND BALLS.

Quando se exige que um taco, ou parte dele, seja feito de uma maneira específica para estar em conformidade com as Regras, isso significa que ele deve ser projetado e fabricado com a intenção de obedecer às especificações.

I. TACOS

a. Geral

Ap.II-1a

O taco é um instrumento projetado para dar tacadas na bola e, de modo geral, é encontrado em três formatos: madeiras, ferros e putters, que se distinguem pelo formato e uso pretendido. O putter é um taco cujo *loft* não excede dez graus, projetado sobretudo para ser usado no *green*.

O taco não deve ser substancialmente diferente dos modelos e formatos tradicionais. Deve ser composto de uma vara e uma cabeça, e pode haver material acrescentado à vara para que o jogador possa segurá-lo com firmeza (*grip*) – ver 3 abaixo. Todas as partes do taco devem ser fixas para que ele seja uma unidade, sem nenhuma peça anexada externamente. Exceções podem ser feitas a peças anexadas que não influenciem o desempenho do taco.

b. Ajustabilidade

Ap.II-1b

Todos os tacos podem incorporar mecanismos para ajuste de peso. Podem ser permitidas outras formas de ajuste, dependendo da avaliação do R&A. Os métodos permitidos de ajuste devem obedecer às seguintes exigências:

- i. o ajuste não pode ser feito prontamente;

- ii. todas as partes ajustáveis devem estar presas com firmeza para que não haja qualquer possibilidade razoável de se soltarem durante uma partida; e
 - iii. todas as configurações de ajuste devem estar em conformidade com as Regras.
- Durante uma *volta estipulada*, as características de jogo de um taco não devem ser alteradas propositadamente, por ajuste ou quaisquer outros meios (Regra 4-2a).

c. Comprimento

Ap.11-1c

O comprimento total de um taco, com exceção do putter, deve ser de no mínimo 18 polegadas (457 mm) e no máximo 48 polegadas (1.219 mm).

Para madeiras e ferros, o comprimento é medido com o taco deitado em um plano horizontal, com a sola apoiada em um plano com inclinação de 60 graus, como ilustra a Fig. 1. O comprimento é a distância entre o ponto de intersecção dos dois planos e o final do grip. Para putters, a medida do comprimento é tomada do topo do grip, ao longo do eixo da vara ou uma extensão desta em linha reta, até a sola do taco.



Figura 1



Figura II

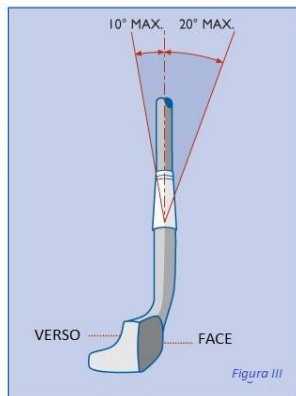


Figura III

d. Alinhamento

Ap.11-1d

Quando o taco estiver na posição normal de preparação da tacada, a vara deve ficar alinhada de tal forma que:

- i. a projeção da parte retilínea da vara sobre o plano vertical, através da ponta e do calcanhar da cabeça do taco, deve fazer um ângulo de pelo menos 10 graus com a linha vertical (ver Fig. II). Se o desenho do taco como um todo for tal que permita que o jogador possa usar o taco com eficiência em posição vertical, ou quase vertical, exige-se que a vara forme um ângulo de até 25 graus com a linha vertical.
- ii. a projeção da parte retilínea da vara sobre o plano vertical, ao longo da *linha de jogo* pretendida, não deve fazer, com a linha vertical, um ângulo superior a 20 graus para frente, ou 10 graus para trás (ver Fig. III).

Exceto nos putters, toda a área do calcanhar do taco deve estar a menos de 0.625 polegadas (15,88 mm) do plano que contém o eixo da parte retilínea da vara e a *linha de jogo* pretendida

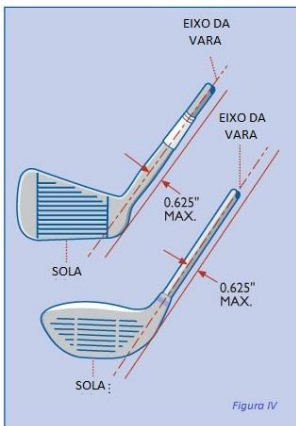


Figura IV

(horizontal) (ver Fig. IV).

2. VARA

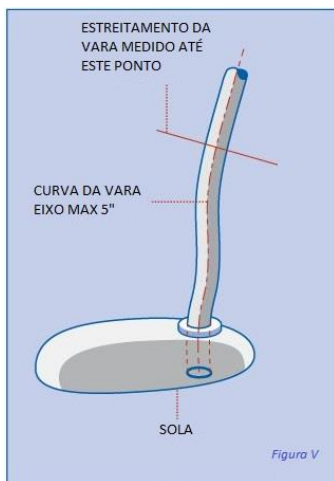
a. Qualidade retilínea

A vara deve ser retilínea, do topo do grip até um ponto localizado a não mais de 5 polegadas (127 mm) acima da sola do taco, medida tomada do ponto em que a vara deixa de ser retilínea ao longo do eixo da parte curva da vara e da bainha e/ou casquilho ("neck" e "socket") (ver Fig.V).

b. Propriedades de Flexão e Torção

Ao longo de todo seu comprimento, a vara deve:

- flexionar de tal maneira que o desvio seja o mesmo, independente de como a vara é girada sobre seu próprio eixo longitudinal; e
- a torção deve ser a mesma, em ambos os sentidos.



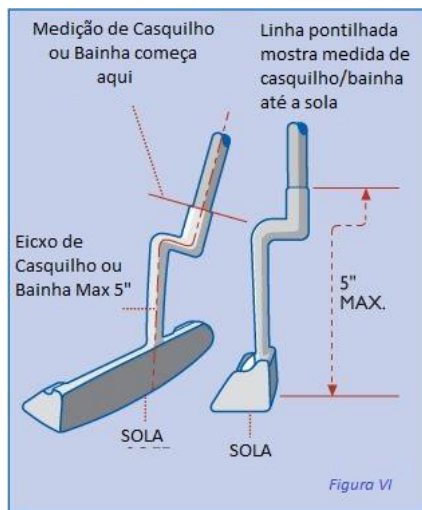
c. Fixação da Cabeça do Taco

A vara deve ser fixada ao calcanhar da cabeça do taco, tanto diretamente como através de um casquilho (neck) e/ou bainha (socket). A distância do topo do casquilho e/ou bainha até a sola do taco não deve exceder 5 polegadas (127 mm), medidas ao longo do eixo e seguindo qualquer curva existente, do casquilho e/ou bainha (ver Fig.VI).

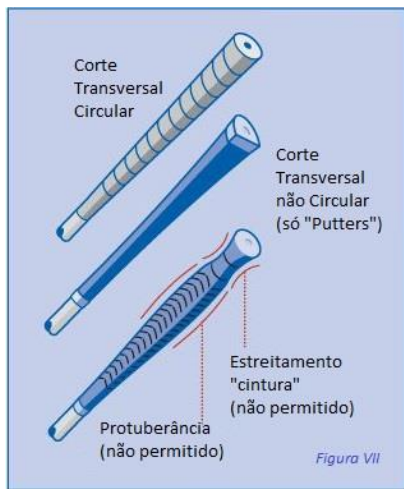
Exceção para Putters: A vara ou casquilho ou bainha de um putter podem ser fixados em qualquer ponto da cabeça do taco.

3. Grip (ver fig.VII)

O grip consiste de material acrescentado à vara do taco para possibilitar que o jogador segure o taco com firmeza. O grip deve ser fixado à vara, deve ser retilíneo e de formato simples, deve se estender até a extremidade da vara e não deve ser moldado para se encaixar em qualquer parte das mãos. Se não tiver sido acrescentado nenhum material, a parte da vara projetada para ser empunhada pelo jogador deve ser considerada como grip.



- i. Em todos os tacos, à exceção dos putters, o grip deve ser circular em seu corte transversal, embora seja permitida a existência de uma nervura retilínea, contínua e ligeiramente saliente ao longo de todo o grip, além de uma ligeira ranhura espiralada em grips revestidos de material natural ou artificial.
- ii. O grip de um putter pode ter um corte transversal não circular, desde que este corte transversal não apresente qualquer concavidade, seja simétrico e se mantenha relativamente igual ao longo de todo o comprimento (ver Cláusula (v), abaixo).
- iii. O grip pode ser afunilado, mas não deve ter nenhuma protuberância ou estreitamento. A dimensão máxima do corte transversal, medido em qualquer direção, não pode ser superior a 1,75 polegada (44,45 mm).
- iv. Em tacos que não sejam putters, o eixo do grip deve coincidir com o eixo da vara.
- v. Um putter pode ter dois grips, desde que ambos sejam circulares em seu corte transversal, que o eixo de cada um coincida com o eixo da vara e que estejam separados por no mínimo 1,5 polegada (38,1 mm).



4. Cabeça do Taco

a. Formato Simples

A cabeça do taco deve ser geralmente de formato simples. Todas as partes devem ser rígidas, de natureza estrutural e funcional. A cabeça do taco ou suas partes não devem ser projetadas para se parecer com qualquer outro objeto. Não é fácil definir de modo exato e compreensível o que seria um formato simples. Contudo, as características consideradas em desacordo com esta exigência, e, portanto, não permitidas, incluem, mas não se limitam a:

i. Todos os Tacos

- orifícios na face do taco;
- orifícios na cabeça do taco (algumas exceções são permitidas para putters e ferros com cavidade no lado posterior da face);
- atributos que têm a finalidade de satisfazer especificações de dimensão;
- atributos que se estendem para dentro ou para frente da face do taco;
- atributos que se estendem significativamente além da parte de cima do topo da cabeça do taco;
- sulcos ou saliências na cabeça do taco, que se estendem por sobre a face do taco (pode haver algumas exceções para os putters); e
- dispositivos óticos ou eletrônicos.

ii. Madeiras e Ferros

- todas as características relacionadas na alínea (i), acima;
- cavidades no perfil do calcanhar e/ou na ponta da cabeça do taco, que possam ser vistas de cima;
- cavidades profundas ou múltiplas no perfil da parte posterior da cabeça do taco, que possam ser vistas de cima;
- material transparente adicionado à cabeça do taco com a intenção de tornar permitido um acessório que, de outro modo, não seria; e
- atributos que se estendem para além do perfil da cabeça do taco, quando vistos de cima.

b. Dimensões, Volume e Momento de Inércia

(i) Madeiras

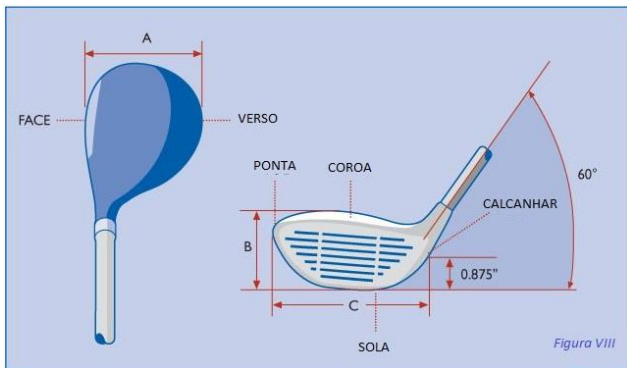
Quando a vara do taco está em um ângulo de 60 graus com relação ao solo (linha horizontal), as dimensões da cabeça do taco devem ser tais que:

- a distância entre o calcanhar e a ponta da cabeça do taco seja maior que a distância entre a face e a parte posterior da cabeça do taco.
- a distância entre o calcanhar e a ponta da cabeça do taco não seja maior que 5 polegadas (127 mm); e
- a distância entre a sola e o topo da cabeça do taco, inclusive quaisquer características permitidas, não seja maior que 2,8 polegadas (71,12 mm).

Estas dimensões são medidas em linhas horizontais (pelos espaços) entre as projeções verticais dos pontos extremos:

- do calcanhar e da ponta; e
- da face e da parte posterior (ver Fig.VIII, dimensão A);

e sobre as linhas verticais entre as projeções horizontais dos pontos extremos da sola e do topo da cabeça do taco (ver Fig.VIII, dimensão B). Se o ponto extremo do calcanhar não estiver bem definido, considera-se que está 0,875 polegada (22,23 mm) acima do plano horizontal sobre o qual o taco se assenta (ver Fig.VIII, dimensão C).



O volume da cabeça do taco não deve exceder 460 centímetros cúbicos (28,06 polegadas cúbicas), mais uma tolerância de 10 centímetros cúbicos (0,61 polegadas cúbicas).

Quando o taco apresenta um ângulo de lie de 60 graus, o componente do momento de inércia, ao redor do eixo vertical que passa através do centro de gravidade da cabeça do taco não deve exceder 5.900 g/cm² (32,259

onças/pol²) mais uma tolerância de teste de 100 g/cm² (0,547 onça/pol²).

(ii) Ferros

Quando a cabeça do taco está em sua posição normal de preparação da tacada, as dimensões da cabeça devem ser tais que a distância entre a ponta e o calcanhar seja maior que a distância entre a face e a parte posterior.

(iii) Putters (ver Fig. IX)

Quando a cabeça do taco está em sua posição normal de preparação da tacada, as dimensões da cabeça devem ser tais que:

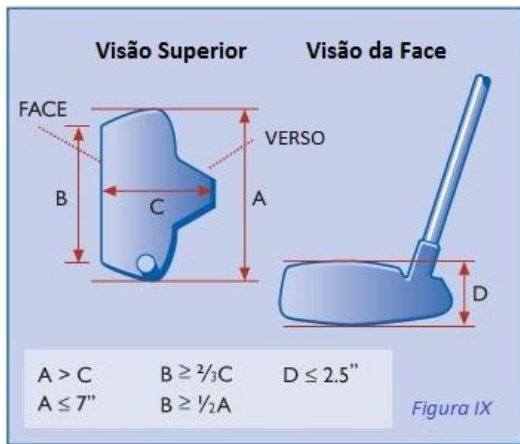
- a distância entre o calcanhar e a ponta seja maior que a distância entre a face e a parte posterior da cabeça do taco;
- a distância entre o calcanhar e a ponta da cabeça seja menor ou igual a 7 polegadas (177,8 mm);
- a distância entre o calcanhar e a ponta da face do taco seja maior ou igual a dois terços da distância entre a face e a parte posterior da cabeça do taco;
- a distância entre o calcanhar e a ponta da face seja maior ou igual à metade da distância entre o calcanhar e a ponta da cabeça; e

- a distância da sola ao topo da cabeça do taco, inclusive qualquer acessório permitido, seja menor ou igual a 2,5 polegadas (63,5mm).

Para cabeças de formato tradicional, essas dimensões serão medidas em linhas horizontais entre as projeções verticais dos pontos extremos:

- do calcanhar e da ponta da cabeça do taco;
- do calcanhar e da ponta da face do taco; e
- da face e da parte posterior da cabeça;

e em linhas verticais entre as projeções horizontais dos pontos extremos da sola e do topo da cabeça do taco.



Para cabeças de formato incomum, a medição entre o calcanhar e a ponta pode ser feita na face da cabeça do taco.

c. Efeito Mola e Propriedades Dinâmicas

O projeto, material e/ou construção da cabeça do taco, ou qualquer tratamento dado a ela (inclusive a face do taco) não deve:

- ter um efeito mola que exceda o limite estabelecido no Protocolo de Teste de Pêndulo, arquivado no R&A; ou
- incorporar tecnologia ou atributos que incluam - mas não se limitem a - molas separadas ou atributos com efeito mola, que tenham como objetivo ou como resultado influenciar indevidamente o efeito mola da cabeça do taco; ou
- influenciar indevidamente o movimento da bola.

Nota: (i), acima, não se aplica aos putters.

d. Face do Taco para Golpear a Bola

A cabeça do taco deve ter apenas um lado (face) para golpear a bola, com exceção dos putters, que podem ter dois lados com as mesmas características, opostos um ao outro.

5. FACE DO TACO

a. Geral

A face do taco deve ser dura e rígida e não deve imprimir um efeito de giro na bola (spin) significativamente maior ou menor que o proporcionado por uma cabeça de taco tradicional, de aço (poderão ser feitas algumas exceções para os putters). Com exceção das gravações listadas abaixo, a face do taco deve ser lisa, sem nenhum grau de concavidade.



b. Material e Espereza da Área de Impacto

Exceto quanto a gravações descritas nos parágrafos seguintes, a espereza da superfície da área com que se pretende bater a bola (“área de impacto”) não deve ser maior que a obtida com jatos decorativos de areia ou frisagem fina (ver Fig. X).

A totalidade da área de impacto deve ser feita do mesmo material (poderá haver exceções para cabeças de tacos feitas de madeira).

c. Gravações na Área de Impacto

Se um taco tiver ranhuras ou marcas de punções na área de impacto, eles devem obedecer às seguintes especificações:

(i) Ranhuras.

- As ranhuras devem ser retilíneas e paralelas.
- As ranhuras devem ter corte transversal simétrico e seus lados não devem convergir (ver Fig. XI).
- *Para tacos que tenha um ângulo de loft maior ou igual a 25 graus, as ranhuras devem ter um corte transversal simples.
- A largura, a distância e o corte transversal das ranhuras devem ser consistentes em toda a área de impacto (algumas exceções podem ser permitidas para madeiras).
- A largura de cada ranhura não deve exceder 0,9 mm (0,035”), usando-se o método de medida dos 30 graus que se encontra arquivado no R&A.
- A distância entre as bordas das ranhuras adjacentes (S) não deve ser inferior a três vezes a largura da ranhura, nem inferior a 1,905 mm (0,075”).
- As ranhuras não devem ter bordas ásperas ou salientes (teste arquivado no R&A).
- *Para tacos que não sejam um driver, a área do corte transversal (A) de uma ranhura dividido pelo pitch (W+S) não pode exceder 0,0030 polegadas quadradas por polegada (0,0762 mm²/mm) (ver fig. XII).
- A profundidade de cada ranhura não deve exceder 0,508mm (0,020”).
- *Para tacos que tenham um ângulo de loft maior ou igual a 25 graus, os cantos das ranhuras devem ser substancialmente na forma redonda tendo o raio efetivo que não seja menor que 0,010 polegadas (0,254 mm) ao ser medida conforme mostra a figura XIII e não maior que 0,020 polegadas (0,508 mm). Desvios de 0,001 polegadas (0,0254 mm) em raio eficaz são permitidos.



Figura XI

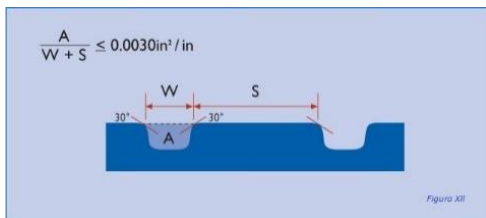
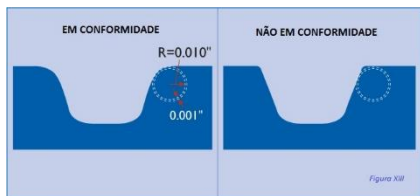


Figura XII

(ii) Marcas de Punção

- A dimensão máxima de qualquer marca de punção não deve exceder 1,905 mm (0,075 polegadas).
- A distância entre marcas de punção adjacentes (ou entre uma marca de punção e uma ranhura) não deve ser menor que 4,27 mm (0,168 polegadas), medida de centro a centro.
- A profundidade de uma marca de punção não deve exceder 1,02 mm (0,040 polegadas).
- Marcas de punção não devem ter bordas ásperas ou salientes.

- *Para tacos que tenham um ângulo de loft maior ou igual a 25 graus, os cantos das ranhuras devem ser substancialmente na forma redonda tendo o raio efetivo que não seja menor que 0,010 polegadas (0,254 mm) ao ser medida conforme mostra a figura XIII e não maior que 0,020 polegadas (0,508 mm). Desvios de 0,001 polegadas (0,0254 mm) em raio eficaz são permitidos.



Nota 1: A especificações de ranhura e marca de punção acima indicadas por asterisco (*) se aplicam somente a modelos novos de tacos fabricados após 1 de janeiro de 2010 e qualquer taco que tenha a sua face alterada propositadamente, por ex. ranhuras refeitas. Para maiores informações sobre o status de tacos disponíveis antes de 1 de janeiro de 2010, refira-se à “Busca de Equipamento”(Equipment Search) no site www.randa.org.

Nota 2: A Comissão pode exigir, nas Condições da Competição, que os tacos que o jogador carregar devem, obrigatoriamente, estar em conformidade com as especificações de ranhura e marcas de punção acima indicadas por um asterisco (*). Esta condição é recomendada somente para competições envolvendo jogadores scratch.

a. Gravações Decorativas

O centro da área de impacto pode ser indicado por um desenho contido em um quadrado com 9,53 mm (0,375”) de lado. Esse desenho não deve influenciar indevidamente o movimento da bola. São permitidos desenhos decorativos fora da área de impacto.

b. Gravações em Faces de Tacos Não Metálicas

As especificações acima não se aplicam às cabeças de tacos feitas de madeira, nos quais a área de impacto da face do taco é de material de dureza menor que a do metal e cujo loft é de 24 graus, ou menos, mas são proibidas as gravações que possam influenciar indevidamente o movimento da bola.

c. Gravações na Face de Putters

As gravações na face da cabeça de um putter não devem ter bordas ásperas ou salientes. As especificações acima, sobre aspereza, material e gravações na área de impacto, não se aplicam a putters.

Apêndice III

A Bola

Se um jogador tiver alguma dúvida quanto à legalidade de uma bola, deveria consultar o R&A.

Um fabricante deveria enviar um exemplar de uma bola que pretende fabricar ao R&A, solicitando-lhes um parecer quanto à sua conformidade com as Regras. O exemplar tornar-se-á propriedade do R&A para fins de referência. O fabricante que não submeter um exemplar dessa bola à apreciação do R&A ou que, depois de submetê-la, não aguardar o parecer antes de fabricá-la ou comercializá-la, assumirá o risco de uma decisão de que a bola não está em conformidade com as Regras.

Os parágrafos a seguir delineiam os regulamentos gerais estabelecidos para o desenho de bolas, suas respectivas especificações e interpretações. Maiores informações referentes a esses regulamentos e sua correta interpretação podem ser encontradas no livreto A GUIDE TO THE RULES ON CLUBS AND BALLS.

Quando se exige que uma bola, ou parte dela, seja feito de uma maneira específica para estar em

conformidade com as *Regras*, isso significa que ela deve ser projetada e fabricada com a intenção de obedecer às especificações.

1. Geral

A bola não deve ser substancialmente diferente das formas e marcas tradicionais e habituais. O material e a construção da bola não devem ser contrários à finalidade e ao espírito das *Regras*.

2. Peso

O peso da bola não deve ser superior a 45,93 g (1,620 onças “avoirdupois”).

3. Tamanho

O diâmetro da bola não deve ser inferior a 42,67 mm (1,680”).

4. Simetria Esférica

A bola não deve ser intencionalmente concebida, fabricada ou modificada de forma a ter características diferentes das de uma bola simetricamente esférica.

5. Velocidade Inicial

A velocidade inicial da bola não pode exceder o limite especificado sob as condições determinadas no Standard de Velocidade Inicial para bolas de golfe arquivado no R&A.

6. Distância Total Padrão

Ao ser testada pelos aparelhos aprovados pelo R&A, a distância total de voo, mais a rolagem da bola, não deve exceder a distância especificada nas condições determinadas pelo Padrão de Distância Total para bolas de golfe, arquivadas no R&A.

Apêndice IV

Dispositivos e outros Equipamentos

Um jogador em dúvida sobre se um dispositivo ou outro *equipamento* constituiria uma infração às *Regras* deve consultar a R&A.

Um fabricante deve submeter à R&A uma amostra de um dispositivo ou outro *equipamento* a ser fabricado para uma decisão sobre se o seu uso durante uma *volta estipulada* causaria um jogador a infringir a Regra 14-3. A amostra se torna propriedade da R&A para referência. Se um fabricante não submeter uma amostra ou, tendo submetido uma amostra, falhar em esperar uma decisão antes de fabricar e/ou comercializar um dispositivo ou outro equipamento, o fabricante assume o risco de que o dispositivo ou *equipamento* seja contrário às *Regras*.

Os seguintes parágrafos dão as normas gerais para o desenho de dispositivos ou outros equipamentos, juntamente com especificações e interpretações. Eles devem ser lidos em conjunto com a Regra 11-1 (*Área do tee*) e Regra 14-3 (Dispositivos Artificiais, Equipamentos Incomuns e Uso Indevido de Equipamentos)

1. Tees (Regra 11)

Um tee é um *equipamento* desenhado para elevar a bola do solo. Um tee não deve:

- ser maior que 4 polegadas (101,6 mm);
- ser desenhado ou fabricado de forma a indicar a *linha de jogo*;
- influenciar excessivamente o movimento da bola; e
- de qualquer outra forma auxiliar o jogador a dar uma tacada ou em seu jogo.

2. Luvas (Regra 14-3)

Luvas podem ser usadas para ajudar o jogador a segurar o taco, desde que seja simples.

Uma luva “simples” deve:

- consistir de uma cobertura ajustada da mão com uma cobertura individual para cada dedo; e
- ser elaborada de materiais lisos na palma inteira e na superfície dos dedos aonde se empunha o taco.

Uma luva “simples” não pode conter:

- material na superfície da palma ou interna na luva com objetivo de fornecer acolchoamento ou que tenha o efeito de fornecê-lo. Acolchoamento é definido como uma área do material da luva que seja mais de 0,025 polegadas (0,635 mm) mais espessa que as áreas adjacentes da luva sem o material;

Nota: Material pode ser adicionado para aumentar a resistência, absorção de humidade, ou outras funcionalidades, desde que não exceda a definição de acolchoamento (veja acima).

- cintas para ajudar a evitar que o taco escorregue ou para prender a mão ao taco;
- qualquer maneira de prender dedos unidos;
- material na luva que possa aderir ao material do grip;
- recursos, além de auxílios visuais, desenhados para auxiliar o jogador a colocar suas mãos de maneira consistente e/ou específica no grip;
- peso para ajudar ao jogador a fazer a tacada;
- qualquer recurso que possa restringir o movimento de uma articulação; ou
- qualquer outro recurso que possa ajudar um jogador em sua tacada ou em seu jogo.

3. Sapatos (Regra 14-3)

Sapatos que auxiliam ao jogador a ter um *stance* firme podem ser usados. Sujeito às condições da competição, recursos como cravos na sola são permitidos, mas os sapatos não devem incorporar recursos:

- desenhados para ajudar o jogador a tomar seu *stance* e/ou construir seu *stance*;
- desenhados para ajudar o jogador com seu alinhamento; ou
- que possa de qualquer outra forma auxiliar o jogador a dar sua *tacada* ou no seu jogo.

4. Vestuário (Regra 14-3)

Artigos de vestuário não podem incluir recursos:

- desenhados para auxiliar o jogador com seu alinhamento; ou
- que possa de qualquer outra forma auxiliar o jogador a dar sua *tacada* ou no seu jogo.

5. Dispositivos para Medir Distância (Regra 14-3)

Durante uma *volta estipulada*, a utilização de qualquer *equipamento* para medir distância não é permitida a não ser que a *Comissão* tenha introduzido uma Regra Local com este efeito (veja Nota à Regra 14-3 e Apêndice I; Parte A; Seção 7).

Mesmo quando a Regra Local estiver em efeito, o equipamento, obrigatoriamente, não deve ser usado para qualquer propósito que seja proibido pela Regra 14-3, que inclui, mas não se limita a:

- a avaliação ou medição da elevação do terreno;
- a avaliação ou medição de outras condições que possam afetar o jogo (i.e., velocidade ou direção do vento);
- recomendações que possam auxiliar o jogador a dar sua *tacada* ou em seu jogo (i.e., escolha do taco, tipo de tacada a ser dada, leitura do *green* ou qualquer coisa que constitua *conselho*); ou
- calcular a distância efetiva entre dois pontos tomando como base a elevação ou outras condições afetando a distância da tacada.

Equipamentos multifuncionais como um Smartphone ou um Tablet, podem ser utilizados como *equipamento* de medir distância, porém não podem ser utilizados para medir ou avaliar outras condições contrárias à Regra 14-3.

O índice consiste de mais de 5000 itens, cada qual se refere a uma Decisão por número. Decisões relacionadas a um tópico específico estão agrupados sob um título, que deveria ser considerado como uma palavra-chave. Há mais de 250 títulos distintos, de dois tipos – os que possuem entradas (Decisões) e os que simplesmente estão relacionados com títulos mais apropriados. Para maior eficiência, as Decisões aparecem sob os títulos com maior número de entradas, certas vezes, estão agrupadas sob subtítulos. A seção “Conteúdo” precede o “Índice” e lista todos os títulos encontrados nele. Ela é o ponto de acesso para o Índice e a familiaridade com esses títulos tornará sua utilização mais fácil. As mais de 1200 Decisões do livro estarão listadas no Índice. Quase todas as Decisões aparecem sob vários títulos diferentes para aumentar a possibilidade de encontrar a Decisão adequada a uma determinada situação.

O uso eficiente do livro de Decisões, no momento correto, sugere que se deve obter habilidade em encontrar no Índice uma Decisão que melhor se aplique a uma dada situação. Por exemplo, suponha-se que em um jogo por buracos, surja uma situação em que um jogador levanta sua bola sem marcar sua posição, na crença errônea de que sua próxima tacada foi concedida. No Conteúdo, é preciso identificar os títulos (palavras-chave) que devem ser examinados – Bola levantada, Conceção, Green, Marcar a posição da bola. A Decisão relevante (2-4.3) encontra-se sob cada um desses títulos. Se o Conteúdo não for consultado antes, o leitor talvez selecione uma palavra-chave não listada como título, despendendo grande esforço sem sucesso. Por exemplo, potenciais palavras-chave como “levantar a bola” ou “bola não marcada” não são títulos do Índice; os termos adequados que constam do Conteúdo são “Bola levantada” ou “Marcar a posição da bola”. Orientar-se pelo Conteúdo levará eficientemente o leitor ao Título adequado, aumentando a possibilidade de encontrar a Decisão apropriada.

CONTEÚDO

ABELHAS (BEES) Ver também: INSETOS	2	Ver: ÁRVORE OU ARBUSTO; FOLHAS ÁREA DE DROP (DROPPING ZONE)	8
ACORDO PARA DESCUMPRIR REGRAS (AGREEMENT TO WAIVE RULES)	2	ÁREA DE GRAMA APARADA RENTE AO CHÃO Ver: FAIRWAY E ÁREAS DE GRAMA APARADA RENTE AO CHÃO	
AGENTE EXTERNO (OUTSIDE AGENCY) Ver também: BOLA DESVIADA OU PARADA; CONDIÇÃO DO OBJETO; IMPEDIMENTOS SOLTOS	2	ÁREA DE PROTEÇÃO AMBIENTAL(EVIRONMENTALLY- SENSITIVE AREA)	8
ÁGUA OCASIONAL (CASUAL WATER) Ver também: CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)	3	ÁREA DO TEE ERRADA (WRONG TEEING GROUND)	8
AGULHAS DE PINHEIRO (PINE NEEDLES) Ver também: ÁRVORE OU ARBUSTO; FLORES	5	Ver também: ÁREA DO TEE E MARCAS	
ALÍVIO MÁXIMO DISPONÍVEL (MAXIMUM AVAILABLE RELIEF) Ver também: PONTO MAIS PRÓXIMO DE ALÍVIO	5	ÁREA DO TEE E MARCAS (TEEING GROUND AND TEE-MARKERS)	8
ANCORAGEM Ver também: GRIP, TACADA, TACO(S)	5	Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; TACADA E DISTÂNCIA; TEE	
ANIMAL Ver: ABELHAS; ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE; CÃO; FORMIGAS E FORMIGUEIROS; INSETOS; MINHOCA; SERPENTE	5	ÁREA PRETENDIDA PARA SWING (AREA OF INTENDED SWING)	10
ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE (BURROWING ANIMAL, REPTILE OR BIRD) Ver também: ÁGUA OCASIONAL; CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; CONDIÇÃO DO OBJETO; TERRENO EM REPARO; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)	5	Ver também: LINHA DE JOGO; LINHA DE PUTT; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT	
APOIAR O TACO NO CHÃO (GROUNDING CLUB) Ver também: PREPARAR A TACADA	7	AREIA(SAND)	10
ÁRBITRO (REFEREE) Ver também: COMISSÃO; OBSERVADOR	7	Ver também: BUNKER	
ARBUSTO		ARTIFICIALMENTE PAVIMENTADA Ver: OBSTRUÇÕES	
		ÁRVORE OU ARBUSTO (TREE OR BUSH) Ver também: AGULHAS DE PINHEIRO; CONDIÇÃO DO OBJETO; FOLHAS	11
		ASSISTÊNCIA OU CONDIÇÃO MÉDICA (MEDICAL ASSISTANCE OR CONDITION) Ver: também: DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO ; PROBLEMA FÍSICO	12
		ATADURA ELÁSTICA (BANDAGE)	12

ATRASO INDEVIDO		Ver também: BOLA AJUDANDO OU INTERFERINDO COM O JOGO; BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA; BOLA DESVIADA OU PARADA; BOLA DROPADA OU RE-DROPADA; BOLA ENTERRADA; BOLA IMPRÓPRIA PARA O JOGO; BOLA LEVANTADA; BOLA NA BORDA DO BURACO; BOLA PERDIDA; BOLA PROVISÓRIA; BOLA SUBSTITUTA; BOLA TOCADA; BOLAS TROCADAS; BOLA "X-OUT"; CONDIÇÃO DO OBJETO; EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO; EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA; FORA DE CAMPO; GREENKEEPER E BURACO FEITO PELO GREENKEEPER; LIE DA BOLA ALTERADO; LIMPAR A BOLA; MARCADOR DE BOLA; PREPARAR A TACADA; PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA; SEGUNDA BOLA; TACADA
Ver: DEMORA INDEVIDA		
ATRAVÉS DO CAMPO (THROUGH THE GREEN)	12	
Ver também: FAIRWAY E ÁREAS DE GRAMA APARADA RENTE AO CHÃO; ROUGH		
AUSÊNCIA (DEFAULT)	14	
Ver também: BURACO EMPATADO; CONCESSÃO		
AUXÍLIO (ASSISTANCE)	14	
Ver também: BOLA AJUDANDO OU INTERFERINDO COM O JOGO; EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA; JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY); JOGO DE QUATRO BOLAS, POR TACADAS (FOUR-BALL STROKE PLAY); PROBLEMA FÍSICO		
AVE		BOLA AJUDANDO OU INTERFERINDO COM O JOGO (BALL ASSISTING OR INTERFERING WITH PLAY)
Ver: ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE		Ver também: AUXÍLIO; EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA
AZARES		BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA (BALL PLACED OR REPLACED)
Ver: AZARES DE ÁGUA; BUNKER		
AZARES DE ÁGUA (WATER HAZARDS)	15	
Ver também: BOLA PROVISÓRIA; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)		
AZARES LATERAIS DE ÁGUA		BOLA DESVIADA
Ver: AZARES DE ÁGUA		Ver: BOLA DESVIADA OU PARADA
BANDEIRA (FLAGSTICK)	18	
Ver também: GREEN		BOLA DESVIADA OU PARADA (BALL DEFLECTED OR STOPPED)
BAR DE PASSAGEM		Ver também: BOLA EM MOVIMENTO ATINGIDA POR TACO; BOLA EM REPOUSO DESLOCADA; EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA
Ver: SEDE DO CLUBE OU BAR DE PASSAGEM		
BATENDO NA BOLA		BOLA DROPADA OU RE-DROPADA (BALL DROPPED OR RE-DROPPED)
Ver: TACADA		Ver também: BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA; BOLA LEVANTADA; REGRAS LOCAIS
BATENDO NA BOLA EM MOVIMENTO		BOLA EM MOVIMENTO ATINGIDA POR TACO (BALL IN MOTION STRUCK BY CLUB)
Ver: BOLA EM MOVIMENTO ATINGIDA POR TACO		
BOLA(BALL)	19	
		Ver também: BOLA DESVIADA OU PARADA; BOLA EM REPOUSO DESLOCADA
		BOLA EM MOVIMENTO PARADA
		Ver: BOLA DESVIADA OU PARADA

BOLA EM REPOUSO DESLOCADA (BALL AT REST MOVED) Ver também: BOLA DESVIADA OU PARADA; BOLA TOCADA	27	Ver também: BANDEIRA; BOLA NA BORDA DO BURACO; CONCESSÃO; EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO; GREEN; REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS	
BOLA ENTERRADA (EMBEDDED BALL) Ver também: PIQUE DE BOLA	31	BURACO EMPATADO (HALVED HOLE) Ver também: AUSÊNCIA; CONCESSÃO	48
BOLA ERRADA (WRONG BALL)	32	BURACO FEITO POR GREENKEEPER Ver: GREENKEEPER E BURACO FEITO PELO GREENKEEPER	
BOLA IMPRÓPRIA PARA O JOGO (BALL UNFIT FOR PLAY) Ver também: BOLA INJOGÁVEL	34	BURACOS DE AREJAMENTO E RESPECTIVOS ROLETES (AERATION HOLES AND PLUGS)	48
BOLA INJOGÁVEL (UNPLAYABLE BALL) Ver também: BOLA IMPRÓPRIA PARA O JOGO	34	CABO DE REDE ELÉTRICA (POWER LINE)	49
BOLA LEVANTADA (BALL LIFTED)	36	CABO DE REDE ELÉTRICA ELEVADO Ver: CABO DE REDE ELÉTRICA	
BOLA MOVIDA OU EM MOVIMENTO Ver: BOLA EM MOVIMENTO ATINGIDA POR TACO; BOLA DESVIADA OU PARADA; BOLA EM REPOUSO DESLOCADA		CADDIE (CADDIE)	49
BOLA NA BORDA DO BURACO (BALL OVERHANGING HOLE)	39	CADÊNCIA DO JOGO (PACE OF PLAY) Ver também: DEMORA INDEVIDA	50
BOLA PERDIDA (LOST BALL) Ver também: BOLA PROVISÓRIA; PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)	39	CAMINHO Ver: ESTRADAS E CAMINHOS	
BOLA PROVISÓRIA (PROVISIONAL BALL) Ver também: BOLA PERDIDA; FORA DE CAMPO; SEGUNDA BOLA	41	CAMPO Ver: CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO; FORA DE CAMPO; MARCAR OU DEFINIR CAMPO	
BOLA SUBSTITUTA (SUBSTITUTED BALL) Ver também: Bolas trocadas	42	CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO (COURSE UNPLAYABLE OR CLOSED) Ver também: INTERRUÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA	50
BOLA TOCADA (BALL TOUCHED) Ver também: BOLA EM REPOUSO DESLOCADA	43	CANCELANDO ESCORES Ver: CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO; INTERRUÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA	
BOLAS TROCADAS (EXCHANGING BALLS) Ver também: BOLA SUBSTITUTA	44	CANO DE DRENAGEM (DRAINPIPE)	51
BOLA "X-OUT" ("X-OUT" BALL)	44	CÃO (DOG)	51
BUNKER (BUNKER) Ver também: AREIA	44	CARRINHO Ver: CARRO DE GOLFE; TROLLEY	
BURACO (HOLE)	47	CARRO	

Ver: CARRO DE GOLFE; CONDIÇÃO DO OBJETO		Ver também: COMPETIÇÃO CONTRA BOGEY; COMPETIÇÃO STABLEFORD	
CARRO DE GOLFE (GOLF CART)	51	COMPETIÇÃO DE QUATRO BOLAS STABLEFORD (FOUR-BALL STABLEFORD COMPETITION)	60
Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; EQUIPAMENTO; TROLLEY		Ver também: JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY); JOGO DE QUATRO BOLAS, POR TACADAS (FOUR-BALL STROKE PLAY)	
CASCALHO		COMPETIÇÃO POR EQUIPES (TEAM COMPETITION)	60
Ver: PEDRA(S), ROCHA(S) OU CASCALHO			
CERCA (FENCE)	51	COMPETIÇÃO STABLEFORD (STABLEFORD COMPETITION)	60
Ver também: CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; MURO		Ver também: COMPETIÇÃO CONTRA BOGEY; COMPETIÇÃO DE QUATRO BOLAS STABLEFORD	
CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS (BOUNDARY FENCE, LINE, WALL OR STAKES)	52	CONCESSÃO (CONCESSION)	60
Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; FORA DE CAMPO; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; MURO		Ver também: AUSÊNCIA; INFORMAÇÃO ERRADA; JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY); JOGO DE SIMPLES, POR BURACOS (SINGLES MATCH)	
CHIPPER (CHIPPER)		CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO (ABNORMAL GROUND CONDITIONS)	61
Ver: TACO(S); CONDIÇÃO DO OBJETO		Ver também: ÁGUA OCASIONAL; ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE; BOLA ENTERRADA; CONDIÇÃO DO OBJETO; MATERIAL EMPILHADO PARA REMOÇÃO; PIQUE DE BOLA; TERRENO EM REPARO	
CHUVA		CONDIÇÃO DO OBJETO (STATUS OF OBJECT)	62
Ver: CONDIÇÕES CLIMÁTICAS; INTERRUPTÃO E REINÍCIO DA PARTIDA		CONDIÇÕES CLIMÁTICAS (WEATHER CONDITIONS)	64
CÓDIGO DE ESPORTIVIDADE (SPORTSMANSHIP CODE)		Ver também: CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO; INTERRUPTÃO E REINÍCIO DA PARTIDA	
Ver: ETIQUETA		CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO (CONDITIONS OF COMPETITION)	65
Ver também: COMISSÃO; REGRAS LOCAIS		Ver também: COMISSÃO; REGRAS LOCAIS	
COMISSÃO (COMMITTEE)	53	CONSELHO (ADVICE)	67
Ver também: ÁRBITRO; CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO; CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO; DÚVIDA QUANTO AOS FATOS; ENCERRAMENTO DA COMPETIÇÃO; INTERRUPTÃO E REINÍCIO DA PARTIDA; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; OBSERVADOR; PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA ; REGRAS LOCAIS		CONTROLE DE PÚBLICO: ESTACA, CORDA OU LINHA (GALLERY-CONTROL STAKE, ROPE OR LINE)	68
Ver também: ENCERRAMENTO DA COMPETIÇÃO; ESCORES E CARTÕES DE ESCORES; REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS		Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; OBSTRUÇÕES	
COMPETIÇÃO COM HANDICAP E HANDICAP STROKES (HANDICAP COMPETITION AND HANDICAP STROKES)	58		
Ver também: COMPETIÇÃO CONTRA BOGEY (BOGEY COMPETITION)	59		
Ver também: COMPETIÇÃO STABLEFORD			
COMPETIÇÃO CONTRA PAR (PAR COMPETITION)	59		

COPO QUE FORRA INTERIOR DE BURACO		Ver: ÁREA DE DROP	
Ver: BURACO		DÚVIDA QUANTO AO PROCEDIMENTO (DOUBT AS TO PROCEDURE)	72
DANOS (DAMAGE)	68	Ver também: BOLA PROVISÓRIA; DÚVIDA QUANTO AOS FATOS; INFRAÇÃO GRAVE ÀS REGRAS; SEGUNDA BOLA	
Ver também: BOLA IMPRÓPRIA PARA O JOGO; REPARO; TACO(S); TERRENO EM REPARO DEFININDO O CAMPO		DÚVIDA QUANTO AOS FATOS (DOUBT REGARDING FACTS)	72
Ver: MARCAR OU DEFINIR CAMPO		Ver também: COMISSÃO; DÚVIDA QUANTO AO PROCEDIMENTO	
DEIXAR DE EMBOCAR A BOLA (FAILURE TO HOLE OUT)	69	EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO (HOLED AND HOLLING OUT)	74
Ver também: EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO		Ver também: DEIXAR DE EMBOCAR A BOLA; TACADA	
DEGRAUS (STEPS)		EMPATES	
Ver: OBSTRUÇÕES		Ver: PLAY-OFF E EMPATES	
DEMORA INDEVIDA (UNDUE DELAY)	69	ENCERRAMENTO DA COMPETIÇÃO (CLOSE OF COMPETITION)	75
Ver também: CADÊNCIA DO JOGO		Ver também: COMISSÃO; COMPETIÇÃO COM HANDICAP E HANDICAP STROKES; CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO; ESCORES E CARTÕES DE ESCORES; PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA COMISSÃO	
DESEMPATE BURACO A BURACO		EQUIDADE (EQUITY)	76
Ver: PLAY-OFF E EMPATES		EQUIPAMENTO (EQUIPMENT)	79
DIRETAMENTE ATRIBUÍVEL (DIRECTLY ATTRIBUTABLE)	69	Ver também: CARRO DE GOLFE; CONDIÇÃO DO OBJETO; ...ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO; TACO(S); TROLLEY	
DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO (ARTIFICIAL DEVICES, UNUSUAL EQUIPMENT AND UNUSUAL USE OF EQUIPMENT)	70	ESCORES E CARTÕES DE ESCORES (SCORES AND SCORE CARDS)	80
Ver também: ASSISTÊNCIA OU CONDIÇÃO MÉDICA; CONDIÇÃO DO OBJETO; PROBLEMA FÍSICO		Ver também: INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS; MARCADOR	
DISTÂNCIA, INFORMAÇÕES SOBRE DISTÂNCIA E MARCADORES DE DISTÂNCIA (DISTANCE, DISTANCE INFORMATION AND DISTANCE MARKERS)	71	ESPARADRAPO	
Ver também: MEDIR		Ver: FITA ADESIVA (OU ESPARADRAPO)	
DIVOT E BURACO DE DIVOT (DIVOT AND DIVOT HOLE)	71	ESPECTADOR (SPECTATOR)	82
		Ver também: AGENTE EXTERNO	
DROPAR A BOLA NOVAMENTE		ESPORTIVIDADE	
Ver: BOLA DROPADA OU RE-DROPADA		Ver: ETIQUETA	
DROPE DA BOLA		ESTACA DE DIREÇÃO	
		Ver: CONDIÇÃO DO OBJETO; ESTACA INDICATIVA DE DIREÇÃO	

ESTACAS (STAKES)	83	Ver também: BOLA PROVISÓRIA; CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; MARCAR OU DEFINIR CAMPO	
Ver também: CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; CONDIÇÃO DO OBJETO		FORMIGAS E FORMIGUEIROS (ANTS AND ANT HILLS)	89
ESTACA INDICATIVA DE DIREÇÃO (DIRECTION POST)	83	Ver também: GREENKEEPER E BURACO FEITO PELO GREENKEEPER; IMPEDIMENTOS SOLTOS; INSETOS	
Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO		FRUTA (FRUIT)	
ESTRADA DE CARRO DE GOLFE		Ver: CONDIÇÃO DO OBJETO	
Ver: ESTRADAS E CAMINHOS			
ESTRADAS E CAMINHOS (ROADS AND PATHS)	83	FUNCIONÁRIO AUTORIZADO	
Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO		Ver: ÁRBITRO; COMISSÃO	
ETIQUETA (ETIQUETTE)	84	GEADA (FROST)	89
		GELO	
EXCLUIR A OPERAÇÃO DE UMA REGRA		Ver: ÁGUA OCASIONAL; IMPEDIMENTOS SOLTOS; OBSTRUÇÕES	
Ver: ACORDO PARA DESCUMPRIR REGRAS		GOLF CART	
EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA (EXERTING INFLUENCE ON BALL)	84	Ver: CARRO DE GOLFE	
Ver também: INFRAÇÃO GRAVE ÀS REGRAS			
FAIRWAY E ÁREAS DE GRAMA APARADA RENTE AO CHÃO (FAIRWAY AND CLOSELY MOWN AREAS)	85	GRAMA OU TURFA (GRASS OR TURF)	89
Ver também: ATRAVÉS DO CAMPO; BOLA ENTERRADA		Ver também: FAIRWAY E ÁREAS DE GRAMA APARADA RENTE AO CHÃO; MARCAS DE TRAVAS DE SAPATOS; TESTE OU TESTAR	
		GRAVE INFRAÇÃO ÀS REGRAS	90
		Ver também: ACORDO PARA DESCUMPRIR REGRAS; ETIQUETA	
FERIMENTO		GREEN (PUTTING GREEN)	90
Ver: PROBLEMA FÍSICO		Ver também: BANDEIRA; BOLA NA BORDA DO BURACO; BURACO; GREEN ERRADO; INDICAR A LINHA DE JOGO; INDICAR A LINHA DE PUTT; LINHA DE PUTT; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT; REPARO DE BURACO ANTIGO	
FITA ADESIVA (OU ESPARADRAPO) (TAPE)	86	GREEN ERRADO (WRONG PUTTING GREEN)	93
FLORES (FLOWERS)	86		
FOLHAS (LEAVES)	86	GREENKEEPER E BURACO FEITO PELO GREENKEEPER (GREENKEEPER AND HOLE MADE BY GREENKEEPER)	93
Ver também: AGULHAS DE PINHEIRO; ÁRVORE OU ARBUSTO; CONDIÇÃO DO OBJETO			
FORA DA VEZ			
Ver: JOGAR FORA DA VEZ; ORDEM DO JOGO			
FORA DE CAMPO (OUT OF BOUNDS)	86	GRIP (GRIP AND GRIPPING)	94
		Ver também: TACO(S)	

GRUPOS E AGRUPAMENTO (GROUPS AND GROUPING) Ver também: HORÁRIO DE SAÍDA	94	INFORMAÇÃO INCORRETA SOBRE AS REGRAS (INCORRECT INFORMATION ON RULES) Ver também: INFORMAÇÃO ERRADA; INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS	99
GUARDA-CHUVA (UMBRELLA)	94	INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS (INFORMATION AS TO STROKES TAKEN) Ver também: INFORMAÇÃO ERRADA	99
HANDICAP Ver: COMPETIÇÃO COM HANDICAP E HANDICAP STROKES		INFRAÇÃO GRAVE ÀS REGRAS (SERIOUS BREACH OF RULES) Ver também: ACORDO PARA DESCUMPRIR REGRAS; ETIQUETA	100
HONRA DE SAÍDA (HONOUR) Ver também: JOGAR FORA DA VEZ; ORDEM DO JOGO	94	INÍCIO, HORÁRIO DE SAÍDA Ver: GRUPOS E AGRUPAMENTO; HORÁRIO DE SAÍDA	
HORÁRIO DE SAÍDA (TIME OF STARTING) Ver também: CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO; GRUPOS E AGRUPAMENTO	94	INSETOS (INSECTS) Ver também: ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE; CONDIÇÃO DO OBJETO; IMPEDIMENTOS SOLTOS	100
IDENTIFICANDO A BOLA Ver: BOLA PERDIDA; PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA		INSTRUÇÃO Ver: CONSELHO	
IDENTIFICAR A BOLA Ver: BOLA PERDIDA; PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA		INTERFERÊNCIA Ver: BOLA AJUDANDO OU INTERFERINDO COM O JOGO; EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA	
IMPEDIMENTOS SOLTOS (LOOSE IMPEDIMENTS) Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO	95	INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA (DISCONTINUANCE AND RESUMPTION OF PLAY)	101
INDEVIDO ATRASO Ver: DEMORA INDEVIDA		JOGAR DE LUGAR ERRADO Ver: LUGAR ERRADO	
INDICAR A LINHA DE JOGO (INDICATING LINE FOR PUTTING) Ver também: INDICAR A LINHA DE PUTT; LINHA DE JOGO; LINHA DE PUTT	97	JOGAR FORA DA VEZ (PLAYING OUT OF TURN) Ver também: HONRA DE SAÍDA; ORDEM DO JOGO; ORDEM DO JOGO EM PARTIDA DE TRÊS E DE QUATRO JOGADORES	102
INDICAR A LINHA DE PUTT (INDICATING LINE FOR PUTTING) Ver também: GREEN; INDICAR A LINHA DE JOGO; LINHA DE JOGO; LINHA DE PUTT; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT	97	JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY) Ver também: AUSÊNCIA; COMPETIÇÃO DE QUATRO BOLAS STABLEFORD; INFORMAÇÃO ERRADA; JOGO DE QUATRO BOLAS, POR TACADAS (FOUR-BALL STROKE PLAY)	103
INFORMAÇÃO ERRADA (WRONG INFORMATION) Ver também: INFORMAÇÃO INCORRETA SOBRE AS REGRAS; INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS; REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS	97	JOGO DE QUATRO BOLAS, POR TACADAS (FOUR-BALL STROKE PLAY)	104

Ver também: COMPETIÇÃO DE QUATRO BOLAS STABLEFORD; JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY)		Ver também: GRAVE INFRAÇÃO ÀS REGRAS	
JOGO DE SIMPLS, POR BURACOS (SINGLES MATCH)	105	LUVA (GLOVE)	112
		Ver também: EQUIPAMENTO; FITA ADESIVA (OU ESPARADRAPO)	
JOGO DE TRÊS BOLAS, POR BURACOS (THREE-BALL MATCH PLAY)	106	MADEIRA E LASCAS DE MADEIRA (WOOD AND WOOD CHIPS)	112
		Ver: também: IMPEDIMENTOS SOLTOS; OBSTRUÇÕES	
JOGO POR BURACOS (MATCH PLAY)		MARCA DE BOLA (BALL MARK)	113
Ver: BURACO EMPATADO; CONCESSÃO; INFORMAÇÃO ERRADA; INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS; REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS		Ver também: MARCADOR DE BOLA; PIQUE DE BOLA	
JOGO POR TACADAS (STROKE PLAY)		MARCA DE FABRICAÇÃO (TRADEMARK)	113
Ver: DÚVIDA QUANTO AO PROCEDIMENTO; EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO; ESCORES E CARTÕES DE ESCORES; SEGUNDA BOLA		MARCA DE PIQUE DE BOLA	
JOGO VAGAROSO		Ver: PIQUE DE BOLA	
Ver: DEMORA INDEVIDA		MARCAS DE TRAVAS DE SAPATOS (SPIKE MARKS)	113
LIE DA BOLA ALTERADO (LIE OF BALL ALTERED)	106	Ver também: DANOS; GREEN; LINHA DE PUTT; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT	
Ver também: MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		MARCADOR (MARKER)	113
LIE MAIS PRÓXIMO E MAIS SEMELHANTE (NEAREST LIE MOST SIMILAR)	107	Ver também: ESCORES E CARTÕES DE ESCORES; MARCADOR DE BOLA	
Ver também: LIE DA BOLA ALTERADO		MARCADOR DE BOLA (BALL-MARKER)	114
LIMPAR A BOLA (CLEANING BALL)	107	Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; MARCA DE BOLA; MARCAR A POSIÇÃO DA BOLA	
		MARCANDO O CAMPO	
LINHA DE JOGO (LINE OF PLAY)	108	Ver: MARCAR OU DEFINIR CAMPO	
Ver também: INDICAR A LINHA DE JOGO; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		MARCAR A POSIÇÃO DA BOLA (MARKING POSITION OF BALL)	114
LINHA DE PUTT (LINE OF PUTT)	109	Ver também: MARCADOR DE BOLA	
Ver também: BURACO; GREEN; INDICAR A LINHA DE PUTT; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		MARCAR OU DEFINIR CAMPO (MARKING OR DEFINING COURSE)	115
LOCAL ERRADO		Ver também: ÁREA DO TEE E MARCAS; AZARES DE ÁGUA; CERCA; CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; COMISSÃO; CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; FORA DE CAMPO; OBSTRUÇÕES; REGRAS LOCAIS; TERRENO EM REPARO	
Ver: LUGAR ERRADO			
LUGAR ERRADO (WRONG PLACE)	110		

MARGENS DAS ÁREAS DO CAMPO (MARGINS OF AREAS OF THE COURSE)	117	MODIFICAR PENALIDADE Ver: PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA	
MATERIAL EMPILHADO PARA REMOÇÃO (MATERIAL PILED FOR REMOVAL)	118	MOITAS Ver: ÁRVORE OU ARBUSTO; CONDIÇÃO DO OBJETO; FOLHAS	
Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; GREENKEEPER E BURACO FEITO PELO GREENKEEPER; TERRENO EM REPARO		MONTÍCULOS DE TOUPEIRA (MOLEHILL)	
MEDIR (MEASURING)	118	Ver: CONDIÇÃO DO OBJETO	
Ver também: DISTÂNCIA, INFORMAÇÕES SOBRE DISTÂNCIA E MARCADORES DE DISTÂNCIA		MÚLTIPLAS PENALIDADES OU SITUAÇÕES	
MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT (IMPROVING AREA OF INTENDED STANCE OR SWING, POSITION OR LIE OF BALL, OR LINE OF PLAY OR PUTT)	118	Ver: SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS	
Ver também: ÁREA PRETENDIDA PARA SWING; LIE DA BOLA ALTERADO; LINHA DE JOGO; LINHA DE PUTT; STANCE		MURO (WALL)	120
MELHORAR LIE DA BOLA		Ver também: CERCA; CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; CONDIÇÃO DO OBJETO; OBSTRUÇÕES; PARTE INTEGRANTE DO CAMPO	
Ver: MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		NÃO COMPARECIMENTO	
MELHORAR LINHA DE JOGO		Ver: AUSÊNCIA	
Ver: LINHA DE JOGO; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		NÃO COMPLETAR BURACO	
MELHORAR LINHA DE PUTT		Ver: DEIXAR DE EMBOCAR A BOLA; EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO	
Ver: LINHA DE JOGO; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		OBJETOS ARTIFICIAIS	
MELHORAR LINHA DE PUTT		Ver: OBSTRUÇÕES	
Ver: LINHA DE JOGO; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		OBJETOS NATURAIS	
MELHORAR POSIÇÃO DA BOLA		Ver: IMPEDIMENTOS SOLTOS	
Ver: MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		OBSERVADOR(OBSERVER)	120
MELHORAR STANCE		Ver também: ÁRBITRO; COMISSÃO	
Ver: MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		OBSTRUÇÕES (OBSTRUCTIONS)	120
MÉTODO DE EXECUTAR UMA TACADA		Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; IMPEDIMENTOS SOLTOS; MADEIRA E LASCAS DE MADEIRA; PARTE INTEGRANTE DO CAMPO; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)	
Ver: TACADA		OBSTRUÇÕES TEMPORÁRIAS	
Ver: TACADA		Ver: OBSTRUÇÕES; REGRAS LOCAIS	
MINHOCA (WORM)	120	OCEANO (OCEAN)	124
		ORDEM DO JOGO (ORDER OF PLAY)	124

Ver também: JOGAR FORA DA VEZ; ORDEM DO JOGO EM PARTIDA DE TRÊS E DE QUATRO JOGADORES; TACADA CANCELADA OU REVOGADA		(PENALTIES IMPOSED, MODIFIED OR WAIVED BY COMMITTEE)	
ORDEM DO JOGO EM PARTIDA DE TRÊS E DE QUATRO JOGADORES (ORDER OF PLAY IN THREESOMES AND FOURSOMES)	125	Ver também: COMISSÃO; ENCERRAMENTO DA COMPETIÇÃO; SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS	
ORIENTAÇÕES (GUIDELINES)	125	PIQUE DE BOLA (PITCH MARK)	129
ORVALHO (DEW)	125	Ver também: BOLA ENTERRADA; MARCA DE BOLA	
PARTE INTEGRANTE DO CAMPO (INTEGRAL PART OF COURSE)	125	PLANTAS (TUMBLEWEED, HEATHER, ETC.)	129
Ver também: CERCA; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; MURO; OBSTRUÇÕES; PORTÃO, PORTA OU JANELA		Ver também: ÁRVORE OU ARBUSTO; CONDIÇÃO DO OBJETO; FLORES	
PARTIDA DE TRÊS BOLAS, POR BURACOS		PLAY-OFF COM MORTE SÚBITA	
Ver: JOGO DE TRÊS BOLAS, POR BURACOS (THREE-BALL MATCH PLAY)		Ver: PLAY-OFF E EMPATES	
PARTIDA DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS		PLAY-OFF E EMPATES (PLAY-OFF AND TIES)	129
Ver: JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY)		PONTE (BRIDGE)	129
PÉ, PÉS E CALÇADOS (FOOT, FEET AND FOOTWEAR)	126	PONTO MAIS PRÓXIMO DE ALÍVIO (NEAREST POINT OF RELIEF)	130
PEDRA(S), ROCHA(S) OU CASCALHO (STONE(S), ROCK(S) OR GRAVEL)	126	Ver também: ALÍVIO MÁXIMO DISPONÍVEL	
Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; IMPEDIMENTOS SOLTOS; MURO		PORTA	
PEGADA(S) (FOOTPRINT(S))	127	Ver: PORTÃO, PORTA OU JANELA	
Ver também: BUNKER; CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; DANOS; MARCAS DE TRAVAS DE SAPATOS; TERRENO EM REPARO		PORTÃO, PORTA OU JANELA (GATE, DOOR OR WINDOW)	131
PENALIDADE ANULADA		PRAIA (BEACH)	131
Ver: PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA		PRÊMIO (PRIZE)	131
PENALIDADE IMPOSTA		PREPARAR A TACADA (ADDRESSING THE BALL)	131
Ver: PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA		PROBLEMA FÍSICO (PHYSICAL PROBLEM)	132
PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA	127	Ver também: ASSISTÊNCIA OU CONDIÇÃO MÉDICA; DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO	
		PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA (SEARCHING FOR AND IDENTIFYING BALL)	132
		Ver também: BOLA PERDIDA	
		PÚBLICO	

Ver: ESPECTADOR		RESPONSABILIDADES DO JOGADOR	142
QUATRO JOGADORES (FOURSOMES)	133	ROCHA	
RAIOS (LIGHTNING)	134	Ver: PEDRA(S), ROCHA(S) OU CASCALHO	
Ver também: CONDIÇÕES CLIMÁTICAS; INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA; SITUAÇÃO PERIGOSA;		ROUGH (ROUGH)	143
RAÍZES (ROOTS)	134	Ver também: ATRAVÉS DO CAMPO	
Ver também: ÁRVORE OU ARBUSTO		SALIVA	144
RASTELO (RAKE)	135	Ver também: IMPEDIMENTOS SOLTOS SAPATOS	
Ver também: BUNKER; CONDIÇÃO DO OBJETO; LINHA DE JOGO; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT; OBSTRUÇÕES RECOLOCAR A BOLA		SEDE DO CLUBE OU BAR DE PASSAGEM (CLUBHOUSE OR HALF- WAY HOUSE)	144
Ver: BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA		SEGUNDA BOLA (SECOND BALL)	144
RECORDE DO CAMPO (COURSE RECORD)	135	Ver também: BOLA PROVISÓRIA; DÚVIDA QUANTO AO PROCEDIMENTO; GRAVE INFRAÇÃO ÀS REGRAS	
RECUSA EM OBSERVAR REGRA (REFUSAL TO COMPLY WITH RULE)	135	SERPENTE	145
REGISTRAR ESCORES		Ver também: ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE; CONDIÇÃO DO OBJETO	
Ver: ESCORES E CARTÕES DE ESCORES; MARCADOR		SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS (MULTIPLE PENALTY SITUATIONS)	145
REGRA OU PROCEDIMENTO INAPLICÁVEL USADO (INAPPLICABLE RULE OR PROCEDURE USED)	135	SITUAÇÃO PERIGOSA (DANGEROUS SITUATION)	146
REGRAS LOCAIS (LOCAL RULES)	136	STABLEFORD	
Ver também: CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO		Ver: COMPETIÇÃO CONTRA BOGEY; COMPETIÇÃO DE QUATRO BOLAS STABLEFORD; COMPETIÇÃO STABLEFORD	
REINÍCIO DO JOGO		STANCE (STANCE)	146
Ver: INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA		Ver também: MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT; PREPARAR A TACADA	
REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS (CLAIMS AND DISPUTES)	138	STANCE, SWING OU DIREÇÃO DE JOGO ANORMAIS (ABNORMAL STANCE, SWING OR DIRECTION OF PLAY)	147
Ver também: ÁRBITRO; COMISSÃO; PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA		SUSPENSÃO DO JOGO	
REPARO (REPAIR)	141	Ver: INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA	
Ver também: DANOS; TERRENO EM REPARO		SWING DE TREINO (PRACTICE SWING)	147
REPARO DE BURACO ANTIGO (HOLE PLUG)	142		
RÉPTIL			
Ver: ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE			

Ver também: TREINO

TACADA (STROKE) 148

Ver também: BOLA EM MOVIMENTO
ATINGIDA POR TACO; BOLA ERRADA;
COMPETIÇÃO COM HANDICAP E
HANDICAP STROKES; CONCESSÃO;
DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO
INCOMUM E USO ANORMAL DE
EQUIPAMENTO ; SWING DE TREINO;
TACADA CANCELADA OU REVOGADA;
TACADA E DISTÂNCIA; TREINO
TACADA CANCELADA OU 149
REVOGADA (STROKE CANCELLED OR
RECALLED)

Ver também: ÁREA DO TEE E MARCAS; BOLA
DESVIADA OU PARADA; ORDEM DO JOGO
EM PARTIDA DE TRÊS E DE QUATRO
JOGADORES; TACADA E DISTÂNCIA
TACADA E DISTÂNCIA (STROKE AND 150
DISTANCE)

TACO(S) (CLUB(S)) 152

Ver também: APOIAR O TACO NO CHÃO;
CONDIÇÃO DO OBJETO; GRIP; TACADA

TEE (TEE) 155

Ver também: ÁREA DO TEE E MARCAS;
CONDIÇÃO DO OBJETO

TERMINOLOGIA (TERMINOLOGY) 155

TERRENO EM REPARO (GROUND 157
UNDER REPAIR)

Ver também: ÁGUA OCASIONAL; ANIMAL
LURADOR, RÉPTIL OU AVE; ÁRVORE OU
ARBUSTO; CONDIÇÃO ANORMAL DO
TERRENO; MARCAR OU DEFINIR CAMPO;
VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU
CONHECIDO)

TESTE OU TESTAR (TEST OR TESTING) 159

TOALHA (TOWEL) 160

TOCAR A BOLA

Ver: BOLA TOCADA

TREINO (PRACTICE) 160

Ver também: SWING DE TREINO

TROCAR A BOLA

Ver: BOLAS TROCADAS

TROLLEY (TROLLEY) 161

Ver também: CARRO DE GOLFE;
EQUIPAMENTO

TURFA

Ver: GRAMA OU TURFA

USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO

Ver: DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS,
EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL
DE EQUIPAMENTO

VENTO

Ver: CONDIÇÕES CLIMÁTICAS

VIRTUALMENTE CERTO

Ver: VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU
CONHECIDO)

VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU 161
CONHECIDO) (VIRTUALLY CERTAIN
(OR KNOWN))

Ver também: AGENTE EXTERNO; ÁGUA
OCASIONAL; ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU
AVE; AZARES DE ÁGUA; BOLA PERDIDA; BOLA
PROVISÓRIA; CONDIÇÃO ANORMAL DO
TERRENO; OBSTRUÇÕES; TERRENO EM
REPARO

VOLTA ESTIPULADA (STIPULATED 162
ROUND)

Ver também: DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS,
EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL
DE EQUIPAMENTO

ÍNDICE DAS DECISÕES

ABELHAS

Ver também: INSETOS

- Interferindo com o jogo 1-4/10
- Interromper o jogo devido a picada de abelha 6-8a/3
- Significado de situação perigosa 1-4/11

ACORDO PARA DESCUMPRIR REGRAS

Acordo

- para conceder putts curtos 1-3/2
- para conceder um ou mais buracos 2-4/22
- para considerar o buraco empatado durante o jogo do buraco 2-1/1.5
- para considerar o buraco empatado quando os jogadores não puderem resolver problema relativo às Regras 2-1/1
- para jogar fora de ordem, feito entre competidores, mas não com o propósito de dar vantagem a um deles 10-2c/2
- para não sair da área do tee na ordem prescrita em jogo por buracos para economizar tempo 10-1c/3
- para que equipe que estiver perdendo depois de 18 buracos, em jogo de 36 buracos, conceda a partida 1-3/7

Dois buracos omitidos propôs-tadamente de jogo por buracos 2-1/4

Forma errada de jogar

- em jogo por buracos, descoberta após o buraco 9 6-1/1
- em jogo por buracos; jogadores concordam que equipe que estiver perdendo conceda a partida 33-1/4
- para decidir que equipe concederá a partida 2-4/21

Handicap stroke aplicado em buraco errado, por engano 6-2a/2

Infração à Regra, por adversário

- discutida entre jogador e adversário, penalidade não aplicada 1-3/4
- ignorada por jogador e adversário; penalidade não aplicada 1-3/5
- procedimento para reivindicação válida 2-5/2

Jogadores ignoram que incorreram em penalidade 1-3/5

Jogador que chega à terceira volta do jogo por buracos é desclassificado por concordar em não cumprir as Regras na primeira volta 34-1a/1

Jogar novamente a partida quando jogo é interrompido em vez de reiniciá-lo do ponto em que parou 2-1/6

Marcador atesta escore errado
- de propósito 1-3/6
- de propósito; competidor não sabe que escore está errado 6-6a/5

Procedimento incorreto admitido erroneamente por jogador e adversário; se reivindicação válida pode ser feita depois de procedimento ser adotado 2-5/8.5

Quando acordo feito entre jogadores torna-se infração à Regra 1-3 1-3/0,5

AGENTE EXTERNO

Ver também: BOLA DESVIADA OU PARADA; CONDIÇÃO DO OBJETO; IMPEDIMENTOS SOLTOS

Bandeira é removida, peça cai do topo da bandeira e desvia bola em movimento 17/9

Bola

- alojada em árvore jogada para baixo por agente externo 18-1/9
- bola em saco de plástico se desloca quando o saco é levado pelo vento para uma nova posição 18-1/7
- bola não encontrada tratada como deslocada por agente externo na ausência de conhecimento ou virtual certeza desse fato - derrubada acidentalmente no green pelo adversário ou co-competidor sobre bola em movimento do jogador 27-1/2.5
- deslocada por ar propelido por ventilador ou ventoinha 19-5/1.7
- furtada por agente externo, de local desconhecido 18-1/2
- visível do tee desaparece ou é deslocada por agente externo durante interrupção da partida 18-1/5
- visível do tee desaparece ou é deslocada por agente externo durante interrupção da partida 6-8d/4

Bola do jogador é desviada pela tacada de um jogador de outro grupo 19-1/2

Bola parada

- deslocada durante interrupção da partida por agente externo; jogador deixa de estimar corretamente a posição ao recolocar a bola 6-8d/5

- deslocada por planta soprada pelo vento	18-1/6	Obstrução fixa sobre a linha de jogo do jogador é removida por um agente externo	13-2/33
Cão pega ou desvia bola no green, após tacada			
- de fora do green	19-1/6	Obstrução móvel é removida por agente externo; posição da bola é piorada; jogador recoloca obstrução	13-2/15.5
- do green	19-1/7		
Capitão ou treinador da equipe; condição de	33-1/11.5		
Carregador de guarda-chuva contratado além do caddie; se é um segundo caddie ou um agente externo	6-4/5	Pegadas feitas no bunker por Árbitro tomando decisão; se é permitido rastelá-las antes do jogador jogar	13-4/10
Competidor pede ajuda de co-competidor para evitar penalidade	33-7/7	Pessoa(s) caminhando com o grupo que não seja o caddie carrega(m) - itens outros que não os tacos, para o jogador; status dos itens e das pessoas	6-4/5.3
Copo que reveste o buraco, puxado para fora junto com bandeira atendida, desvia bola em movimento após tacada	17/8	- tacos adicionais sendo carregados para o jogador; status dos tacos e da pessoa que os carrega	4-4a/16
Distância; informação sobre distância de equipamento eletrônico usado por terceira parte informado unilateralmente ao jogador	14-3/0.7	Pisa sobre a bola em grama alta; lie original é alterado e local onde a bola estava originariamente não é determinável; procedimento que o jogador deve adotar	20-3b/5
Emprestar bolas ou toalha de outro jogador ou de um agente externo	5-1/5	Rastelo segurado por caddie do jogador acidentalmente para ou desvia bola do jogador	19-2/10
Espectador diz que bola foi deslocada por agente externo mas o jogador não tem certeza; procedimento do jogador se a decisão da Comissão não for possível dentro de um tempo razoável	18-1/4	Serpente; quando é agente externo	23/6.5
Impedimento solto desalojado por		Significado de "boa razão para levantar" quando o jogo é interrompido, tal como possibilidade de agente externo pegar a bola	6-8c/1
- swing de treino provoca movimento da bola	18-2/20.5		
- tacada de parceiro ou adversário desloca bola de jogador	18-1/8	Sprinkler da irrigação desvia a bola; Regra Local permitindo executar novamente a tacada, sem penalidade; se é autorizada	33-8/12
Jogador joga bola deslocada ou levantada por agente externo da nova posição			
- caddie tem conhecimento de que a bola foi deslocada de fora de campo para dentro do campo e não informa o jogador	15/9	Tacada não executada novamente como exigido pela Regra 19-1 depois de bola jogada do green ser desviada por agente externo em movimento	19-1/3
- nem o jogador nem o caddie sabem que a bola foi deslocada até o início do jogo do buraco seguinte	18-1/3	Taco tornado impróprio para o jogo por agente externo	4-3/9.5
- nem o jogador nem o caddie sabem que a bola foi deslocada de fora de campo para dentro do campo	15/10		
- sem o conhecimento do jogador, co-competidor levanta a bola e a coloca de lado; competidor joga a bola do local onde foi colocada	15-3b/3	Veículo da manutenção desvia a bola para fora de campo; jogador dropa e joga bola substituta nas proximidades do local onde o veículo desviou a bola original	20-7/1
Marcador de bola é levantado por agente externo	20-1/9	ÁGUA OCASIONAL Ver também: CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)	

Água ocasional no green - interfere entre a bola que está fora do green e o buraco	25-1a/2	Jogador obtém alívio de área de água ocasional e a bola para em posição onde há interferência de outra área de água ocasional; se é exigido novo drop	20-2c/7
- ponto mais próximo de alívio fora do green	25-1b/10		
- se o jogador tem direito a alívio por intervenção; bola no green, ponto mais próximo de alívio fora do green	25-1b/10.5	Jogador que tem direito a alívio sem penalidade de água ocasional levanta a bola, escolhe não obter alívio e deseja proceder conforme Regra de bola injogável	18-2/12.5
- visível quando o jogador caminha ao lado da linha de putt, mas não é visível de outro lugar	25/5		
Água visível devido a esforço exagerado com os pés	25/4	Marcador de bola movido por vento ou água ocasional durante a volta estipulada	20-1/10.5
Bola em água ocasional		Melhorar a linha de jogo ao obter alívio de água ocasional	25-1b/3
- de difícil recuperação	25-1/1		
- dentro de terreno em reparo	25-1b/11		
- dentro de terreno em reparo; se jogador pode ter alívio de ambas situações em procedimento único	25-1b/11.5	Mudar opção de alívio	
		- bola dropada atinge o jogador; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao dropar novamente	20-2a/6
Bola jogada de área de água ocasional é perdida na mesma área	25-1c/3	- bola dropada primeiro atinge o campo em local fora de onde a Regra exige; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao dropar novamente	20-6/2
Bola perdida em azar de água ou água ocasional que se estende para fora do azar	1-4/7	- bola dropada primeiro atinge o campo fora de onde a Regra exige; se o jogador pode recolocar a bola no local original	20-6/5
Bunker completamente coberto por água ocasional - opções do jogador	25-1b/8	- bola dropada rola para posição que exige novo drop; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	20-2c/5
- Regra Local fornecendo alívio sem penalidade de bunker alagado em local fora do bunker; se está autorizada	33-8/27	- jogador dropa a bola no bunker conforme a primeira opção da Regra 25-1 b(ii); jogador então deseja proceder conforme a segunda opção para dropar fora do bunker	25-1b/9
Buraco cercado por água ocasional	33-2d/2	- jogador levanta a bola do bunker pretendendo dropá-la conforme a primeira opção da Regra 25-1 b(ii); jogador então deseja proceder conforme a segunda opção para dropar fora do bunker	24-2b/5
Cobrindo a área do tee	25-1b/4		
Confundida com azar de água		Pique de bola cheio de água ocasional	25/3
- bola original jogada conforme Regra de azar de água	25-1b/12		
- bola substituta jogada conforme Regra de azar de água	25-1b/13		
Diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.7	Ponto mais próximo de alívio	
		- determinar taco, posição, direção do jogo e swing usados para identificar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/1
Esclarecimento sobre o ponto onde a bola "entrou por último" em água ocasional quando a bola se perdeu nessa situação	25-1c/1.5	- diagrama ilustrando o ponto mais próximo de alívio	25-1b/2
Explicação de "alívio máximo disponível" de água ocasional no bunker	25-1b/5	- do caminho de carro de golfe em água ocasional; ponto mais próximo de alívio de água ocasional é de volta ao caminho de carro	1-4/8
		- do caminho de carro de golfe em água ocasional; ponto mais próximo de alívio é de volta ao caminho de carro; drop na água ocasional é impraticável	1-4/8.5
Jogador fisicamente incapaz de determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.5		

- jogador determina o ponto mais próximo de alívio mas é fisicamente incapaz de executar a tacada pretendida	24-2b/3	Bola é dropada no bunker conforme primeira opção da Regra 25-1 b(ii) no ponto de alívio máximo disponível; jogador então quer	25-1b/9
- jogador não observa procedimento para determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/2	invocar a segunda opção para dropar fora do bunker	
Regra Local			
- fornecendo alívio sem penalidade de bunker alagado em local fora do bunker	33-8/27	Bola é levantada do bunker pelo jogador que pretende dropá-la conforme a primeira opção da Regra 25-1 b(ii) no ponto de alívio máximo disponível; jogador então deseja proceder	24-2b/5
- permitindo novo drop ou colocação quando a bola dropada se enterra no bunker; se está autorizada	33-8/28	conforme segunda opção para dropar fora do bunker	
Remoção de água ocasional ou impedimentos soltos no green, pela Comissão	33/1	Bunker completamente coberto por água ocasional; opções do jogador	25-1b/8
Remover água ocasional do buraco	16-1a/4	Explicação de “ponto de alívio máximo disponível” de água ocasional no bunker	25-1b/5
Tacada não razoável devido a interferência de obstrução fixa e água ocasional	24-2b/19		
Terra macia e fofa	25/1	ANCORAGEM Ver também: GRIP, TACADA, TACO(S)	
Tocar água ocasional no bunker com o taco	13-4/7	Antebraço intencionalmente segurado junto ao corpodurante a tacada	14-1b/1
Transbordamento de azar de água	25/2	Corpo tocado, inadvertidamente durante a tacada por taco ou a mão que o empunha	14-1b/6
Varrer ou secar água ocasional da linha de putt	16-1a/1	Significado de: - antebraço - ponto de ancoragem	14-1b/3 14-1b/2
Virtualmente assegurado (ou conhecido)	25-1c/1	Taco: - ancorado antes, mas não durante a tacada - ancorado durante parte da tacada - em contato com roupa durante a tacada	14-1b/4 14-1b/5 14-1b/7
- bola desaparecida em água ocasional ou rough alto; se o jogador pode tratar a bola como se estivesse em água ocasional			
- bola desaparecida está em água ocasional; drop é feito conforme Regra 25-1 c; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	25-1c/2.5		
AGULHAS DE PINHEIRO		ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE Ver também: ÁGUA OCASIONAL; CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; CONDIÇÃO DO OBJETO; TERRENO EM REPARO; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)	
Ver também: ÁRVORE OU ARBUSTO;			
Agulhas de pinheiro empilhadas para remoção interferem com a linha de jogo depois da bola ser dropada fora da pilha	25-1b/17	Ao obter alívio de buraco feito por animal lurador, réptil ou ave - a bola para em uma posição em que há interferência de outro buraco semelhante	20-2c/7
		- jogador não nota que a bola está em azar de água; erro é descoberto antes da bola ser jogada	25-1b/26
ALÍVIO MÁXIMO DISPONÍVEL		- linha de jogo é melhorada	25-1b/3
Ver também: PONTO MAIS PRÓXIMO DE ALÍVIO			
Bola dropada de água ocasional em bunker, no ponto de alívio máximo disponível, rola para outro lugar	25-1b/6	Aplicação da exceção à Regra 25-1b quando a bola está embaixo da terra em um buraco de animal lurador	25-1b/25.5

Após cinco minutos de busca, bola é encontrada em buraco feito por animal lurador, réptil ou ave	27/7	Linha de jogo melhorada quando é obtido alívio de buraco feito por animal lurador, réptil ou ave	25-1b/3
Bola entra em buraco feito por animal lurador, réptil ou ave		Ninho de pássaro interfere com tacada	1-4/9
- dentro de campo e para fora de campo	25-1b/24	Pegada de animal lurador, réptil ou ave; se há alívio disponível	25/19.5
- fora de campo e para dentro do campo	25-1b/23		
- no bunker e para sob o green	25-1b/25	Ponto mais próximo de alívio	
Bunker ou azar de água		- de caminho do carro de golfe é em buraco feito por animal lurador, ponto mais próximo de alívio do buraco feito por animal lurador é de volta ao caminho do carro	1-4/8
- bola entra em buraco feito por animal lurador, réptil ou ave e para sob o green	25-1b/25		
- jogador que não nota que a bola está em um azar de água obtém alívio de buraco feito por animal lurador, réptil ou ave; erro é descoberto antes que a bola seja jogada	25-1b/26	- de caminho do carro de golfe é em buraco feito por animal lurador; ponto mais próximo de alívio do buraco feito por animal lurador é de volta ao caminho do carro; dropo no buraco feito por animal lurador é impraticável	1-4/8.5
- tocar montículo feito por animal lurador, réptil ou ave ao executar backswing	13-4/5	- determinar taco, tomar posição, direção do jogo e swing usado para identificar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/1
Buraco feito por animal lurador, réptil ou ave perto de árvore ou arbusto, interfere com bola		- diagramas ilustrando o ponto mais próximo de alívio	25-1b/2
- para tacada em direção ao green, não razoável por causa da posição da árvore	25-1b/21	- jogador determina o ponto mais próximo de alívio mas é fisicamente incapaz de jogar a tacada pretendida	24-2b/3
- para tacada razoável, executada lateral mente	25-1b/22	- jogador não observa procedimento recomendado ao determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/2
- pouco razoável executar tacada devido a arbusto	25-1b/19	- jogador que tem direito a alívio sem penalidade de buraco feito por animal lurador levanta a bola; escolhe não obter alívio e deseja proceder conforme Regra de bola injogável	18-2/12.5
- pouco razoável executar tacada devido a árvore	25-1b/20		
Condição de		Regra Local	
- montículos de toupeira	25/23	- considerando formigueiro cônico e duro como terreno em reparo	33-8/22
- pegadas feitas por animal lurador, réptil ou ave	25/19.5	- declarando dano severo feito por animal não lurador como terreno em reparo	33-8/32.5
- serpente	23/6.5		
Diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.7	Serpente	
Levantar a bola		- quando agente externo; quando impedimento solto	23/6.5
- com lama aderida a ela, para determinar se está em buraco feito por animal lurador, réptil ou ave; bola é girada ao ser recolocada	21/5	- serpente perigosa interfere com o jogo	1-4/10
- para determinar se está em buraco feito por animal lurador, réptil ou ave; envolvimento da Comissão quando adversário, marcador ou co-competidor não estão prontamente disponíveis	5-3/7	Tocar montículo feito por animal lurador, réptil ou ave, durante backswing no bunker	13-4/5
- para determinar se está em buraco feito por réptil, ave ou animal lurador	20-1/0.7	Virtual certeza de que bola não encontrada está em buraco de animal lurador; bola dropada conforme Regra 25-1c; bola original é então encontrada	25-1c/2.5

APOIAR O TACO NO CHÃO

Ver também: PREPARAR A TACADA

"Apoiado no chão"; significado de		- o solo de um azar ao fazer um swing de treino; tacada do jogador não consegue retirar a bola; antes da tacada seguinte, o taco toca o solo em outra tacada de treino	1-4/14
- quando se considera que um taco está apoiado na grama dentro de um azar de água	13-4/8	- o solo de um azar ao procurar por bola que acredita estar coberta por impedimentos soltos	12-1/4
Apoiar-se no taco, em um azar, enquanto espera a vez de jogar	13-4/2	- o solo do azar com vários swings de treino; jogador é avisado da infração depois do que faz vários outros swings de treino	1-4/13
Bater com o taco na areia do bunker após não conseguir retirar a bola		- o solo do azar em vários swings de treino	13-4/3
- em jogo de quatro bolas por buracos; bola do parceiro no mesmo bunker	30-3f/2	- um montículo feito por animal lurador em um bunker, durante backswing	13-4/5
- em jogo de simples (por buracos)	13-4/35	- uma pedra solidamente enterrada em azar, durante backswing	13-4/6
- em partida de quatro jogadores por buracos; parceiro deve executar a tacada seguinte; posição da bola não é melhorada	29/5		
		ÁRBITRO	
		Ver também: COMISSÃO; OBSERVADOR	
Bola jogada do bunker para barranco de grama ao redor do bunker; jogador bate na areia com o taco; bola então rola de volta para o bunker	13-4/35.5	Alerta o jogador que está prestes a infringir uma Regra	34-2/3
		Autoridade para declarar um terreno em reparo	34-2/1
Padrão do Peso das Evidências utilizado para determinar se o jogador causou o movimento de sua bola	18-2/0.5	Autoriza jogador a infringir Regra	34-2/2
		Avisa incorretamente o jogador de que ele incorreu em penalidade de perda do buraco; as duas equipes levantam suas bolas e então árbitro descobre seu erro	34-2/7
Taco é apoiado no chão fora de azar de água ao preparar tacada dentro do azar	13-4/29		
Taco toca		Bandeira atendida pelo árbitro a pedido do jogador; se é permitido ou recomendado	17-1/3
- a água ocasional dentro de bunker	13-4/7		
- a areia através do campo, atrás da bola, durante backswing	13-2/9		
- a areia através do campo na preparação da tacada, pressionando a areia para baixo	13-2/12	Bola considerada imprópria para o jogo; envolvimento do árbitro quando adversário; marcador ou co-competidor não estão prontamente disponíveis	5-3/7
- a areia do bunker durante backswing	13-4/31		
- a areia do bunker quando a bola está fora do bunker	13-4/1	Decisão incorreta de árbitro coloca jogador em séria desvantagem em jogo por tacadas; quando a decisão pode ser revertida	34-3/3.3
- a bola dentro de um bunker ou azar de água, acidentalmente; bola não se move	13-4/12		
- a grama dentro de um azar, durante swing de treino	13-4/4	Impõe penalidade para o buraco anterior após o jogo do buraco seguinte ter começado	2-5/12
- a parede de terra nua do bunker no backswing	13-4/34		
- a ponte sobre um azar de água na preparação da tacada	13-4/30	Jogador discorda da decisão do árbitro; se é possível recorrer à Comissão para decisão	34-2/4
- as folhas em um azar durante backswing	13-4/33		
- o solo de um azar ao fazer um swing de treino provocando deslocamento de impedimentos soltos; jogador também melhora área pretendida para seu swing ao dobrar um galho	13-4/28	Orientação para o árbitro resolver questões a serem apuradas	34-3/9
		Procedimento para determinar que bola está mais longe do buraco	10-1b/1

Quando o resultado do jogo por buracos é “anunciado oficialmente”	2-5/14	Modelo de Regra Local esclarecendo procedimentos de alívio	Ap. I-a-2c
Reverter decisão		Tacadas executadas de	
- feita no buraco anterior, após o jogo do buraco seguinte ter começado	34-2/6	- área de proteção ambiental	33-8/43
- feita no último buraco da partida por buracos, após jogadores saírem do green	34-2/5	- área de proteção ambiental; obtém-se vantagem significativa	33-8/44
ÁREA DE DROP			
Árvore cai sobre fairway durante volta estipulada	25/9.5	Jogo por buracos; bola jogada da área do tee errada vai para fora de campo; tacada não é revogada por adversário	11-5/3
Azar lateral de água			
- área permitida para drop e atrás de azar de água é tão estreita que o jogador tem dificuldade para dropar dentro dela	26-1/19	Jogo por tacadas	
- definido como azar de água	26/3.5	- explicação de “próxima área do tee ”	11-5/1
- parte de azar lateral de água onde é impossível dropar não mais perto do buraco	33-2a/9	quando competidores jogaram da área do tee errada	
		- grupo joga da área do tee errada; erro é atribuído à Comissão que não marcou o número dos buracos nas áreas do tee; se a Comissão deve anular as penalidades	11-5/2
Marcar green-ilha	33-2a/10	- grupo joga da área do tee errada; erro é corrigido	11-5/4
Procedimentos para dropar e re-dropar quando a área de drop tiver sido estabelecida por Regra Local	Ap. I-a-6		
		ÁREA DO TEE E MARCAS	
		Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; TACADA E DISTÂNCIA; TEE	
Regra Local			
- concedendo alívio de caminho pavimentado para todos os casos na área de drop quando o ponto mais próximo de alívio não fornece alívio efetivo; se é autorizada	33-8/19		
- modelo de Regra Local estabelecendo área de drop como opção adicional segundo as Regras 24-2b, 25-1 b, 25-1 c, 25-3,26-1 e 28	Ap. I-a-6	Água ocasional cobre completamente a área do tee ; opções para a Comissão em jogos por buracos e por tacadas	25-1b/4
- permitindo alívio, sem penalidade, de linha de visão de tela protetora próxima à linha de jogo	33-8/18	Área do tee errada	
- permitindo drop e no lado mais próximo do green de um azar de água quando a bola não ultrapassa o azar; se é autorizada	33-8/2	- bola jogada de área do tee errada em jogo por tacadas; erro é corrigido	11-5/4
		- bola jogada para fora de campo não é revogada	11-5/3
		- jogar da área do tee errada devido à falha da Comissão por não ter indicado os números dos buracos na área do tee	11-5/2
		- significado de “área do tee seguinte” após os competidores terem jogado da área de tee errada	11-5/1
ÁREA DE PROTEÇÃO AMBIENTAL			
Condição de plantas em crescimento enraizadas dentro de áreas de proteção ambiental que estão debruçadas sobre o campo	33-8/44.5	Bola dentro ou sobre obstrução móvel dentro da área do tee	25-2/8
Jogador entra em área de proteção ambiental para recuperar a bola	33-8/42	Bola deslocada, levantada ou tocada	
		- bola deslocada acidentalmente por swing de treino antes da tacada	18-2/19
Marcar áreas de proteção ambiental; recomendações para a Comissão	33-8/41	- tacada apenas toca a bola, que cai do tee; jogador levanta e recoloca a bola no tee	18-2/2

- tacada da área do tee erroneamente presumida como fora de campo; competidor volta à área do tee e joga outra bola	18-2/1	(áreas do tee diferentes usadas por homens e mulheres); de que área do tee o parceiro deve executar a tacada seguinte	
- tacada erra a bola sobre o tee; jogador então ajusta a altura da bola sobre o tee	18-2/1		
- tacada erra bola sobre o tee; jogador então prepara a tacada e, acidentalmente, derruba a bola do tee	11-3/1	Galho que interfere com backswing na área do tee é quebrado pelo jogador	13-2/14
Bola enterrada na área do tee	25-2/8	Grama atrás da bola sobre a área do tee é arrancada ou partida pelo jogador	13-2/3
Bola jogada de fora da área do tee			
- bola jogada de fora da área do tee em partida de quatro jogadores, por buracos	29-1/1	Jogador faz várias tacadas em azar de água lateral do qual o jogo é proibido	20-7/4
- bola jogada de fora da área do tee vai para fora de campo	11-4b/6	Jogadores começam pela área do tee do buraco 1 e do buraco 10	33-1/3
- competidor joga de fora da área do tee em partida de quatro jogadores, por tacadas; parceiro repete a tacada	29-1/2	Marcas nas áreas dos tees	
- discussão sobre se competidor jogou de fora da área do tee	34-3/4	- competidores determinam local de onde jogar da área do tee quando estão faltando as duas marcas na área do tee	11-4b/3
- ordem do jogo quando adversário exige que jogador com honra de saída cancele a tacada executada de fora da área do tee	11-4a/1	- competidores estimam a área do tee quando está faltando uma marca na área do tee	11-4b/2
Bola jogada fora da vez da área do tee é abandonada e outra bola é jogada na ordem correta	10-2c/1	- condição após a primeira tacada	11-2/1
		- movidas e/ou buracos reposicionados durante volta de jogo por tacadas	33-2b/1
		- movidas pelo jogador	11-2/2
Bola original		Posicionar-se sobre tapete na área do tee	13-3/1
- encontrada dentro do período de cinco minutos, após outra bola ser colocada sobre o tee, mas não jogada	27-1/1	Regra Local	
- fora de campo; bola recolocada sobre o tee conforme tacada e distância é tocada durante a preparação da tacada e cai do tee	11-3/3	- considerando área de buraco adjacente como fora de campo para o jogo de um buraco específico, mas não para o jogo dos outros buracos	33-2a/14
Bola provisória jogada fora da vez, na área do tee	10-3/1	- considerando área de buraco adjacente como fora de campo para tacadas executadas apenas da área do tee ; se é autorizada	33-2a/14
Bola se enterra na área do tee	25-2/8	- considerando área que circunda o tee como dentro de campo para tacadas da área do tee , e fora de campo depois disso; se é autorizada	33-2a/13
Competição de quatro jogadores			
- condição da competição estipula qual jogador em partida de quatro jogadores deve jogar da primeira área do tee ; se é permitido	33-1/3.5	Suspensão da partida é determinada pela Comissão	
- jogador e parceiro executam suas tacadas da mesma área do tee em partida de quatro jogadores	29-1/9	- opções para os jogadores se um competidor do grupo já tiver jogado da área do tee	6-8b/2
- mudar de parceiro após executar tacada da primeira área do tee	29/1	- um competidor do grupo quer completar o jogo do buraco depois dos outros competidores terem interrompido o jogo; se é permitido	6-8b/3
- se parceiro que já se adiantou antes de ser jogada a tacada da área do tee pode voltar para bater a bola provisória	29-1/4.5	Tacada erra bola colocada sobre o tee	
- tacada da área do tee vai para fora de campo em partida mista de quatro jogadores	29/2	- jogador então ajusta a altura da bola que está sobre o tee	18-2/1

- jogador então prepara a tacada e acidentalmente derruba a bola do tee	11-3/1	- retirar estaca demarcatória interferindo com swing	13-2/17
- jogador pressiona para baixo tufo de grama atrás da bola antes da tacada seguinte	13-2/2	- sacudir água de galho de árvore que interfere com backswing	13-2/23
- tacada seguinte batida para fora de campo; se a bola para a tacada subsequente pode ser colocada sobre o tee em qualquer lugar, dentro da área do tee	20-5/1	- tomar stance apropriado e então alterar direção do jogo	13-2/1.7
		Objeto natural que interfere com swing é deslocado para determinar se está solto; se há infração à Regra 13-2	13-2/26
Tacada executada em bola posicionada através do campo	28/7	Obstrução	
- erra a bola que está no meio de raízes de árvore; jogador então a declara injogável e deseja voltar à área do tee		- atingida por swing de jogador depois de alívio tomado de acordo com Regra 24-2; se jogador está sujeito a penalidade	20-2c/6
- jogador considera bola injogável e volta à área do tee	28/6	- em terreno em reparo interfere com swing do jogador	24-2b/10
ÁREA PRETENDIDA PARA SWING		Parte móvel de obstrução fixa	
Ver também: MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT		- mangueira interfere com swing do jogador	24-2b/15.3
		- porta de edifício interfere com swing de jogador; opções de alívio disponíveis	24-2b/15.5
Árvore em área de terreno em reparo interfere com swing em bola fora dessa área	25-1a/1	Partir galho	
		- com swing de treino; área pretendida para swing afinal usado não afetada pelo galho	13-2/24
Diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.7	- interferindo com backswing na área do tee	13-2/14
		- no backswing e swing interrompido	13-2/14.5
Estaca que sustente árvore é quebrada durante tentativa de removê-la.	13-2/16	Posição da bola é piorada quando obstrução é removida; jogador recoloca obstrução; se área pretendida para swing é melhorada	13-2/15.5
Investigar terreno à procura de raízes de árvore ou pedras; se é permitido	13-2/27	Retirar orvalho ou geada; se é permitido	13-2/35
Jogador determina ponto mais próximo de alívio mas é fisicamente incapaz de executar a tacada pretendida	24-2b/3	“Tomar stance apropriado”	
		- explicação de “tomar stance apropriado”	13-2/1
		- jogador pode jogar em qualquer direção ao “tomar stance apropriado”	13-2/1.5
Jogador infringe duas Regras com diferentes penalidades; penalidade mais severa é aplicada	1-4/15	- jogador posicionado sob uma árvore altera a direção pretendida do jogo e toma stance apropriado pela segunda vez	13-2/1.7
		- jogador tenta tomar stance apropriado mas melhora linha de jogo ao mover planta que interferia	13-2/1.1
Melhorada por	13-4/28	AREIA	
- curvar galho com a mão; também, apoiar taco e mover impedimentos soltos em azar; se múltiplas penalidades são aplicadas	13-2/19	Ver também: BUNKER	
- deslocar objeto fixo ou planta em crescimento localizados fora de campo	13-2/13		
- dobrar grama ao remover impedimentos soltos	13-2/20	Areia espalhada sobre a borda, fora do bunker; se é considerada parte do bunker	13/1
- empurrar para posição correta cerca situada fora do campo que se inclina sobre a linha demarcatória	13-2/18	Atingir a areia do bunker com o taco depois de não conseguir retirar a bola	
- inclinar a cerca demarcatória	13-2/5	- a bola do parceiro se encontra no mesmo bunker	30-3f/2
- recolocar ou retirar divot solto	13-2/15		
- remover obstruções fixas			

- em partida de quatro jogadores por buracos	29/5	- circunstâncias nas quais o jogador é penalizado	18-2/28
- infringindo a Regra 13-4	13-4/35	- derrubada por agente externo	18-1/9
Atingir a areia do bunker com o taco em gesto de frustração depois de tacada feita do bunker para o barranco fora do bunker, mas antes da bola rolar de volta para o bunker	13-4/35.5	- jamais chega ao chão	20-2b/1
		- quando o jogador sobe na árvore para jogar a bola	18-2/26
		- recolocação da bola não é possível	18-2/29
Bola enterrada na borda do bunker	13/4	Bola em árvore ou arbusto	
Bola no bunker, encostada no rastelo, desloca-se quando rastelo é retirado; se a bola pode ser pressionada contra a areia se não ficar parada em nenhum lugar do bunker que não seja mais perto do buraco	20-3d/2	- atingir galho de árvore para deslocar bola alojada mais alto, no galho	14/7
		- bola em forquilha de árvore se move com relação ao solo, mas não com relação à forquilha	18/3
		- em terreno em reparo	25/10.5
		- identificada, mas não recuperada	27/14
Bola pendurada na borda do bunker	13/3	- injogável; jogador escolhe dropar dentro da distância de dois tacos	28/11
Lie através do campo é melhorado quando a areia atrás da bola é removida pelo backswing	13-2/9	- mais de um taco usado para executar tacada na bola em arbusto	14-1a/7
		- não encontrada, mas sabe-se que a bola está em árvore dentro de terreno em reparo	25/10
Lie no ante-green é afetado pela areia da tacada de parceiro, adversário ou co-competidor, executada do bunker	13-2/8.5	- pouco razoável executar tacada devido a arbusto	25-1b/19
		- pouco razoável executar tacada devido a árvore	25-1b/20
No bunker, taco toca		- visível, mas não identificável	27/15
- a areia durante backswing	13-4/31	Bola sofre interferência de condição anormal de terreno	
- a areia, quando a bola está fora do bunker	13-4/1	- árvore dentro da área interfere com tacada em bola fora da área	25-1a/1
- água ocasional sem tocar a areia	13-4/7	- árvore impede tacada na direção do green	25-1b/21
Pressionada para baixo atrás da bola através do campo, durante preparação da tacada	13-2/12	- pouco razoável executar tacada por causa de arbusto	25-1b/19
		- pouco razoável executar tacada por causa de árvore	25-1b/20
Rastelar a areia depois da bola ser jogada para fora do bunker, bola depois volta para a área rastelada	13-4/38	- tacada "lateral" atrás de árvore é razoável	25-1b/22
Regra Local permitindo re-dropar ou colocar quando a bola dropada se enterra no bunker, se é autorizada	33-8/28	Condição de	
		- árvore em bunker	13/2
		- grupos de árvores	33-2b/10.5
		- musgo ou trepadeiras em árvore	13-2/37
		- plantas que não estão em crescimento dentro de área de terreno em reparo	25/10.9
		- toco de árvore	25/8
		Dejetos de animal lurador interferem com tacada na direção do green; árvore impede essa tacada	25-1b/21
Bola desalojada de árvore		Estaca que suporta árvore é quebrada durante tentativa de removê-la	13-2/16
- atinge galho de árvore antes de chegar ao chão; se é exigido re-dropar	20-2c/1.3	Galho	
- circunstância nas quais o jogador não é penalizado	18-2/27		

ÁRVORE OU ARBUSTO

Ver também: AGULHAS DE PINHEIRO; CONDIÇÃO DO OBJETO; FOLHAS

Árvore caída

- condição de	23/7
- em processo de ser removida	25/7
- presa ao toco, caída sobre o fairway	25/9
- sobre o fairway após a volta ter começado	25/9.5

Bola desalojada de árvore

- atinge galho de árvore antes de chegar ao chão; se é exigido re-dropar	20-2c/1.3
- circunstância nas quais o jogador não é penalizado	18-2/27

- área originalmente pretendida para swing é melhorada pela quebra de um galho; área pretendida para swing finalmente usada não é afetada pelo galho	13-2/24	- jogador determina o ponto mais próximo de alívio mas é fisicamente incapaz de jogar a tacada pretendida	24-2b/3
- deslocado por competidor que melhora ou piora a linha de jogo do co-competidor enquanto discute com membro da Comissão se o co-competidor tem direito a alívio	1-2/1.5	- jogador sob uma árvore altera a direção pretendida do jogo e toma stance apropriado pela segunda vez	13-2/1.7
- jogador quebra um galho que interfere com seu backswing na área do tee	13-2/14	- jogador tem direito de jogar em qualquer direção ao "tomar stance apropriado"	13-2/1.5
- quebrado de galho maior que caiu de uma árvore	23-1/4	- jogador tenta tomar stance apropriado mas melhora sua linha de jogo movendo algo em crescimento que interfere	13-2/1.1
- quebrado durante backswing; swing é interrompido	13-2/14.5	Tomar stance sob uma árvore	13-2/1
- quebrado por jogador em área para a qual bola pode rolar ao ser dropada	1-2/3	ASSISTÊNCIA OU CONDIÇÃO MÉDICA	
- seguro para trás pelo caddie, para evitar que ele desvie bola ao ser dropada	20-2a/5	Ver também: DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO ; PROBLEMA FÍSICO	
Infringir duas Regras com diferentes penalidades; se múltiplas penalidades se aplicam	1-4/15	Atadura utilizada no pulso devido a ferimento	14-3/7
Investigar se há raízes ou pedras perto da bola	13-2/27	Dispositivo para auxiliar swing; se a Comissão pode autorizar o uso por razões médicas durante volta estipulada	14-3/15.5
Modelo de Regra Local exigindo alívio longe de árvore nova para prevenir dano	Ap.1-a-2b	Esparadrapo aplicado à mão ou à luva de golfe	14-3/8
Pinha cai da árvore e para atrás de bola que está no bunker	13-4/18.5	Jogador que presta assistência médica em cena de acidente chega atrasado para seu horário de saída	6-3a/1.5
Raízes fora de terreno em reparo crescendo de árvore dentro de terreno em reparo	25/10.7	Jogo interrompido devido a problemas físicos	6-8a/3
Regra Local		Membros artificiais; se permitido	14-3/15
- exigindo que jogador obtenha alívio sob penalidade, de viveiro de árvores (ou plantação), do qual é proibido jogar; se é autorizada	33-8/29	ATADURA ELÁSTICA	
- fornecendo alívio de raízes expostas de árvore; se é autorizada	33-8/8	Jogador com pulso machucado usa atadura elástica	14-3/7
Sacudir galhos de árvore para tirar água que interfere com o backswing	13-2/23	Usada como auxílio para fazer o grip no taco	14-3/8
Tacada de adversário agita arbustos que provocam deslocamento de bola de jogador	18-3b/2	ATRAVÉS DO CAMPO	
"Tomar stance apropriado"		Ver também: FAIRWAY E ÁREAS DE GRAMA APARADA RENTE AO CHÃO; ROUGH	
- diagrama ilustrando jogador que não consegue determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.7	Areia ou terra solta através do campo - atrás da bola, é pressionada durante a preparação da tacada	13-2/12
- explicação de "tomar stance apropriado"	13-2/1	- atrás da bola, é removida por backswing	13-2/9
		Árvore cai sobre o fairway durante volta estipulada; opções para a Comissão	25/9.5

Bola batida do bunker para fora de campo; jogador dropa conforme Regra 20-5 e bola atinge o campo através do campo a poucas polegadas do ponto onde a bola original se encontrava no bunker e não mais perto do buraco que o ponto onde a tacada anterior fora executada	20-5/2	Investigar se há raízes de árvore ou pedras perto da bola	13-2/27
		Objeto natural interferindo com swing é movido para determinar se é um impedimento solto ou se está preso	13-2/26
Bola considerada injogável através do campo - dropada em azar de água; jogador prefere não jogar a bola e quer proceder conforme Regra de azar de água	28/4.5	Pique de bola através do campo - bola volta ao pique deixado pela tacada anterior	25-2/3
- dropada em bunker ou azar de água	28/4	- é reparado na área em que bola será dropada	13-2/10
Bola enterrada		- feito por bola de parceiro, adversário ou co-competidor afeta o lie do jogador ou sua linha de jogo	13-2/8
- bola em barranco íngreme é jogada diretamente para dentro do solo	25-2/6	Regra local	
- em terreno em reparo em área de grama aparada rente ao chão	25-2/4	- autorizando remoção de excremento em excesso de pássaros ou animais nos greens	33-8/32.7
Bola entra em buraco de animal lurador		- declarando dano por casco de animal	33-8/32
- dentro de campo, e para fora de campo	25-1b/24	terreno em reparo	
- fora de campo e para dentro do campo	25-1b/23	- declarando excesso de excremento de pássaros ou animais como terreno em reparo	33-8/32.7
- no bunker e para sob o green	25-1b/25	- determinando bunker cheio de água ocasional como terreno em reparo	33-8/27
Bola tocada acidentalmente durante remoção de impedimentos soltos	18-2/31	- determinando paredes de bunker parcialmente cobertas de grama como através do campo	33-8/39.5
Cano de drenagem			
- bola não encontrada mas é conhecido ou virtualmente assegurado que ela se encontra em um cano de drenagem através do campo; entrada do cano é fora de campo	24-2b/12	Se a bola estiver através do campo	
- bola não pode ser alcançada nem identificada dentro de cano de drenagem	24-3b/1	- bola completamente enterrada na borda do bunker	13/4
		- bola dentro da margem natural de azar de água, mas fora das estacas que definem o azar	26/2
Condição de bola que toca tanto um azar de água quanto a área através do campo	26/1.5	Terreno em reparo ou água ocasional através do campo	
Dropar do rough para o fairway ao obter alívio de obstrução	24-2b/8	- bola dropada de terreno em reparo rola para posição onde a área interfere com stance; se é exigido novo dropo	20-2c/0.5
Espectador deliberadamente desvia ou para a bola através do campo	19-1/4.1	- bola em árvore em terreno em reparo	25/10.5
		- bola enterrada em terreno em reparo em área de grama aparada rente ao chão	25-2/4
		- bunker em reforma total; opções para a Comissão	25/13
Impedimentos soltos		- dois pontos de alívio equidistantes satisfazem as exigências da Regra de terreno em reparo	25-1b/16
- afetando o lie são removidos durante o ato de levantar a bola	23-1/8	- jogador obtém alívio de área de água ocasional e a bola para em posição onde outra área de água ocasional interfere; se é exigido novo dropo	20-2c/7
- competidor pede para co-competidor retirar impedimento solto de perto da bola para evitar penalidade	33-7/7	- medir através de terreno em reparo ao obter alívio	25-1b/15
- remoção de impedimentos soltos na área na qual a bola será dropada	23-1/6		
- remoção de inseto de sobre a bola	23-1/5		
- retirar grama aderida à bola	21/2		

- Regra Local declarando acúmulo de folhas (em buracos específicos) como terreno em reparo	33-8/31	- completar buraco após concessão da tacada; ato auxilia parceiro	2-4/6
Tratar oceano e praia como através do campo	33-2a/8	- impedimento solto no bunker é levantado enquanto a bola do jogador e a do parceiro ali se encontravam (jogo por buracos)	30-3f/1
AUSÊNCIA Ver também: BURACO EMPATADO; CONCESSÃO		- impedimento solto no bunker é levantado enquanto a bola do jogador e a do parceiro ali se encontravam; infração ajuda jogo de parceiro (jogo por tacadas)	31-8/1
Após conceder partida a adversário, jogador impossibilitado de comparecer na data marcada a um jogo por buracos perde por não comparecimento; então, data é alterada e jogador pede reintegração	2-4/20	- jogador ausente se junta a um jogo por buracos durante disputa do buraco; tacada por ele executada auxilia parceiro	30-3a/1
Após vencer		- jogador completa o buraco com bola do parceiro, por engano; adversários reclamam que parceiro também deve ser desclassificado nesse buraco porque essa ação o auxiliou	30-3c/1
- jogo por buracos, jogador deseja dar vitória a adversário derrotado; se é permitido	2-4/19	- jogar para longe do buraco para ajudar o parceiro	30-3f/6
- várias partidas em jogos por buracos, jogador é desclassificado da competição por escorregar errado em volta classificatória; opções da Comissão com relação aos adversários derrotados e partidas remanescentes	34-1b/8	- jogador permite ao parceiro se posicionar em extensão da linha da tacada do jogador atrás da bola; ajudando ao jogador em jogada similar	30-3f/13
Equipes concordam em disputar partida usando forma errada de jogo, com equipe que estiver perdendo concedendo a partida para quem estiver vencendo	33-1/4	- tacada de treino executada perto da bola do parceiro após jogador ter levantado a bola	30-3f/7
AUXÍLIO Ver também: ASSISTÊNCIA OU CONDIÇÃO MÉDICA; BOLA AJUDANDO OU INTERFERINDO COM O JOGO; EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA; JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY) JOGO DE QUATRO BOLAS, POR TACADAS (FOUR-BALL STROKE PLAY)		- tacada executada por jogador desclassificado para o buraco auxilia parceiro	30-3f/8
Caddie		Jogador	
- contrata menino para carregar a maioria dos tacos do jogador mas que não ajuda jogador de qualquer outro modo; se o jogador tem dois caddies	6-4/4	- alinhado taco de parceiro antes da tacada	14-2/1
- leva luva do jogador para ele enquanto amigo ou outro caddie o auxilia carregando os tacos; se jogador tem dois caddies	6-4/4.5	- atrasado para início da partida por prestar socorro médico em cena de acidente; se as circunstâncias justificam a não aplicação da penalidade de desclassificação de acordo com a Regra 6-3a	6-3a/1.5
- protege o jogador do sol durante tacada	14-2/3	- coloca taco sobre o solo para auxiliar o alinhamento dos pés para a tacada	8-2a/1
Guarda-chuva		- coloca toalha em cacto e se encosta nela durante a tacada	1-2/10
- carregado por alguém que não o caddie	6-4/5	- com braço artificial usa taco com conexão no grip ou na vara para poder segurá-lo; se isso é permitido	14-3/15
- jogador segura guarda-chuva sobre sua cabeça ao executar tacada	14-2/2	- orienta caddie a não procurar a bola até que outros o auxiliem	27/1
Infração de jogador ajuda parceiro		- pede auxílio a outros para retirar impedimento solto de grandes proporções	23-1/3
		- rastela o bunker depois de jogar fora da vez; adversário revoga a tacada; se rastelar o bunker auxilia o jogador no jogo subsequente do buraco	13-4/39
		- repara marcas de travas de sapato nas proximidades do buraco, que podem auxiliá-lo no subsequente jogo do buraco	16-1c/4
		- se enrola em toalha e se encosta em cacto durante a tacada	1-2/10
		- segura a bola contra o grip para ajudar a bater putt	14-3/6

- segura guarda-chuva sobre si mesmo durante tacada	14-2/2	- tocar o solo de um azar com o taco ao procurar a bola que se acredita estar coberta de folhas	12-1/4
Marcador de bola de jogador em posição que auxilia adversário ou co-competidor; se jogador pode recolocá-lo no caso do adversário ou co-competidor objetar	20-1/11	- vários swings de treino tocam o solo de um azar de água	13-4/3
Pique de bola em posição que auxilia o jogador; se jogador pode impedir reparo pelo adversário	16-1c/2	Área de drop (drope de bola); modelo de Regra Local para estabelecer como opção adicional conforme Regra 26-1	Ap.1-a-6
Significado de "elementos" na Regra 14-2a	14-2/0.5	Área de proteção ambiental - entrar para recuperar a bola	33-8/42 33-8/41
Sombra de espectador bloqueia luz solar da bola quando jogador executa tacada	14-2/2.5	- marcar e definir; recomendações para a Comissão	20-7/4
Taco usado por jogador para equilíbrio ao dar putt	14-3/9	- jogador faz várias tacadas em terreno do qual o jogo é proibido	33-8/43
Taqueira posicionada para obter sombra para a bola	14-2/2.5	- tacada executada de azar de água com proteção ambiental	33-8/44
		- vantagem significativa é ganha quando jogador executa tacada de área de proteção ambiental definida como azar de água	
AZARES DE ÁGUA		Azar lateral de água	
Ver também: BOLA PROVISÓRIA; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)		- área permitida para drope conforme Regra de azar lateral de água é tão estreita que jogador tem dificuldade de dropar dentro dela	26-1/19
Água ocasional confundida com azar de água		- azar de água tratado como azar lateral de água	26-1/11
- bola original jogada conforme Regra de azar de água	25-1b/12	- azar marcado como azar de água onde bola cruzou a margem pela última vez, e como azar lateral onde bola parou; opções de alívio para o jogador	26-1/12
- bola substituta jogada conforme Regra de azar de água	25-1b/13	- bola deslocada para dentro do campo por fluxo de água em azar lateral de água	26-1/8
Alívio obtido de buraco feito por animal lurador, por jogador que desconhece que bola está em azar de água; erro é descoberto antes da bola ser jogada	25-1b/26	- bola dropada dentro da distância de dois tacos da margem do azar para a quase 4 tacos da margem, se é exigido novo drope	20-2c/1
		- considerar azar de água como azar lateral de água ao jogar das áreas do tee mais curtas, através de Regra Local	33-2a/6
Apoiar taco no chão		- considerar parte de curso de água como azar de água e o restante como azar lateral de água	33-2a/7
- apoiar-se no taco em um azar enquanto espera para jogar	13-4/2	- definido como azar de água	26/3.5
- bengala ou taco usados para entrar ou sair do azar quando a bola está no azar	13-4/3.5	- definir rough e áreas injogáveis adjacentes aos fairways (áreas que não se enquadram na definição de azar lateral de água) como azar lateral de água	33-8/35
- limpar a cabeça do taco na água do azar enquanto bola ali se encontra	13-4/40	- esclarecimento de "margem oposta" na Regra 26-1 c	26-1/14
- mover impedimentos soltos e melhorar área pretendida para swing em um azar	13-4/28	- exemplo de infração grave à Regra de azar lateral de água	26-1/21
- quando o taco é considerado apoiado na grama em um azar de água	13-4/8	- impossível dropar não mais perto do buraco que o ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem de um azar lateral de água	26-1/18
- sobre a ponte em um azar de água	13-4/30		
- tocar a grama com o taco durante swing de treino em um azar de água	13-4/4		
- tocar com o taco uma pedra solidamente enterrada em um azar durante o backswing	13-4/6		

- lado oposto de azar lateral de água definido como azar de água; opções de alívio para o jogador	26-1/13	- sem evidência razoável de que a bola original está no azar; bola original então é encontrada no azar	26-1/4
- parte de um azar lateral de água onde é impossível dropar não mais perto do buraco	33-2a/9		
- permitir dropo no lado oposto do ponto onde a bola parou em um azar lateral de água; se é permitido	26-1/20	Bola jogada de volta para azar de água, do lado do azar em que está o green	26-1/6
- ponto onde bola cruzou pela última vez a margem de azar lateral de água é determinado e bola é dropada e jogada; então comprova-se que era um ponto errado	26-1/17	Bola não encontrada	
- ponto onde bola cruzou pela última vez a margem do azar lateral de água é determinado e bola é dropada; então comprova-se que era um ponto errado	26-1/16	- bola substituta dropada com conhecimento ou virtual certeza; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	26-1/3.5
- procedimentos para alívio de azar lateral de água	26-1/15	- bola substituta dropada sem conhecimento ou virtual certeza; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	26-1/3.7
		- supostamente em azar de água; encontrada fora do azar depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância	26/6
		Bola não encontrada em azar de água ou em água ocasional que transbordou do azar	1-4/7
Bola considerada injogável			
- através do campo; bola é dropada em azar de água; jogador decide não jogar a bola e deseja proceder conforme Regra de azar de água	28/4.5	Bola provisória	
- através do campo dropada em azar de água em azar de água; bola é dropada no azar e jogada	28/4 20-7/2	- Árbitro erroneamente diz a jogador para completar o buraco com bola provisória em vez de jogar a bola original encontrada em azar de água	34-3/3.7
- em azar de água; bola substituta é dropada no azar sem levantar a bola original; erro é descoberto antes da execução da tacada	20-7/2.5	- jogada apenas na crença de que bola original possa estar em azar de água	27-2a/2
		- jogada apenas por crer que bola original possa estar perdida fora do azar de água; jogador descobre então que não há possibilidade da bola estar perdida fora do azar de água	27-2a/2.5
Bola dropada em outro azar ao proceder conforme Regra de azar de água	26-1/2	- possibilidade de que bola original esteja em azar de água não pode impedir jogo de bola provisória	27-2a/2.2
Bola em repouso é deslocada			
- chutada durante procura na água em um azar de água	12-1/5	- serve como bola em jogo se bola original estiver injogável ou em azar de água	27-2/1
- deslocada para fora de campo pelo fluxo de água em azar de água	26-1/7		
- na água de um azar de água, depois da preparação da tacada; jogada enquanto ainda estava em movimento	14-6/1	Bola supostamente em azar de água é encontrada fora do azar depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância	26/6
- para dentro do campo pelo fluxo de água em um azar lateral de água	26-1/8		
- quando impedimento solto é removido	13-4/15	Bolas trocadas ao serem recuperadas de azar de água	15-1/4
Bola enterrada em azar de água é levantada para determinar se está imprópria para jogar	5-3/5	Caddie levanta bola em azar de água, sem autorização do jogador	26-1/9
Bola jogada após alívio ser obtido conforme Regra de azar de água			
- bola original é então encontrada fora do azar	26-1/3	Colocar a bola	
- bola original é então encontrada em azar e embocada como segunda bola	26-1/5	- em vez de dropá-la se é óbvio que bola dropada rolará para azar, exigindo novo dropo	20-2c/3

- sobre barranco na beira de azar de água em vez de dropá-la para evitar que bola role para a água	26-1/10	Inseto voador em azar de água	13-4/16.5
Condição de		Lie da bola no azar de água modificado ao levantar a bola para identificação; se o lie original pode ser o "lie similar mais próximo"	20-3b/7
- água transbordando fora da margem de azar de água	25/2		
- bola que toca tanto azar de água quanto outra parte do campo	26/1.5	Jogador diz ao adversário que procederá conforme Regra de azar de água; muda de idéia depois do adversário jogar	9-2/13
- buraco de estaca definindo azar de água que foi removida	25/18		
- inseto voador em azar de água	13-4/16.5	Marcar e definir	
- partes móveis de uma mangueira	24-2b/15.3	- áreas de proteção ambiental;	33-8/41
- plantas em crescimento enraizadas dentro de áreas de proteção ambiental que estão debruçadas sobre o campo	33-8/44.5	recomendações para a Comissão	
- pedra caída de muro de contenção em azar de água	24/6	- azar de água não demarcado, com margem fora de campo	26/3
		- bola dentro da margem natural de azar de água, mas fora das estacas que definem a margem	26/2
Explicação de opções conforme a Regra 26-2b (bola jogada de dentro de azar de água)		- considerar azar de água como azar lateral de água ao jogar dos tees mais curtos através de Regra Local	33-2a/6
- bola jogada de dentro de azar de água volta para o mesmo azar depois de sair dele	26-2/2	- considerar parte de curso de água como azar de água e o restante como azar lateral de água	33-2a/7
- tacada executada de azar de água; bola ou não sai do azar, vai fora de campo ou para lie injogável fora do azar	26-2/1	- green-ilha	33-2a/10
		- onde colocar linhas ou estacas definindo a margem de azar de água	33-2a/4
Impedimento solto		- parte de azar lateral de água onde é impossível dropar em local não mais perto do buraco	33-2a/9
- afetando o lie da bola do jogador movido por outro jogador ao dar tacada perto enquanto a bola está levantada	20-3b/8	- rio ou outro curso de água adjacente ao buraco, mas fora da propriedade do clube	33-2a/11
- bola em azar se move quando impedimento solto é removido	13-4/15	- tratar oceano e praia como através do campo	33-2a/8
- impedimento solto removido de azar de água; jogador então decide não jogar do azar	13-4/17		
- movido acidentalmente em azar	13-4/13	Mudar opção de alívio	
- remoção de obstrução em azar movimentaria impedimento solto	1-4/5	- bola dropada atinge o jogador; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao dropar novamente	20-2a/6
- removido de azar de água, cobrindo parcialmente bola errada	13-4/16	- bola dropada atinge primeiro o solo fora de onde a Regra aplicável exige; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao dropar novamente	20-6/2
- topo da bola em um azar está coberto de folhas, mas parte da bola é visível de outro ângulo	12-1/3	- bola dropada atinge primeiro o solo fora de onde a Regra aplicável exige; se o jogador pode recolocar a bola no lugar original	20-6/5
Infração grave		- bola dropada rola para posição que exige novo drop; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	20-2c/5
- azar de água tratado como azar lateral de água	26-1/11	- Jogador dropa bola no bunker conforme a primeira opção da Regra 25-1b(ii); jogador então quer proceder conforme a segunda opção e dropar fora do bunker	25-1b/9
- bola considerada injogável em azar de água é dropada no azar e jogada	20-7/2	- jogador levanta a bola conforme primeira opção da Regra 24-2b(ii); jogador então quer	24-2b/5
- exemplo de infração grave à Regra de azar lateral de água	26-1/21		
- tacada executada de área de proteção ambiental	33-8/43		
- vantagem significativa é ganha quando jogador executa tacada de área de proteção ambiental definida como azar de água	33-8/44		

proceder conforme segunda opção para dropar fora do bunker		Significado de	
- ponto onde bola cruzou pela última vez a margem do azar lateral de água é determinado e bola é dropada; então comprova-se que o ponto era ponto errado; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	26-1/16	- "atrás" na Regra 26-1 - "conhecido ou virtualmente assegurado" na Regra 26-1 - "margem oposta" na Regra 26-1c	26-1/1.5 26-1/1 26-1/14
Novo drop é exigido ao proceder conforme Regra de azar de água, se o jogador pode substituir a bola ao re-dropar	20-6/4	Taco toca acidentalmente a bola em um azar de água, bola não se move	13-4/12
Ordem do jogo		Testar condição de azar de água	
- quando duas bolas estão em azar lateral de água e ambos os jogadores obtêm alívio	10/2	- jogador usa bengala ou taco para entrar ou sair do azar quando sua bola está no azar	13-4/3.5
- quando duas bolas estão perdidas em azar lateral de água e nenhuma é achada	10/3	- significado de "testar as condições do azar" na Regra 13-4a	13-4/0.5
		- tocar a grama com o taco durante swing de treino em azar	13-4/4
		Transbordamento de azar de água	25/2
		BANDEIRA	
		Ver também: GREEN	
Quando se considera que a bola está em um azar de água	26/1	Ajuste da bandeira; direitos do jogador	17/4
Regra Local		Atendente permanece atrás do buraco	17-1/4
- concedendo alívio sem penalidade para bola em azar de água dentro dos limites do fairways; se é autorizada	33-8/36	Atendente retira a bandeira	
- considerando azar de água como azar lateral de água ao se jogar da dos tees mais curtos	33-2a/6	- e a segura em pé atrás do buraco; base da haste da bandeira toca o green; se infringe a Regra 8-2b	17-1/4.5
- definindo rough e áreas injogáveis adjacentes aos fairways (áreas que não se enquadram na definição de azar lateral de água) como azar lateral de água; se é autorizada	33-8/35	- peça cai do topo da bandeira e desvia a bola	17/9
- determinando canais de drenagem de concreto obstruções imóveis, não azares de água	33-8/36.5	Atendida ou retirada por	
- modelo de Regra Local permitindo que seja jogada bola provisoriamente conforme Regra de azar de água	Ap. I-a-5	- árbitro, observador ou marcador, a pedido do jogador	17-1/3
- permitindo alívio de interferência de estaca fixa de azar de água para bola dentro desse azar; se é autorizada	33-8/15	- adversário ou co-competidor não autorizado, antes da tacada; após a tacada, cessa o atendimento por instrução do jogador	17-2/2
- permitindo dropar em azar de água atrás do ponto onde uma bola parou e ficou injogável dentro do mesmo azar; se é autorizada	33-8/37	- adversário ou co-competidor não autorizado, enquanto a bola do jogador está em movimento	17-3/4
- permitindo dropar no lado mais perto do green de um azar de água quando a bola não ultrapassa o azar; se é autorizada	33-8/2	- parceiro, sem autorização expressa; bola atinge a bandeira ou o parceiro	17-3/4
Se, antes de jogar, o jogador tem direito de verificar a posição da bola do adversário, que pode estar em um azar de água	9-2/16	Bola	
		- alojada na bandeira fixada à haste da bandeira	17/6
		- movida pela bandeira quando usada para medir ou quando é acidentalmente derrubada sobre a bola	18-6/2
		- na borda do buraco se desloca quando a bandeira é retirada	16-2/4
Se certeza virtual de que a bola está em um azar de água pode ser estabelecida sem ir adiante verificar as condições do azar	26-1/1.3	Bola atinge a bandeira	
		- bandeira atingida pela bola enquanto estava sendo atendida	17-3/5

- decisão errada de pessoa que não pertence à Comissão é aceita pelos jogadores; jogo por buracos é disputado até o fim com base nessa decisão; se a Comissão deve considerar uma reivindicação tardia	2-5/8	Fincada no green a certa distância do buraco, por brincação	1-4/3
- deitada sobre o solo	17-3/3		
- adversário ou co-competidor assistindo a bandeira para o jogador deixa de retirá-la; bola do jogador atinge a bandeira	17-3/2	Jogador assistindo a bandeira para adversário é atingido pela bola do parceiro do adversário que jogou fora da vez	30-3f/5
- ou parceiro, quando atendida por parceiro v sem expressa autorização do jogador	17-3/4	Pedido para assistir a bandeira é declinado por adversário ou co-competidor	17-1/2
- quando a bola que está na borda do buraco se desloca durante a remoção da bandeira	16-2/5	Regra Local - proibindo a remoção da bandeira; se é autorizada	33-8/10
Bola parada contra a bandeira, mas não embocada		- suprimindo penalidade por bola que atingir bandeira não atendida; se é autorizada	33-8/11
- deslocada quando a bandeira é retirada pelo jogador; bola não é colocada na borda do buraco	17-4/4	Segurar a bandeira com uma das mãos e jogar o putt com a outra; se é permitido	17-1/5
- deslocada quando a bandeira é retirada por adversário ou co-competidor	17-4/3	Significado de "parado próximo do buraco"	17-1/1
- é levantada pelo adversário após adversário conceder a próxima tacada	17-4/2	Taco usado como bandeira para marcar a posição do buraco	17-3/6
- levantada pelo jogador	17-4/1		
- levantada pelo jogador; adversário levanta sua bola alegando que o jogador perdeu o buraco	2-5/3	BOLA Ver também: BOLA AJUDANDO OU INTERFERINDO COM O JOGO; BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA; BOLA DESVIADA OU PARADA; BOLA DROPADA OU RE-DROPADA; BOLA EM REPOUSO DESLOCADA; BOLA ENTERRADA; BOLA IMPRÓPRIA PARA O JOGO; BOLA LEVANTADA; BOLA NA BORDA DO BURACO; BOLA PERDIDA; BOLA PROVISÓRIA; BOLA SUBSTITUTA; BOLA TOCADA; BOLA "X-OUT" BOLAS TROCADAS;	
- levantada pelo jogador; outros levantam suas bolas na crença errônea de que o jogador venceu o buraco	30-3f/3		
Caddie que assiste a bandeira sugere que o jogador mire no seu pé; se isso infringe qualquer Regra	8-2b/2		
Copo que reveste o buraco é puxado para fora junto com a bandeira			
- bola atinge o copo	17/8	CONDIÇÃO DO OBJETO; EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO; EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA; FORA DE CAMPO; GREENKEEPER E BURACO FEITO PELO GREENKEEPER; LIE DA BOLA ALTERADO; LIMPAR A BOLA; MARCA DE BOLA; PREPARAR A TACADA; PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA; SEGUNDA BOLA; TACADA	
- bola cai dentro do buraco sem revestimento	17/7		
Dimensões e acessórios			
- acessório indica posição do buraco no green; se é permitido	17/1		
- afunilada ou com vários diâmetros; se são permitidas	17/3		
- bandeiras de cores diferentes usadas para indicar posição do buraco no green; se é permitido	17/2		
- refletores não circulares na haste das bandeiras auxiliam o uso de dispositivos para medir a distância; se são permitidos	17/3.5	Artificialmente aquecida	14-3/13.5
Embocar sem que a bola toque a bandeira que está no buraco; se é possível	17-3/1	Bola fora de conformidade - jogo individual concomitante com jogo de quatro bolas por tacadas; aplicação de penalidades quando um jogador usa uma bola que não esteja em conformidade com as Regras	31/1

- uma tacada executada com bola que não está em conformidade; se a Comissão pode não aplicar penalidade de desclassificação	5-1/1	Uso de bola contendo transmissor eletrônico	14-3/14
- usada para tacada com bola provisória que jamais se torna a bola em jogo	5-1/3	BOLA AJUDANDO OU INTERFERINDO COM O JOGO Ver também: AUXÍLIO; EXERCER INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA	
Condição de			
- bola a ser removida da lista de Bolas em Conformidade	5-1/1.7	Bola auxiliando jogo	
- bola abandonada	24-1/2	- competidor não tem oportunidade de levantar a bola que auxilia co-competidor	3-4/1
- bola fora da lista de Bolas em Conformidade	5-1/1.5	- competidor pede que bola em posição que o auxilia não seja levantada; se solicitação é correta	22/6
- bola marcada com logotipo	5-1/4	- jogador pede que bola de outro jogador seja levantada na ausência de razoável possibilidade de que ela possa auxiliar o jogador	22/3
- bola marcada "de treino"	5-1/4	- levantada por adversário é recolocada a pedido do jogador; putt do jogador atinge bola do adversário; adversário apresenta reivindicação	22/5
- bola "restaurada"	5-1/4	- no green em posição que auxilia co-competidor; procedimento de membro da Comissão se competidor não levantar a bola	22/7
- bola "X-out"	5-1/4	- pedido para levantar bola que poderia auxiliar o parceiro não é atendido	30-3f/11
- pedaço de bola quebrada é atingido por tacada de jogador que o confunde com sua bola em grama alta	15/3		
Condições opcionais de competição			
- condição de "uma bola" proibindo mudar marca ou tipo de bolas de golfe durante volta estipulada	Ap.1-B-1c	Bola interferindo com o jogo	
- exigindo o uso de bola que conste da atual lista de bolas de golfe em conformidade	Ap.1-B-1b	- bola abandonada encostada na bola do jogador; procedimento do jogador	24-1/2
		- bola recolocada no green enquanto outra bola estava em movimento após a tacada; jogador levanta novamente a bola acreditando que a bola em movimento pode atingi-la	16-1b/2
Efeito do estado do jogo por infração da condição de "uma bola" em partida de quatro bolas	30-3/2	- chutada acidentalmente pelo jogador que fora solicitada a levantá-la devido a interferência	20-1/13
		- interferência mental de outra bola; se jogador pode pedir que a bola seja levantada de acordo com a Regra 22-2	22/1
Emprestar bola de outro jogador; se é permitido	5-1/5	- jogador alega que uma bola que se encontra a cerca de 30 jardas interfere com seu jogo; se alegação é razoável	22/2
Explicação de "qualquer bola que ele tenha jogado"	18/7	- jogador joga fora da vez em lugar de atender solicitação do adversário que lhe pedia para levantar a bola devido a interferência	10-1c/2
Linha desenhada em bola aponta para a linha de jogo quando bola é recolocada	20-3a/2	- jogador pede que a bola de outro jogador seja levantada na ausência de razoável possibilidade de que ela possa interferir com o jogo	22/3
Lista de bolas de golfe em conformidade		- lama adere à bola quando levantada segundo uma Regra que não permite que ela seja limpa; se a bola pode ser recolocada com a lama apontando para outra direção	21/5
- bola em vias de ser removida da lista é usada	5-1/1.7		
- condição de bola que não se encontra na lista	5-1/1.5		
- condição em vigor; bola que não consta da lista jogada como bola provisória	5-1/3		
- penalidade por infração da condição requerendo uso de bola que conste da lista de bolas de golfe em conformidade é alterada pela Comissão	5-1/2		
Linha desenhada em bola aponta para a linha de putt quando a bola é recolocada	20-3a/2		
Segurar bola contra o grip			
- ao bater putt	14-3/6		
- ao fazer swing ou tacada de treino	14-3/6.5		

- lie da bola levantada no bunker é alterado pela tacada de outro jogador	20-3b/1	Competidor levanta e dropa a bola original, então coloca e joga segunda bola de onde estava a bola original	3-3/13
Bola no green que pode influenciar o movimento de outra bola em movimento levantada	16-1b/4	Em local errado - bola encostada na bandeira se move para longe do buraco quando a bandeira é retirada;	17-4/4
Padrão do Peso das Evidências utilizado para determinar se o jogador causou o movimento de sua bola	18-2/0.5	- bola não é recolocada na borda do buraco - competidor recoloca a bola repetidamente mais perto do buraco, no green - no green e embocada	33-7/6 20-7c/1
BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA			
Após obter alívio de obstrução que interfere com stance para tacada para o green a obstrução interfere para tacada lateral necessária, se a bola deve ser dropada novamente ou colocada onde ela atingiu o campo pela primeira vez	24-2b/9.5	Green - bola é recolocada no green em lugar errado e embocada - bola é recolocada no green enquanto outra bola está em movimento; bola recolocada desvia a bola em movimento - bola é recolocada no green enquanto outra bola está em movimento; jogador levanta a bola novamente por achar que a bola em movimento pode atingi-la - bola é recolocada no green mas o marcador de bola não é retirado; bola então se desloca para longe do buraco quando a bandeira é retirada pelo jogador; bola não é recolocada na borda do buraco	20-7c/1 16-1b/3 16-1b/2 20-4/1 17-4/4
Bola colocada em vez de dropada ou dropada novamente - bola colocada na borda de um azar de água em vez de ser dropada, para evitar que role para dentro da água - bola colocada quando se exigia que fosse dropada; correção do erro - bola deslocada acidentalmente; ponto em que a bola estava originariamente não é determinável; jogador coloca a bola em vez de dropá-la - quando é óbvio que a bola dropada rolará para posição em que será exigido um novo drop	26-1/10 20-6/1 18-2/21.5 20-2c/3	- bola levantada por jogador no green e colocada pelo caddie atrás do marcador de bola - bola na borda do buraco é levantada, limpa e recolocada; bola então cai no buraco - bola oscilando no green é pressionada na superfície do green - bola recolocada e em repouso no green rola e bate em outra bola no green	20-4/1 17-4/4 20-4/2 16-2/0.5 1-2/9 19-5/1.5
Bola com lama é levantada conforme Regra que não permite limpeza e é girada ao ser recolocada	21/5	- bola recolocada rola para dentro do buraco - bola substituída por engano; erro descoberto antes da tacada - bola substituída por engano; erro descoberto após a tacada	20-3d/1 15-2/2 15-2/3
Bola dropada em vez de ser colocada ou recolocada - bola dropada pela terceira vez quando deveria ser colocada após o segundo drop - bola dropada quando deveria ser colocada; correção do erro - bola levantada sem autorização é dropada em vez de ser recolocada	20-2c/2 20-6/1 18-2/9	- competidor que levanta inadvertidamente sua bola e a de seu co-competidor troca essas bolas ao recolocá-las - competidor recoloca bola repetidamente mais perto do buraco, no green - jogador devolve a bola ao local de onde ela foi levantada rolando-a com o putter - linha traçada na bola é apontada para a linha de jogo quando bola é recolocada	15-2/4 33-7/6 16-1d/3 20-3a/2
Bola no green é pressionada na superfície do green para evitar que se mova	1-2/9		
Competidor invoca a Regra 3-3; segunda bola é jogada primeiro do ponto onde estava a bola original	3-3/14	Lie da bola a ser recolocada é alterado - em um azar bola é levantada para determinar se está imprópria para o jogo	5-3/5

- lie original é conhecido mas local onde a bola estava originariamente através do campo não é determinável	20-3b/4	- levantado pelo jogador na crença errônea de que venceu o buraco	20-1/8
- lie original é conhecido mas local onde a bola estava originariamente no bunker não é determinável	20-3b/6	- levantado por agente externo	20-1/9
- lie original não é conhecido e local onde bola estava originariamente não é determinável; procedimento do jogador	20-3b/5	- movido acidentalmente pelo jogador	20-1/5.5
- no bunker, pela tacada de outro jogador	20-3b/1	- movido acidentalmente pelo jogador no processo de marcar a posição da bola	20-1/6
- pelo ato de marcar a posição da bola	20-1/15.5	Método usado para	
- quando é pisado acidentalmente pelo jogador; bola é colocada em local errado e é jogada	18-2/21.3	- marcar a posição da bola	20-1/16
- se o lie original pode ser o "lie similar mais próximo"	20-3b/7	- mover a bola ou o marcador de bola para o lado	20-1/16
Local não determinável		Movida pelo vento após ter sido recolocada	18-1/2
- bola deslocada de árvore; recolocação impossível	18-2/29	Recolocação da bola não é possível	
- bola movida acidentalmente; ponto em que a bola estava originariamente não é determinável; jogador coloca a bola em vez de dropá-la	18-2/21.5	- bola desalojada de árvore pelo jogador	18-2/29
- bola presa em árvore é derrubada por agente externo	18-1/9	- bola desalojada de árvore por agente externo	18-1/9
- bola visível do tee desaparece durante interrupção da partida	6-8d/4	- bola no bunker se desloca quando obstrução é retirada; se o jogador pode pressionar a bola sobre a areia ou pode obter alívio fora do bunker quando não é possível recolocar ou colocar a bola no bunker, não mais perto do buraco	20-3d/2
- lie no bunker é alterado antes de reinício de jogo	6-8d/2	- bola no rough se movimentada para baixo durante preparação da tacada; bola não permanece parada quando recolocada	20-3d/3
- lie original é conhecido mas local onde a bola estava originariamente através do campo não é determinável	20-3b/4	Regra Local permitindo re-dropar ou colocar quando a bola dropada se enterra no bunker; se pode ser autorizada	33-8/28
- lie original é conhecido mas local onde a bola estava originariamente no bunker não é determinável	20-3b/6	Remoção de impedimentos soltos de local onde a bola deve ser recolocada	23-1/6.5
- lie original não é conhecido e local onde bola estava originariamente não é determinável; procedimento do jogador	20-3b/5	Significado de	
- local onde a bola deve ser recolocada não é determinável exatamente	20-2c/1.5	- "diretamente atribuível" nas Regras 20-1 e 20-3a	20-1/15
- marcador de bola levantado por agente externo	20-1/9	- "ponto estimado" para colocação quando ponto específico não pode ser determinado com exatidão	20-2c/1.5
- marcador de bola movido acidentalmente pelo jogador	20-1/5.5	Se	
- marcador de bola movido acidentalmente pelo jogador no processo de marcar a posição da bola	20-1/6	- a bola deve ser recolocada após se deslocar no caso do jogador desejar proceder segundo outra Regra	20-3a/3
Marcador de bola		- o jogador deve, ele mesmo, colocar ou recolocar a bola	20-3a/0.5
- bola é recolocada no green mas o marcador de bola não é removido; bola então se desloca	20-4/1	- o jogador tem direito de recolocar a bola na posição original após dropá-la conforme uma Regra	20-6/5
- bola movida na remoção do marcador de bola, após recolocação da bola	20-3a/1		

BOLA DESVIADA OU PARADA

Ver também: BOLA EM MOVIMENTO
ATINGIDA POR TACO; BOLA EM
REPOUSO DESLOCADA; EXERCER
INFLUÊNCIA SOBRE A BOLA

		- competidor não tem oportunidade de levantar bola que auxilia co-competidor	3-4/1
		Por caddie do jogador	
		- bola dropada rola na direção ou para posição onde deveria ser dropada novamente; caddie detém a bola antes desta parar	20-2c/4
	18-2/0.5	- posicionado dentro de campo; bola para fora de campo	19-2/2
		- posicionado fora de campo; bola para dentro de campo	19-2/3
		- posicionado fora de campo; bola para fora de campo	19-2/4
			19/1
		Por carro de golfe compartilhado por dois jogadores	
		Por divot arrancado por jogador depois de executar tacada original	19-2/9
		Por equipamento de jogador ou parceiro	
		- bolsa de competidor e depois, seu caddie deixada à frente por caddie compartilhado	19-2/7
		- bolsa de adversário ou co-competidor	19-2/8
		- carro de golfe sendo puxado por adversário ou co-competidor	19-2/6
		- face do taco, após atingir cano	14-4/2
		- taco, quando a bola se desloca após preparação da tacada	18-2/6
		- taco, quando a bola se movimenta antes da preparação da tacada, jogador retira o taco e a bola rola para longe	19-2/1.5
		- tacos pertencentes a equipes diferentes, mas carregados na mesma bolsa	19-2/5
		- trolley, após ser desviada por trolley de adversário ou co-competidor	19-3/3
		Por haste da bandeira, bandeirola ou borda do copo que forra o buraco	
		- bandeira, atendida por adversário ou co-competidor, não retirada do buraco	17-3/2
		- bandeira atendida por parceiro, sem autorização do jogador	17-3/4
		- bandeira deitada do chão	17-3/3
		- bandeira sendo retirada desloca bola que está na borda do buraco	16-2/5
		- bandeirola, quando bandeira está sendo atendida	17-3/5
		- copo que forra o buraco, e depois pula para fora do buraco	16/5
		- copo que forra o buraco puxado para fora junto com a bandeira	17/8
		Por jogador ou parceiro	
		- bola parada pelo pé do jogador; bola se desloca quando pé é retirado	19-2/1
Padrão do Peso das Evidências utilizado para determinar se o jogador causou o movimento de sua bola	18-2/0.5		
Por agente externo			
- bola dropada sobre bola em movimento, por adversário ou co-competidor	19-5/1.7		
- cano, então desviada pela face do taco	14-4/2		
- cão no green quando tacada é executada de fora do green	19-1/6		
- cão no green quando tacada é executada do green	19-1/7		
- carro de co-competidor ou adversário, então atinge carro do jogador	19-3/3		
- co-competidor, deliberadamente	19-1/5		
- galho de árvore, antes de atingir o chão quando dropada	20-2c/1.3		
- peça cai do topo da bandeira enquanto atendente retira a bandeira e desvia a bola	17/9		
- placa indicativa de direção	19-1/1		
- por animal que não minhoca, inseto ou algo semelhante, e tacada do green não é executada novamente	19-1/3		
- tacada de um jogador de outro grupo	19-1/2		
- veículo de manutenção desvia bola para fora de campo; bola substituída é jogada de local onde bola original foi desviada	20-7/1		
Por rastelo segurado por seu caddie	19-2/10		
Por bola em repouso			
- bola de adversário ou co-competidor, jogada do green, atinge bola do jogador que fora levantada e colocada de lado, no green	19-5/1		
- bola do competidor, jogada do green, atinge bola no green, pertencente a competidor de outro grupo	19-5/2		
- bola do competidor, jogada do green, toca mas não desloca bola de co-competidor, parada no green	19-5/4		
- bola é recolocada no green enquanto outra bola está em movimento; bola recolocada subsequentemente desvia bola em movimento	16-1b/3		
- bola original atinge bola provisória	19-5/5		
- bola original atinge segunda bola, ou vice-versa	3-3/7		
- bola provisória atinge bola original	18-5/2		
- bola recolocada e parada no green; rola e bate em outra bola no green	19-5/1.5		

- enquanto bandeira está sendo atendida por parceiro, sem autorização do jogador	17-3/4	- bola é colocada em vez de dropada na borda de azar de água para evitar que role para dentro da água	26-1/10
- de onde a próxima tacada deve ser executada quando bola é parada propositadamente ou desviada por jogador ou parceiro	1-2/5.5	- bola é dropada e jogada conforme Regra de azar de água; bola original é encontrada fora do azar	26-1/3
- jogador joga bola de parceiro de volta para ele, com bola ainda em movimento depois de ultrapassar o buraco	1-2/7	- impossível dropar não mais perto do buraco que o ponto onde a bola cruzou por último a margem do azar lateral de água	26-1/18
- jogador pega a bola no buraco com uma das mãos, após embocá-la com a outra	1-2/5	- jogador procedendo conforme Regra de azar de água dropa a bola em outro azar	26-1/2
Por adversário, caddie ou equipamento, em jogo por buracos		- parte de azar lateral de água onde é impossível dropar não mais perto do buraco	33-2a/9
- jogador que assiste a bandeira para o adversário	30-3f/5	- ponto onde bola cruzou por último a margem do azar é determinado; bola é dropada mas não é jogada; então fica provado que o ponto estava errado	26-1/16
- adversário posicionado fora de campo e bola para fora de campo	19-3/1	- ponto onde a bola cruzou por último a margem do azar lateral de água é determinado; bola é dropada e jogada, então fica provado que ponto estava errado	26-1/17
- tee que marca posição da bola	20-1/17	- Regra Local permitindo drope em lugar oposto ao ponto onde a bola parou no azar lateral de água; se pode ser autorizado	26-1/20
- trolley de adversário e então atinge trolley do jogador	19-3/3	- significado de "atrás" na Regra 26-1	26-1/1.5
Regra Local para bola desviada por		Bola considerada injogável	
- bandeira não atendida; não aplicação de penalidade para bola que atinge bandeira não atendida; se é autorizada	33-8/11	- através do campo dropada em azar	28/4
- cabeça de sprinkler; permitindo execução de nova tacada; se pode ser autorizada	33-8/12	- através do campo é dropada em azar de água; jogador resolve não jogar a bola e deseja proceder segundo Regra de azar de água	28/4.5
- cabo de energia elétrica, torre ou poste, exigindo cancelamento e nova tacada sem penalidade	33-8/13	- dropada em terreno em reparo no qual o jogo é proibido; bola então é dropada segundo Regra de terreno em reparo	25-1b/14.5
- cabos temporários de energia elétrica; modelo para Regra Local	Ap.1-a-4c	- dropada fora do bunker segundo opção exigindo drope no bunker	28/10
BOLA DROPADA OU RE-DROPADA		- e dropada, então considerada injogável pela segunda vez; jogador deseja proceder sob tacada e distância	28/6.5
Ver também: BOLA COLOCADA OU RECOLOCADA; BOLA LEVANTADA; REGRAS LOCAIS		- em árvore e jogador opta por dropar dentro da distância de dois tacos	28/11
Área de drop; procedimentos para dropar e re-dropar quando estabelecidos por Regra Local	Ap.1-a-6	- em azar de água; bola substituta dropada no azar sem levantar a original; erro descoberto antes de tacada ser executada	20-7/2.5
Azar de água		- em azar de água; dropada no azar e jogada	20-7/2
- área de drop permitida conforme Regra de azar lateral de água é tão estreita que jogador tem dificuldade para dropar dentro dela	26-1/19	- jogador considera bola provisória injogável e dropa bola; bola original então é encontrada	27-2b/6.5
- bola considerada injogável através do campo é dropada em azar	28/4	- jogador que considera bola injogável; de acordo com a Regra 28b deve dropar apenas no local de onde a última tacada foi executada	28/5
- bola considerada injogável através do campo é dropada em azar de água; jogador decide não jogar bola e deseja proceder conforme Regra de azar de água	28/4.5	- na base de um penhasco e jogador deseja dropar dentro da distância de dois tacos do ponto acima da bola	28/12
- bola considerada injogável em azar de água, dropada em azar e jogada	20-7/2		

Bola dropada acidentalmente por adversário ou co-competidor sobre a bola do jogador que estava		procedimento de tacada e distância; bola original é jogada	
- em movimento após tacada do green	19-5/1.7	- bola substituta é dropada conforme Regra de azar de água sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola está no azar; antes da bola substituta ser jogada a bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos	26-1/3.7
- em repouso	18/7.5		
Bola dropada rola na direção ou para posição em que seria exigido re-dropar; caddie para a bola antes que ela fique em repouso	20-2c/4	- bola substituta é dropada e jogada conforme Regra 25-1c na ausência de conhecimento ou virtual certeza de que bola original se perdeu em terreno em reparo	25-1c/2
Bola errada	27-1/2.3	- bola substituta é dropada na área onde bola original foi perdida e então é jogada	27-1/3
- bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos após a bola substituta ser dropada; bola original é jogada		- explicação sobre como determinar "o local estimado" para drope quando local não pode ser determinado com precisão	20-2c/1.5
- considerada injogável é dropada no bunker e jogada; então descobre-se que é bola errada	15/14		
Bola extraviada	15/14	Bunker	
- considerada injogável é dropada no bunker e jogada; então descobre-se que é bola errada		- bola a ser dropada no bunker é dropada fora do bunker para que role para dentro dele a fim de evitar que se enterre na areia	25-1b/7
- dropada conforme Regra de bola injogável dentro da distância de dois tacos e jogada antes do erro ser descoberto	28/15	- bola considerada injogável através do campo é dropada em azar	28/4
- dropada conforme Regra de bola injogável, mas não jogada	15/13	- bola dropada fora do bunker sob opção que exige drope no bunker	28/10
- dropada e jogada sob procedimento de tacada e distância; bola original então é encontrada	28/14	- bola que se acreditava perdida no bunker; competidor dropa e joga bola substituta do bunker; então bola original é encontrada fora do bunker	20-7c/3
Bola fica enterrada quando dropada	25-2/2.5	- rastelar pegadas na linha de jogo, criadas no bunker, quando foi necessário entrar no bunker para recuperar a bola	13-2/29.3
- procedimento se bola se enterrar outra vez ao ser dropada novamente	25-2/2		
- no fairway			
Bola levantada sem autorização	18-2/10	Dropar em vez de colocar, ou colocar em vez de dropar	
- bola dropada levantada e re-dropada quando deveria ter sido jogada como se encontrava		- bola deslocada acidentalmente; local original da bola não é determinável; jogador coloca a bola em vez de dropá-la	18-2/21.5
- bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido de acordo com Regra de terreno em reparo	18-2/8.5	- bola é colocada em vez de dropada sobre a borda de um azar de água para evitar que a bola role para a água	26-1/10
- e dropada longe de estaca demarcatória, de acordo com Regra de obstrução	18-2/3	- bola é colocada em vez de ser dropada quando obviamente a bola dropada rolará para posição em que será exigido novo drope	20-2c/3
- e dropada longe de obstrução móvel	18-2/4	- bola é colocada quando se exige que seja dropada, ou dropada quando se exige que seja colocada	20-6/1
Bola não encontrada	20-7c/3	- bola é dropada em vez de ser recolocada após ser levantada sem autorização	18-2/9
- acreditava-se que bola estivesse perdida no bunker; competidor dropa e joga bola substituta no bunker; então bola original é encontrada fora do bunker		- bola é dropada pela terceira vez quando se exige colocação após segundo drope	20-2c/2
- bola original é encontrada dentro de cinco minutos de busca depois que bola substituta é dropada no local da tacada anterior conforme procedimento de tacada e distância	27-1/2		
- bola original é encontrada dentro de cinco minutos de busca depois que bola substituta é dropada no local da tacada anterior conforme	27-1/2.3	Drope de teste efetuado por jogador para determinar onde a bola poderia rolar ao tomar alívio segundo uma Regra	20-2a/8

Interferência de condição original ocorre durante tacada executada após bola ser dropada para obter alívio; se há penalidade	20-2c/6	Melhorar área em que a bola deve ser dropada	
Jogador dropa bola após a partida ser suspensa por situação perigosa	6-8b/8	- bola jogada do bunker vai para fora de campo ou se perde; jogador rastela pegadas ou testa a condição do bunker antes de dropar outra bola no bunker - divots são recolocados em área na qual bola deve ser dropada	13-4/37 13-2/4.5
Jogador erra bola quando perturbado por bola derrubada acidentalmente	1-4/1	- impedimentos soltos retirados de área em que a bola deve ser dropada	23-1/6
Jogador invoca Regra 3-3 (dúvida quando a procedimento)		- jogador rastela irregularidades no bunker após jogar fora da vez em partida por buracos; adversário então revoga a tacada e jogador deve dropar a bola na área rastelada	13-4/39
- bola é dropada em local errado e jogada; segunda bola é dropada em lugar correto; ambas as bolas são jogadas até o fim	3-3/3	- pique de bola na área de drop é reparado antes de bola ser dropada	13-2/10
- bola é dropada em local errado mas não é jogada; segunda bola é dropada em lugar correto; ambas as bolas são jogadas até o fim	3-3/4	Mudar opção de alívio quando	
- bola substituta é dropada conforme Regra de azar de água sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola está no azar; antes da bola substituta ser jogada, a bola original é encontrada dentro de cinco minutos	26-1/3.7	- bola dropada atinge o jogador; se o jogador pode mudar opção de alívio ao dropar novamente	20-2a/6
- competidor anuncia intenção de jogar duas bolas; joga bola original e então, antes de dropar a segunda bola, decide não jogar ela	3-3/7.5	- bola dropada atinge pela primeira vez o campo, fora de onde a Regra aplicável exige; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	20-6/2
- competidor dropa uma bola conforme duas Regras diferentes em vez de jogar a segunda bola	3-3/11	- bola dropada atinge pela primeira vez o campo, fora de onde a Regra aplicável exige; se o jogador pode recolocar a bola no local original	20-6/5
- competidor dropa uma bola conforme duas Regras diferentes em vez de jogar a segunda bola; bola dropada rola de volta para situação da qual ele obteve alívio	3-3/12	- bola dropada rola para posição que exige novo drop; se jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	20-2c/5
- competidor levanta e dropa a bola original, então coloca segunda bola onde a bola original se encontrava e joga	3-3/13	- jogador dropa a bola no bunker conforme primeira opção da Regra 25-1 b(ii); jogador então deseja proceder de acordo com a segunda opção para dropar fora do bunker	25-1b/9
- se escore com segunda bola conta quando ela é dropada em local errado e jogada	3-3/5	- jogador levanta a bola do bunker pretendendo dropar conforme a primeira opção da Regra 24-2b(ii); jogador então deseja proceder de acordo com a segunda opção e dropar fora do bunker	24-2b/5
Jogador levanta a bola sem completar o buraco; dropa a bola onde está a bola do parceiro e executa tacada de treino	30-3f/7	- ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem de azar lateral de água é determinado e a bola é dropada; então prova-se que ponto estava errado; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	26-1/16
Medir para drop e novo drop e			
- bola é deslocada durante medição para determinar se é necessário re-dropar	18-6/1		
- diretamente através de cerca, árvore, muro ou vala	20-2b/2	Por quem, e como dropar	
- jogador deve continuar medindo com taco originariamente usado, para medição subsequente	20/1	- bola dropada de modo impróprio se movimentada após preparação da tacada e antes de ser dropada novamente	20-2a/4
- taco a ser usado na medição	20/1	- bola é dropada de modo impróprio e em local errado	20-2a/3
- taco é emprestado para medir	20/2	- bola é erroneamente substituída quando dropada	20-6/3
		- bola é girada pelo jogador ao dropá-la	20-2a/2

- caddie segura galho de árvore para evitar que desvie bola dropada	20-2a/5	- jogador obtém alívio de área de água ocasional; bola para em posição em que há interferência de outra água ocasional	20-2c/7
- quem dropa a bola em jogos de quatro jogadores (foursome)	29/4	- jogador obtém alívio de área de terreno em reparo e condição interfere com tacada com taco não usado para determinar o ponto de alívio mais próximo	20-2c/0.8
Regra Local			
- green errado; ante-green considerado incluído para proibir drope e jogo nesse local	33-8/33	- jogador obtém alívio de obstrução fixa; bola dropada rola para mais perto da obstrução	20-2c/0.7
- permitindo drope em local oposto ao ponto em que bola parou em azar lateral de água; se autorizada	26-1/20	que do ponto mais próximo de alívio; jogador troca de taco e obstrução deixa de interferir	
- permitindo novo drope ou colocação quando a bola dropada se enterra no bunker; se pode ser autorizada	33-8/28	Se jogador pode dropar bola em área na qual é proibido jogar	20-7/3
Se bola que foi movida deve ser recolocada antes de se obter alívio conforme outra Regra aplicável	20-3a/3	Se jogador pode substituir bola quando dropa novamente conforme Regra permitindo substituição	20-6/4
Se for exigido re-dropar		Se luva usada para marcar área de drop é equipamento	20-2a/7
- agulhas de pinheiro empilhadas para remoção que interferem com o lie; após o drope, agulhas de pinheiro interferem com a linha de jogo	25-1b/17		
- após obter alívio de obstrução para tacada na direção do green, mesma obstrução interfere com stance para tacada de lado que é necessária	24-2b/9.5	Virtualmente assegurado (ou conhecido) que - bola original desaparece em azar de água; bola substituta dropada conforme Regra de azar de água; se é necessário novo drope se o encontro da bola original demonstrar que o drope fora feito em lugar errado	26-1/3.5
- bola que atinge galho de árvore antes de chegar ao chão, quando dropada	20-2c/1.3	- bola original é perdida em situação anormal de terreno ou obstrução; bola substituta é dropada conforme Regra 25-1c; se é necessário re-dropar se o encontro da bola original demonstrar que o drope fora feito em lugar errado	25-1c/2.5
- bola dropada conforme Regra 20-5 que atinge o campo através do green a poucos centímetros e não mais perto do buraco que o ponto no bunker onde a tacada anterior foi executada	20-5/2		
- bola dropada conforme Regra de bola injogável para na posição original ou em outra posição injogável	28/3	BOLA EM MOVIMENTO ATINGIDA POR TACO	
- bola dropada conforme Regra 24-2b que rola para mais perto do buraco que o ponto mais próximo de alívio mas não mais perto do que o local onde ela estava originariamente	20-2c/1.7	Ver também: BOLA DESVIADA OU PARADA; BOLA EM REPOUSO DESLOCADA	
- bola dropada de água ocasional em bunker, no ponto máximo de alívio, que rola para outro lugar	25-1b/6	Bola bate em cano; ao ricochetear atinge e é desviada pela face do taco	14-4/2
- bola dropada de área de terreno em reparo que rola para posição em que área interfere com stance	20-2c/0.5	Bola que estava em movimento durante backswing é jogada enquanto ainda está em movimento	14-5/1
- bola dropada que para e depois rola para fora de campo	20-2c/3.5	Taco bate atrás de bola e então atinge bola ainda em movimento	14-4/3
- bola dropada que rola para fora da área de drope prescrita	20-2c/1	BOLA EM REPOUSO DESLOCADA	
- bola que não atinge o solo quando dropada	20-2b/1	Ver também: BOLA DESVIADA OU PARADA; BOLA TOCADA	
- bola que rola na direção do buraco quando dropada no ponto de onde a tacada anterior fora executada	20-2c/1.5	Após a preparação da tacada	
		- bola cai no buraco	18-2/24

- bola dropada de modo incorreto se desloca na preparação da tacada; jogador então levanta a bola e a dropa de modo correto	20-2a/4	- quando usada para medir ou quando derrubada acidentalmente sobre a bola	18-6/2
- bola no rough se desloca para baixo na preparação da tacada; bola não permanece parada quando recolocada	20-3d/3	Bola considerada injogável	18-2/27
- bola oscila durante a preparação da tacada	18/2	- no alto de uma árvore, jogador sacode a árvore para desalojá-la; se o jogador está livre de penalidade segundo a Regra 18-2	18-2/30
- bola provisória ou segunda bola se movimentam após a preparação da tacada; se penalidade pode ser cancelada se ela jamais se tornar a bola em jogo	15/7	- pode se mover quando da aproximação; subsequentemente, jogador considera jogar a bola; decisão se a bola então se deslocar	
- bola se desloca em azar de água na preparação da tacada; jogada enquanto ainda em movimento	14-6/1	Bola deslocada	19-2/1.5
- competidor invoca Regra 3-3; segunda bola jogada primeiro de local onde bola original estava	3-3/14	- antes da preparação da tacada, então parada acidentalmente pelo taco do jogador; jogador retira o taco e a bola rola	20-3a/1
- é parada pelo taco do jogador	18-2/6	- ao remover marcador de bola após recolocar a bola	18-2/5
- no green quando jogador retira impedimento solto	23-1/12	- após jogador dar várias tacadas de treino próximo à sua bola, e para fora de campo, jogador dá a tacada de fora do campo	23-1/8
- parceiro em jogo de quatro jogadores (foursome) move bola acidentalmente após a preparação da tacada; efeito sobre a ordem do jogo	29-1/5	- através do campo, enquanto a bola é levantada e antes de recoloca-la, se impedimento solto pode ser removido	18/4
- por uma distância não razoavelmente discernível a olho nu	18/4	- conforme evidenciado pela televisão, mas por uma distância não razoavelmente discernível a olho nu	18-6/1
Após impedimento solto ser tocado ou movimentado		- durante medição para determinar necessidade de re-dropar	23-1/7.5
- bola em um azar se desloca quando impedimento solto é retirado do azar	13-4/15	- impedimentos soltos afetando lie são movimentados quando a bola é levantada através do campo; se devem ser repostos	23-1/7
- bola tocada por pinha ou galho para evitar que se desloque na retirada de impedimento solto	18-2/32	- no azar, causando movimento de impedimento solto afetando o lie; se impedimento solto deve ser repostos	19-2/1
Área do tee		- pela retirada do pé do jogador após bola ser parada pelo mesmo pé	18-3b/1
- jogador erra a tacada; abaixa o tee antes de executar a próxima tacada	18-2/1	- por adversário jogando sua própria bola	18-1/2
- jogador erra a tacada e acidentalmente derruba a bola do tee	11-3/1	- por ar proveniente de ventoinha ou ventilador	18/8
- jogador executa swing na área do tee e bola cai do tee quando a tacada apenas a toca; jogador recoloca a bola sobre o tee e joga	18-2/2	- por carro de golfe compartilhado por dois jogadores	18-2/16
Bandeira		- por co-competidor; acreditava-se que a bola do competidor fosse bola errada levantada a pedido do competidor	18-1/8
- bola na borda do buraco rola para longe ou cai no buraco quando a bandeira é retirada	16-2/4	- por impedimento solto deslocado por parceiro ou tacada de adversário	18-2/20.5
- bola na borda do buraco se movimenta e atinge a bandeira que está sendo retirada	16-2/5	- por impedimento solto deslocado por swing de treino	18-2/21
- bola parada contra a bandeira se desloca para longe do buraco quando bandeira é retirada pelo jogador; bola não é recolocada na borda do buraco	17-4/4	- por jogador ao jogar bola errada no bunker	3-3/14
- bola parada contra a bandeira se desloca para longe do buraco quando bandeira é retirada por adversário ou co-competidor	17-4/3	- por jogador incerto sobre procedimento invoca Regra 3-3; joga primeiro segunda bola do local onde bola original se encontrava	18-2/25
		- por jogador, acidentalmente, durante suspensão da partida	

- por jogador, ao chutar a bola acidentalmente quando solicitado a levantá-la devido a interferência	20-1/13	distância não razoavelmente discernível a olho nu	
- por jogador, lie original alterado; jogador coloca bola em lugar errado e joga	18-2/21.3	Galho de arbusto ou árvore quebrado por jogador em área para a qual bola pode rolar ao ser dropada	1-2/3
- por movimento do taco para trás após errar a tacada; bola para fora de campo	18-2/22		
- por pé, durante remoção de impedimento solto no green	23-1/11	Green	
- por putter derrubado pelo jogador ao se aproximar da bola para levantá-la	20-1/14	- após preparação da tacada no green, bola se desloca durante remoção de impedimento solto	23-1/12
- por swing de treino antecedendo tacada da área do tee	18-2/19	- bola cai no buraco depois da preparação da tacada	18-2/24
- por swing de treino quando a bola estava em jogo	18-2/20	- bola de co-competidor na borda do buraco jogada para longe do buraco pelo competidor não é recolocada	3-2/1
- por toalha de jogador derrubada no chão e soprada pelo vento sobre a bola	18-2/17	- bola de competidor, jogada do green, atinge bola no green pertencente a competidor de outro grupo	19-5/2
- verticalmente para baixo	18/1		
Bola dropada para e depois rola para fora de campo	20-2c/3.5	- bola de adversário é jogada para longe pelo jogador após concessão; bola em movimento desloca bola do jogador	18-2/18
Bola em grama alta movida por agente externo; lie original alterado e local original não determinável; procedimento para jogador	20-3b/5	- bola é recolocada no green mas marcador de bola não é retirado; bola então se desloca	20-4/1
Bola jogada de terreno em reparo é resgatada pelo jogador que obtém alívio do terreno em reparo de acordo com a Regra	18-2/8	- bola jogada para longe da borda do buraco em um gesto de raiva	18-2/23
Bola levantada por jogador sem autoridade dropada em vez de ser recolocada	18-2/9	- bola oscilante devido ao vento é pressionada sobre a superfície do green	1-2/9
Bola se move durante downswing, bola é jogada enquanto está em movimento	14-5/1	- bola recolocada e parada é, então, deslocada pelo vento	18-1/12
Bola sobre árvore se desloca		- bola recolocada e parada no green; rola e bate em outra bola no green	19-5/1.5
- bola em forquilha de árvore se movimenta com relação ao solo	18/3	- bola soprada para dentro do buraco por competidor não é recolocada e embocada	3-2/2
- circunstâncias nas quais jogador é penalizado	18-2/28	- co-competidor marca e levanta bola do jogador, sem autorização	20-1/4
- circunstâncias nas quais jogador não é penalizado	18-2/27	- jogador pula perto do buraco para provocar queda da bola no buraco	1-2/4
- dar uma tacada em galho de árvore para movimentar bola fora de alcance, alojada no galho	14/7	- adversário marca e levanta bola de jogador, sem autorização	20-1/2
- derrubada por agente externo	18-1/9	Local onde bola movida estava originariamente não pode ser determinado; jogador coloca a bola em vez de dropar	18-2/21.5
- jogador sobe em árvore para executar tacada; bola cai no chão	18-2/26	"Padrão do peso da evidência" para identificar se o jogador causou o deslocamento da bola	18-2/0.5
- recolocação da bola não é possível	18-2/29	Partidas concomitantes de quatro bolas e de simples por buracos	
Duas Regras com diferentes penalidades são infringidas; a penalidade mais severa é aplicada	1-4/15	- aplicação de penalidade quando parceiro no jogo provoca o movimento da bola do jogador	30-3/1
Evidência televisiva mostra bola em repouso mudando de posição, porém por uma	18/4	- jogador provoca movimento da bola do adversário; se penalidade de tacada também	30-3/1

se aplica à partida de simples do jogador, com outro adversário		- bola de competidor em bunker jogada por co-competidor; bola não foi recolocada pelo competidor	20-7c/6
Partidas concomitantes de quatro bolas e individual por tacadas; aplicação de penalidade quando parceiro no jogo de quatro bolas provoca movimento da bola do jogador	31/1	- bola de competidor encostada na bandeira move para longe do buraco quando a bandeira é removida por co-competidor	17-4/3
Por agente externo		- bola de competidor levantada por co-competidor a pedido do competidor	18-2/16
- bola em lie ruim movida durante interrupção da partida; jogador não estima corretamente sua posição ao recolocar a bola	6-8d/5	- bola de jogador levantada sem autoridade por co-competidor	20-1/4
- bola não encontrada tratada como movida por agente externo na ausência de conhecimento ou virtual certeza desse fato	27-1/2.5	- próxima tacada de competidor em play-off de jogo por tacadas concedida por co-competidor que levanta a bola do competidor	18-4/3
- bola roubada por agente externo, de local desconhecido	18-1/5	Por adversário	
- bola sobre árvore derrubada por agente externo	18-1/9	- bola de jogador levantada por adversário sem a autorização do jogador	20-1/2
- bola visível do tee desaparece ou é movida por agente externo durante suspensão do jogo	6-8d/4	- bola de jogador levantada por adversário sem a autorização do jogador em jogo por buracos de quatro bolas	30-3f/10
- espectador diz que bola foi deslocada por agente externo mas jogador não tem certeza; procedimento do jogador se obtenção de decisão da Comissão não for possível em tempo razoável	18-1/4	- bola de jogador levantada por adversário sob a crença de que o jogo acabara	2-4/17
- jogador desconhecendo que a bola foi deslocada por agente externo não recoloca a bola	18-1/3	- bola de jogador levantada por adversário; se a ação indica a concessão da próxima tacada	2-4/4
- significado de "conhecido ou virtualmente certo" na Regra 18-1	26-1/1	- bola de jogador marcada e levantada por adversário sem autorização do jogador;	20-1/3
Por água		jogador levanta o marcador, reivindica o buraco e adversário não aceita a reivindicação	
- bola deslocada para dentro de campo por fluxo de água em azar de água	26-1/8	- bola de jogador movida acidentalmente por adversário ao jogar sua própria bola	18-3b/1
- bola deslocada para fora de campo por fluxo da água em azar de água	26-1/7	- bola de jogador movida por bola dropada acidentalmente por adversário	18/7.5
- bola se desloca na água de um azar de água após a preparação da tacada e é jogada enquanto está em movimento	14-6/1	- bola deslocada por carro de golfe compartilhado por dois jogadores	18/8
Por caddie		- bola em repouso contra a bandeira, mas não embocada move para longe do buraco quando a bandeira é removida por adversário	17-4/3
- bola acidentalmente pisada pelo caddie do adversário	18-3b/3	- bola em repouso contra a bandeira, mas não embocada, adversário concede a próxima tacada e remove a bola ante do jogador poder remover a bandeira	17-4/2
- compartilhado pela equipe do adversário em jogo de quatro bolas por buracos	30/2	- bolas inadvertidamente trocadas por jogadores após uma ser batida, atingir e mover a outra; adversário por engano levanta a bola do jogador e a coloca no local no qual a sua bola foi movida	15-1/2.5
- compartilhado por membros de equipes adversárias em jogo de quatro bolas por buracos	30/1	- caddie compartilhado pela equipe do adversário em jogo de quatro bolas por buracos	30/2
Por co-competidor		- caddie compartilhado por membros de equipes adversárias em jogo de quatro bolas por buracos	30/1
- bola acidentalmente dropada por co-competidor move a bola do competidor	18/7.5	- caddie do adversário em jogo de quatro bolas por buracos	
- bola de competidor derrubada da borda do buraco por co-competidor e não recolocada	3-2/1	- caddie do adversário acidentalmente pisa e move bola do jogador	18-3b/3
		- caddie do adversário levanta a bola do jogador após jogador reivindicar outra bola	18-3b/4

- caddie do adversário levanta a bola do jogador, que pode ou não estar fora de campo	18-3b/5	Procurando a bola, jogador acidentalmente a chuta na grama alta de azar de água	12-1/5
- impedimento solto desalojado por tacada de adversário desloca bola do jogador	18-1/8	Se a bola deve ser recolocada após ser deslocada quando o jogador deseja proceder de acordo com outra Regra	20-3a/3
- impedimento solto, desalojado por swing de treino de adversário, desloca bola do jogador	18-2/20.5		
- adversário em jogo de quatro bolas move bola de jogador; explicação de penalidade em partidas concomitantes de quatro bolas e de simples por buracos	30-3/1	Se ato que causou o movimento da bola é razoavelmente previsível	
- tacada de adversário agita arbustos que provocam deslocamento de bola de jogador	18-3b/2	- bola movida acidentalmente por jogador ao jogar uma bola errada	18-2/21
		- bola movida acidentalmente por adversário ao jogar sua própria bola	18-3b/1
		- pedra desalojada por tacada move bola de outro jogador	18-1/8
Por outra bola			
- bola de adversário, jogada para longe pelo jogador após concessão movimenta bola do jogador	18-2/18	- tacada de adversário desloca arbusto causando movimento da bola do jogador	18-3b/2
- bola do competidor, jogada do green, bate em bola sobre o green, pertencente a competidor de outro grupo	19-5/2	- tacada de prática move impedimento solto que move a bola	18-2/20.5
- bola original atinge e movimenta bola provisória	19-5/5	Significado de	
- bola original atinge segunda bola, ou vice-versa	3-3/7	- "conhecido ou virtualmente assegurado" na Regra 24-3	26-1/1
- bola provisória atinge bola original	18-5/2	- "diretamente atribuível" nas Regras 20-1 e 20-3a	20-1/15
- bolas inadvertidamente trocadas pelos jogadores depois de uma bola atingir e movimentar a outra	15-1/2.5	- "não imediatamente recuperável" quando bola deslocada deve ser recolocada	18/11
- competidor e co-competidor não notam que bola foi movida pela bola de co-competidor até o término do buraco	18-5/3	Taco se quebra durante downswing	
- derrubada acidentalmente por adversário ou co-competidor	18/7.5	- swing é completado mas erra a bola; cabeça do taco cai e desloca a bola	14/5
		- swing é interrompido antes de chegar à bola; cabeça do taco cai e desloca a bola	14/4
		Vento causa que bola oscile, se se considera que bola moveu	14-5/2
Por outro jogador executando tacada	30-3f/9	BOLA ENTERRADA	
- jogador joga sua bola e acidentalmente desloca a bola do parceiro com o taco durante a tacada		Ver também: PIQUE DE BOLA	
- tacada de adversário agita arbustos provocando movimento da bola do jogador	18-3b/2	Bola dropada	
		- enterra-se	25-2/2
Por vento		- enterra-se; procedimento se a bola ficar novamente enterrada ao ser dropada novamente	25-2/2.5
- bola deslocada por planta soprada pelo vento	18-1/6		
- bola em saco plástico se desloca quando saco é levado pelo vento para nova posição	18-1/7		
- bola é recolocada em vez de ser jogada de nova localização	18-2/7	Bola em barranco íngreme jogada diretamente para dentro do solo	25-2/6
- depois de ser recolocada, parada sobre o green e antes da preparação da tacada	18-1/12	Bola enterrada	
		- dentro da área do tee	25-2/8
		- dentro da circunferência do buraco; a bola não está toda abaixo da borda do buraco	16/3
Posição de bola marcada antes de obstrução ser retirada; bola se movimenta quando marcador de bola é retirado	24-1/5	- dentro da circunferência do buraco; toda a bola está abaixo da borda do buraco	16/2

- em azar; levantada para determinar se está imprópria para o jogo	5-3/5	Bola levantada	
- em banco de grama ou barranco ao redor de bunker	25-2/5	- bola de competidor é levantada por co-competidor, a pedido do competidor que achou que era bola errada	18-2/16
- em fruta	23/10	- bola provisória é levantada e	27-2b/9
- em terreno em reparo em área de grama aparada rente ao chão	25-2/4	subseqüentemente se torna a bola em jogo depois de bola errada ser jogada	
- na borda do bunker	13/4	- co-competidor levanta bola de competidor e a coloca de lado; competidor joga a bola do local em que foi colocada de lado	15-3b/3
Bola pula para fora de seu pique e gira de volta para dentro dele	25-2/1	- do green sem marcar a posição, na crença errônea de que era bola errada	20-1/1
Bola volta ao pique de tacada anterior	25-2/3	- jogadores em equipes opostas trocam de bola durante jogo de buraco e seus parceiros levantam suas bolas; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/3
Certificar-se de que bola está enterrada	20-1/0.7	- jogador vence buraco com bola errada e parceiro levanta sua bola; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/2
- levantando a bola para determinar se está enterrada em seu próprio pique	5-3/7	- pelo jogador, colocada de lado e jogada de onde foi colocada	15/4
- levantando a bola para determinar se está enterrada em seu próprio pique;		- pelo jogador, no green, então é recolocada pelo caddie atrás do marcador de bola; se será bola errada, se for jogada	20-4/2
envolvimento da Comissão quando adversário, marcador ou co-competidor não estiverem prontamente disponíveis	25-2/0.5		
- quando a bola é considerada enterrada no solo			
Pique de bola da tacada anterior (bola enterrada) na área de drop é reparado antes de bola ser dropada	13-2/10	Bola perdida, bola provisória ou bola fora de campo	
Regra Local		- bola abandonada encontrada fora de campo é jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original então é encontrada dentro do campo	15/12
- permitindo alívio através do campo para bola enterrada em seu próprio pique	Ap.1-a-3a	- bola atirada para dentro do campo por agente externo é jogada; caddie tem conhecimento de ato de agente externo	15/9
- permitindo novo drop ou colocação quando a bola dropada fica enterrada no bunker; se é autorizada	33-8/28	- bola atirada para dentro de campo por agente externo é jogada; nem jogador nem caddie sabem de ação de agente externo	15/10
BOLA ERRADA		- bola batida do bunker para fora de campo; jogador dropa conforme Regra 20-5 bola atinge solo através do campo a poucos centímetros e não mais perto do buraco que o ponto no bunker onde a tacada anterior foi executada; decisão se jogador jogar bola dropada	20-5/2
Bola de competidor jogada por co-competidor	15-1/2	- bola encontrada após busca exceder cinco minutos; bola então é jogada	27/8
- bolas inadvertidamente trocadas pelos competidores, em local desconhecido	15-1/2.5	- bola errada é batida para fora de campo; outra bola é jogada conforme a Regra 27-1;	15/11
- bolas inadvertidamente trocadas pelos jogadores após uma bola atingir e deslocar a outra	20-7c/4	bola original então é encontrada nas proximidades	
- competidor substitui bola por outra em local errado, joga essa bola e então a abandona e joga bola original de local certo	20-7c/6	- bola errada é jogada; bola provisória levantada subseqüentemente se torna bola em jogo	27-2b/9
- no bunker, não é recolocada	18-2/21	- bola errada é jogada na crença de que é bola provisória ou segunda bola	15/7
Bola em repouso é deslocada	18-2/5		
- acidentalmente por jogador jogando bola errada no bunker			
- após preparação da tacada e para fora de campo; jogador joga a bola			

- bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos de busca após outra bola ter sido dropada; bola original então é jogada	27-1/2.3	- bola atirada para dentro de campo por agente externo é jogada; nem jogador nem caddie sabem de ação de agente externo	15/10
- bola original é encontrada e jogada após outra bola ter sido colocada em jogo	15/5	- co-competidor levanta bola de competidor e a põe de lado; jogador joga bola de onde ela foi colocada	15-3b/3
- bola original é jogada após bola provisória ter sido jogada de ponto mais perto do buraco que local onde bola original provavelmente estava	27-2b/5	- jogo com bola errada não é retificado; erro é descoberto após encerramento da competição	34-1b/3
- bola provisória é jogada de ponto mais perto do buraco que o da bola original porque jogador erroneamente acreditava que bola original, visível da área do tee, estava fora de campo	27-2c/3	- jogo de bola errada não é retificado a conselho de membro da Comissão	33-7/5
- competidor joga bola errada e ela não pode ser encontrada; bola errada talvez fosse bola de co-competidor	15-3b/1	Jogador descobre que sua própria bola está no buraco depois de jogar bola errada	1-1/4
- jogador não consegue encontrar sua bola porque outro jogador a jogou	27/6	Jogador executa tacada em pedaço de bola abandonada que estava quebrada em pedaços	15/3
- tacada executada em bola que está fora de campo	15/6	Jogador joga duas bolas erradas diferentes entre tacadas com a bola em jogo	15-3b/2
- tempo permitido para procurar bola perdida após bola errada ter sido jogada	27/2	Jogo de bola errada não é retificado em partida por tacadas	
Bolas inadvertidamente trocadas por jogadores entre buracos	15-1/1	- a conselho de um membro da Comissão - descoberto após entrega do cartão, mas antes do encerramento da competição	33-7/5 6-6d/8
Buraco em que bola errada foi jogada é desconhecido	15-1/3	- erro é descoberto após encerramento da competição	34-1b/3
Competidor joga segunda bola conforme Regra 20-7c; esclarecimento de tacadas de penalidade incorridas somente por jogar a bola que, por decisão, é desprezada	20-7c/5	Jogo por buracos	
Com raiva, jogador bate bola jogada por jogador do grupo seguinte	1-4/4	- bolas inadvertidamente trocadas pelos jogadores após uma bola atingir e deslocar a outra	15-1/2.5
Considerada injogável	28/15	- concessão implícita de buraco é retirada após jogador executar tacada com bola errada	2-4/13
- dropada dentro da distância de dois tacos é jogada antes do erro ser descoberto	15/13	- depois de jogar uma bola errada, jogador vence buraco com bola original; adversário não reclama durante o jogo do buraco; apresenta reivindicação no dia seguinte	2-5/4
- é dropada de acordo com Regra de bola injogável mas não é jogada	15/14	- engano de adversário ao ler número da bola de jogador leva a um acordo para que jogador perca o buraco por ter jogado bola errada	9-2/11
- é dropada no bunker e jogada; então descobre-se que é bola errada	28/14	- jogador concede buraco e depois disso descobre-se que adversário jogou bola errada antes da concessão	2-4/9
- jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original então é encontrada	15/11	- jogador joga bola de parceiro em partida de quatro bolas, por buracos	30-3c/1
Continuado o jogo com a bola errada		- jogador joga bola de parceiro; erro descoberto depois de adversários executarem suas próximas tacadas	30-3c/4
Escore com bola errada pode contar em certas circunstâncias	34-3/3.7	- jogador não sabe que bola original foi embocada e joga bola errada; adversário reivindica o buraco; reivindicação não contestada	2-5/5

- jogador vence buraco com bola errada e parceiro levanta a sua; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/2	- envolvimento da Comissão quando adversário, marcador ou co-competidor não estão disponíveis prontamente	5-3/7
- jogador vence buraco com bola errada; erro descoberto no buraco seguinte; adversário reivindica buraco anterior	9-2/8	- levantada conforme outra Regra e limpa; então determina-se que a bola está imprópria para o jogo	5-3/6
- jogadores em equipes opostas trocam de bola durante jogo de buraco e seus parceiros levantam a bola; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/3	- no bunker ou em azar de água, é levantada para determinar se está imprópria para o jogo; se isso é permitido	5-3/5
- segunda bola é jogada em partida por buracos; se é permitido; condição da bola original e da segunda bola	3-3/9	Bola se quebra em pedaços ao atingir caminho pavimentado para carro de golfe	5-3/4
Ordem de jogo em partida de quatro jogadores, por tacadas, quando é jogada bola errada	29-1/8	Jogador alega que bola sem dano externo está imprópria para o jogo devido a dano interno	5-3/1
Penalidade por jogar bola errada não é incluída no cartão do competidor devido a decisão errada da Comissão, durante volta subsequente, o erro é descoberto e a penalidade é aplicada retroativamente; competidor reclama	34-3/1	Jogador levanta bola no green e a atira no lago; anuncia que a bola estava imprópria para o jogo	5-3/3.5
Procurar e identificar bola apenas pela marca e número	12-2/1	BOLA INJOGÁVEL Ver também: BOLA IMPRÓPRIA PARA O JOGO	
Swing de treino desaloja bola oculta	7-2/7	Após considerar bola injogável e levantá-la, jogador descobre que bola estava em terreno em reparo	28/13
Tacada de jogador em sua própria bola desaloja bola oculta	15/2	Área de drop (drope de bola); modelo de Regra Local para 34eva34oca-la como opção adicional conforme a Regra 28	Ap.1-a-6
Tacada executada de área de proteção ambiental	33-8/43	Bola considerada injogável - através do campo é dropada em azar - através do campo é dropada em azar de água; jogador decide não jogar bola e quer proceder conforme Regra de azar de água - e dropada, então considerada injogável pela segunda vez. Jogador quer proceder conforme opção de tacada e distância - em azar de água; bola é dropada no azar e jogada	28/4 28/4.5 28/6.5
Tacada não acerta bola errada	15/1	- em azar de água; bola substituta é dropada no azar sem levantar a bola original; erro é descoberto antes da execução da tacada	20-7/2 20-7/2.5
BOLA IMPRÓPRIA PARA O JOGO Ver também: BOLA INJOGÁVEL	5-3/8	- lugar de onde a tacada anterior foi executada é mais perto do buraco - no alto de uma árvore; jogador sacode árvore para desalojá-la; se jogador é isento de penalidade conforme a Regra 18-2	28/8 18-2/27
Alegação de que a bola do jogador está imprópria para o jogo é contestada por adversário ou co-competidor	5-3/3	- no bunker; jogador levanta a bola, anuncia intenção de proceder conforme a Regra 28a e então alisa irregularidades; se é permitido - no bunker; jogador levanta a bola e então retira impedimento solto do bunker	13-4/35.8 13-4/35.7
Bola própria para jogar considerada imprópria durante jogo de um buraco; jogador substitui a bola e joga outra bola	5-3/2		
Bola considerada imprópria durante jogo de um buraco é colocada novamente em jogo mais tarde, na mesma partida			
Bola considerada imprópria para o jogo			

- pode se deslocar com aproximação do jogador; jogador subsequentemente considera jogar a bola; decisão se a bola se deslocar	18-2/30	- jogador quer que a bola provisória sirva como bola em jogo se bola original for injogável ou estiver em azar de água	27-2/1
Bola declarada injogável é dropada em terreno em reparo de onde é proibido jogar; bola então é dropada conforme Regra de terreno em reparo	25-1b/14.5	Caddie, por iniciativa própria, levanta bola considerando-a injogável	18-2/15
Bola desalojada de árvore		Competidor dropa uma bola conforme duas Regras diferentes em vez de jogar segunda bola	3-3/11
- circunstâncias nas quais o jogador não é penalizado	18-2/27	Competidor dropa uma bola conforme duas Regras diferentes em vez de jogar segunda bola; bola dropada rola de volta à mesma condição da qual ele obteve alívio	3-3/12
- recolocação da bola não é possível	18-2/29	Jogador erra bola e a declara injogável; quer voltar à área do tee conforme tacada e distância	28/7
Bola dropada		Jogador executa segunda tacada, considera bola injogável e volta ao tee	28/6
- conforme opção 28c da Regra de bola injogável; bola dropada atinge o jogador, se ele pode mudar a opção de alívio ao dropar novamente	20-2a/6	Jogador que tem direito a alívio sem penalidade levanta a bola; então escolhe não obter alívio e deseja proceder sob Regra de bola injogável	18-2/12.5
- fora do bunker conforme opção da Regra de bola injogável exigindo drape no bunker	28/10	Mudar opção de alívio	
Bola dropada fica parada e então rola para fora de campo	20-2c/3.5	- bola dropada atinge o jogador; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao dropar novamente	20-2a/6
Bola em árvore		- bola dropada primeiro atinge o campo fora de onde a Regra aplicável exige; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao dropar novamente	20-6/2
- identificada mas não recuperada	27/14	- bola dropada primeiro atinge o campo fora de onde a Regra aplicável exige; se o jogador pode recolocar a bola na posição original	20-6/5
- jogador prefere dropar dentro da distância de dois tacos	28/11	- bola dropada rola para posição que exige novo drape; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	20-2c/5
Bola em solo coberto de grama dentro de um bunker, é considerada injogável	28/9	- jogador dropa a bola no bunker conforme a primeira opção da Regra 25-1 b(ii); jogador então quer proceder conforme segunda opção para dropar fora do bunker	25-1b/9
Bola jogada de azar de água para um lie injogável fora do azar de água; explicação das opções conforme a Regra 26-2b	26-2/1	- jogador levanta a bola do bunker pretendendo dropar conforme a primeira opção da Regra 24-2b(ii); jogador então quer proceder conforme a segunda opção para dropar fora do bunker	24-2b/5
Bola perdida		- ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem do azar lateral de água é determinado e bola é dropada; então comprova-se que o ponto estava errado; se o	26-1/16
- dropada dentro da distância de dois tacos e jogada; erro então é descoberto	28/15		
- dropada no bunker e jogada; erro então é descoberto	15/14		
- jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original então é encontrada	28/14		
- levantada e dropada de acordo com Regra de bola injogável, mas não jogada	15/13		
Bola provisória			
- considerada injogável; jogador levanta e dropa bola; bola original então é encontrada	27-2b/6.5		
- jogador considera primeira bola do tee injogável, abandona bola provisória e alega que está fazendo a terceira tacada com terceira bola	28/2		

jogador pode mudar opção de alívio quando re-dropar		deseja proceder conforme a segunda opção para dropar fora do bunker	
Na base de um barranco e jogador deseja dropar dentro da distância de dois tacos do ponto acima da bola	28/12	- ponto onde a bola cruzou por último a margem do azar lateral de água é determinado e a bola é dropada; então prova-se que aquele ponto estava errado; se jogador pode alterar a opção de alívio ao re-dropar	26-1/16
Novo dropo é exigido ao proceder conforme Regra de bola injogável; se o jogador pode substituir a bola ao re-dropar	20-6/4	Árbitro incorretamente avisa jogador de que incorreu em penalidade de perda do buraco; ambas as equipes levantam suas bolas; então, árbitro descobre seu erro	34-2/7
Obstrução interfere mas bola não pode ser jogada devido a outra condição	24-2b/16		
Para na posição original ou em outra posição em que bola é injogável	28/3	Bola dropada é parada e levantada por caddie antes de rolar para uma posição da qual é obrigatório re-dropar	20-2c/4
Novo dropo é exigido ao proceder conforme regra de fora de campo; se o jogador pode substituir a bola ao re-dropar	20-6/4	Bola com lama aderida, levantada conforme Regra que não permite limpeza, é girada quando recolocada	21/5
Quando é necessário encontrar e identificar bola declarada injogável	28/1	Bola em repouso é deslocada - acidentalmente, chutada por jogador solicitado a levantá-la devido a interferência	20-1/13
Recuo conforme Regra de bola injogável	28/5	- bola deslocada por putter derrubado por jogador que se aproxima da bola para levantá-la	20-1/14
Regra Local permitindo dropo em azar de água atrás do ponto onde uma bola parou e ficou injogável dentro do azar; se é autorizada	33-8/37	- bola dropada de modo impróprio se movimentando quando a tacada é preparada; jogador então levanta e dropa a bola da maneira correta	20-2a/4
Sugerir que competidor considere sua bola injogável	8-1/16		
BOLA LEVANTADA			
Alterar opção de alívio		Bola injogável	
- bola dropada atinge jogador; se jogador pode alterar a opção de alívio ao dropar novamente	20-2a/6	- após declarar que a bola é injogável e levantá-la, jogador descobre que a bola estava em terreno em reparo	28/13
- bola dropada primeiro atinge o campo fora de onde exige a Regra aplicável; se jogador pode alterar a opção de alívio ao dropar novamente	20-6/2	- caddie levanta bola considerando-a injogável - jogador com direito a alívio sem penalidade levanta a bola, então decide não obter alívio e deseja proceder conforme a Regra de bola injogável	18-2/15 18-2/12.5
- bola dropada primeiro atinge o campo fora de onde exige a Regra aplicável; se jogador pode recolocar a bola no local original	20-6/5	- jogador considera bola injogável no bunker; levanta a bola então retira impedimento solto do bunker	13-4/35.7
- bola dropada rola para posição que exige re-dropar; se jogador pode alterar a opção de alívio ao re-dropar	20-2c/5	Bola jogada da área do tee mal se move na primeira tacada jogador levanta e recoloca a bola sobre o tee	18-2/2
- jogador dropa a bola no bunker conforme a primeira opção da Regra 25-1 b(ii); jogador então deseja proceder conforme segunda opção para dropar fora do bunker	25-1b/9	Bola provisória levantada - na crença errônea de que a bola original está dentro de campo	27-2b/8
- jogador levanta a bola do bunker pretendendo dropá-la conforme a primeira opção da Regra 24-2b(ii); jogador então	24-2b/5	- subsequentemente se torna a bola em jogo; - subsequentemente se torna a bola em jogo; bola provisória não é recolocada, mas jogada de lugar errado	27-2b/9 27-2b/10

Competidor invoca a Regra 3-3, levanta e dropa a bola original	3-3/13	- bola batida para longe após marcar sua posição, em vez de ser levantada	20-1/22
Competidor que levanta sua bola e a do co-competidor troca as bolas inadvertidamente ao recolocar	15-2/4	- bola é colocada a certa distância na frente do marcador de bola e então é rolada ou puxada de volta para a posição original	16-1a/17
Concessões		- bola é levantada e atirada no lago; jogador então anuncia que bola era imprópria para jogar	5-3/3.5
- caddie concede próxima tacada do adversário; bola é então levantada	2-4/3.5	- bola é levantada por co-competidor que a coloca de lado; competidor joga a bola de onde ela foi colocada	15-3b/3
- co-competidor levanta a bola do competidor, concedendo a próxima tacada em jogo por tacadas	18-4/3	- bola é levantada por jogador que a coloca de lado e é jogada de onde foi colocada	15/4
- jogador concede a próxima tacada do adversário e joga antes do adversário ter oportunidade de levantar a bola	2-4/8	- bola é levantada por jogador que a coloca de lado; bola de competidor ou co-competidor subsequentemente atinge bola do jogador	19-5/1
- jogador concede partida devido a concepção errada quanto ao score do adversário no último buraco e levanta a bola do adversário	2-4/14	- bola é levantada porque jogador temia que ela pudesse se mover	16-1b/1
- jogador cumprimenta e levanta bola do adversário na crença errônea de que a partida terminara	2-4/17	- bola é levantada sem que sua posição seja marcada, na crença errônea de que é bola errada	20-1/1
- jogador levanta a bola na crença errônea de que a tacada seguinte fora concedida	2-4/3	- bola é recolocada enquanto outra bola está em movimento; bola recolocada desvia a bola em movimento	16-1b/3
- se levantar a bola do adversário é considerado concessão da tacada seguinte	2-4/4	- bola é recolocada enquanto outra bola está em movimento; jogador levanta novamente a bola acreditando que a bola em movimento pode atingi-la	16-1b/2
- se levantar o marcador de bola do adversário é considerado concessão da tacada seguinte	2-4/5	- bola levantada várias vezes sem sua posição ser marcada; omissão de múltiplas penalidades no cartão de scores	6-6d/7
Favorecer ou interferir com jogo		- bola levantada por jogador enquanto outra está em movimento após tacada no green	16-1b/4
- bola que favorece co-competidor no green; procedimento de membro da Comissão se o competidor não levantar a bola	22/7	- bola encostada na bandeira é levantada antes de ser embocada	17-4/1
- competidor não tem oportunidade de levantar bola que favorece co-competidor	3-4/1	- bola encostada na bandeira é levantada antes de ser embocada; outros na partida levantam suas bolas acreditando que jogador venceu o buraco	30-3f/3
- competidor pede que bola em posição que o favorece não seja levantada; se o pedido procede	22/6	- bola jogada no green de lugar errado é levantada e jogada de lugar certo	20-7c/2
- favorecer bola levantada por adversário, recolocada a pedido; bola do jogador então atinge bola do adversário e adversário reclama	22/5	- bola movida por putter derrubado por jogador que se aproximava da bola para levantá-la	20-1/14
- interferência mental por outra bola	22/1	- bola na borda do buraco é levantada, limpa e recolocada; bola então cai no buraco	16-2/0.5
- jogador alega que outra bola, a 30 jardas de distância, interfere com seu jogo	22/2	- bola volta ao local de onde foi levantada, rolada com um putter	16-1d/3
- jogador pede que outro jogador levante a bola na ausência de razoável possibilidade de que a bola possa interferir ou favorecer	22/3	Impedimentos soltos	
- jogador que é solicitado a levantar a bola devido a interferência joga fora da vez	10-1c/2	- afetando lie são movimentados quando a bola é levantada através do campo	23-1/7.5
- pedido para levantar bola que pode favorecer parceiro não é atendido	30-3f/11	- afetando lie são movimentados quando a bola é levantada de azar	23-1/7
Green		- afetando lie são retirados quando bola é levantada através do campo	23-1/8

- retirados após jogador levantar bola considerada injogável no bunker	13-4/35.7	- bola provisória é levantada na crença errônea de que bola original se encontra dentro de campo	27-2b/8
Imprópria para o jogo		- bola provisória levantada subsequentemente se torna a bola em jogo	27-2b/9
- bola é levantada e atirada no lago; jogador então anuncia que bola era imprópria para jogar	5-3/3.5	- bola provisória levantada subsequentemente se torna a bola em jogo; bola não recolocada mas jogada de local errado	27-2b/10
- é levantada conforme outra Regra e limpa; bola então é considerada imprópria para o jogo	5-3/6	- competidor levanta segunda bola, completa o buraco com a bola original e joga da área do tee seguinte	3-3/8
- envolvimento da Comissão quando adversário, marcador ou co-competidor não estão prontamente disponíveis	5-3/7	- devido a mal entendimento de instruções de membro da Comissão	34-3/3.5
Jogador com direito a alívio sem penalidade levanta a bola e então escolhe não obter alívio		- dropada em vez de ser recolocada	18-2/9
- deseja proceder conforme Regra de bola injogável	18-2/12.5	- e dropada longe de estaca demarcatória, conforme Regra de obstrução	18-2/3
- recoloca a bola e joga da posição original	18-2/12	- e dropada longe de obstrução móvel	18-2/4
Lie de bola no bunker é alterado pela tacada de outro jogador	20-3b/1	- e dropada novamente quando deveria ser jogada tal como estava; bola então é levantada novamente e colocada	18-2/10
Marcador de bola deslocado acidentalmente por jogador que marcou posição da bola quando a levantou	20-1/6	- e jogada no lago por raiva	18-2/13.5
Para determinar se bola está enterrada em seu próprio pique ou em buraco feito por réptil, pássaro ou animal lurador	20-1/0.7	- e limpa	18-2/13
Por caddie, sem autorização		- jogador executa swing em bola na área do tee, bola cai do tee quando tacada esbarra nela; jogador levanta a bola, a recoloca no tee e joga	18-2/2
- bola do competidor é levantada sem autorização por caddie de co-competidor que subsequentemente a substitui por outra bola que o competidor joga	20-1/5	- tacada do tee erroneamente considerada fora de campo, bola é levantada; competidor joga outra bola da área do tee	18-2/11
- caddie de adversário levanta a bola do jogador após jogador reivindicar outra bola	18-3b/4	Por adversário ou co-competidor, sem autorização	
- caddie de adversário levanta a bola do jogador que pode ou não estar fora de campo	18-3b/5	- bolas trocadas inadvertidamente pelos jogadores depois que uma bola bateu e movimentou a outra	15-1/2.5
- em azar de água	26-1/9	- co-competidor levanta bola de competidor e a coloca de lado; competidor joga a bola de onde ela foi colocada	15-3b/3
- para identificação	18-2/14	- por co-competidor	20-1/4
- que a considera injogável	18-2/15	- por co-competidor, a pedido do competidor que acreditava que era bola errada	18-2/16
Por jogador (ou parceiro), sem autorização		- por adversário	20-1/2
- antes de completar o buraco; adversário então levanta sua bola alegando que jogador perdeu o buraco	2-5/3	- por adversário após 38ava38oca-la; jogador levanta marcador de bola e reclama o buraco; adversário discute a reivindicação	20-1/3
- bola em jogo conforme procedimento de tacada e distância é levantada quando bola original é encontrada e jogada	15/5	- por adversário, em jogo que quatro bolas por buracos	30-3f/10
- bola jogada de terreno em reparo é recuperada pelo jogador e alívio é obtido conforme a Regra de terreno em reparo	18-2/8	- por adversário, porque jogador declarou escore errado em jogo por buracos	9-2/6
		Posição da bola não é marcada quando levantada para identificação; intenção de levantar a bola não é anunciada e bola é limpa além do necessário para identificação	21/4

Quando jogador tem direito de recolocar uma bola levantada em sua posição original	20-6/5	bunker ou rastela pegadas antes de dropar outra bola no bunker	
Se o próprio jogador deve levantar a bola	20-1/0.5	Bola jogada em área de terreno em reparo é perdida na mesma área	25-1c/3
Significado de - “boa razão para levantar” quando a partida é suspensa - “diretamente atribuível” nas Regras 20-1 e 20-3a	6-8c/1 20-1/15	Bola jogada fora da vez da área do tee é abandonada e outra bola é jogada na ordem correta	10-2c/1
BOLA NA BORDA DO BURACO			
Atirada para longe pelo adversário antes do jogador ter oportunidade de determinar sua situação	16-2/2	Bola original é encontrada - após mais de cinco minutos de busca; bola então é jogada - Árbitro encontra bola original do jogador; jogador prefere continuar com bola provisória - bola é jogada conforme Regra de azar de água; bola original então é encontrada fora do azar	27/8 27-2/2 26-1/3
Bandeira - bola na borda do buraco rola para longe ou cai no buraco quando a bandeira é retirada - bola na borda do buraco se desloca e atinge a bandeira que está sendo retirada	16-2/4 16-2/5	- bola em árvore é identificada mas não é recuperada	27/14 28/14
Bola de co-competidor, afastada da borda do buraco pelo competidor, não é recolocada	3-2/1	- bola errada considerada injogável é jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original então é encontrada - bola original além da bola provisória; jogador procura brevemente pela bola original, joga a bola provisória e então encontra a bola original	27-2b/3 27-2b/5
Cai no buraco após - concessão da próxima tacada - jogador preparar a tacada	2-4/2 18-2/24	- bola original é jogada após bola provisória ser jogada de um ponto mais perto do buraco que o local onde bola original provavelmente estava	27-2b/5
Jogador pula perto do buraco para fazer com que a bola que está na borda caia dentro dele	1-2/4	- bola provisória é jogada de um ponto além do local onde a bola original provavelmente estava, mas não além de onde a bola original foi encontrada	27-2b/4
Levantada, limpa e recolocada; bola então cai no buraco	16-2/0.5	- bola provisória é jogada na crença errônea de que é a bola original - bola que está faltando considerada perdida no bunker; competidor dropa e joga; bola original é então achada fora do bunker - bola que se acreditava em azar de água é encontrada fora do azar depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distancia	27-2b/7 20-7c/3 26/6
BOLA PERDIDA Ver também: BOLA PROVISÓRIA; PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)			
Bola dropada na área em que bola original não foi achada; bola então é jogada	27-1/3	- bola que se acreditava perdida é encontrada antes de outra bola ser posta em jogo - bola substituta é dropada e jogada sob a Regra 25-1 c sem conhecimento ou virtual certeza de que bola original está perdida em terreno em reparo	27/16 25-1c/2
Bola é jogada conforme Regra para bola perdida em terreno em reparo depois de outra bola ter sido jogada conforme procedimento de tacada e distância	15/8	- dentro do período de cinco minutos de busca após a bola substituta ser dropada; bola original é jogada	27-1/2.3
Bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido conforme Regra de terreno em reparo	18-2/8.5		
Bola jogada do bunker vai para fora de campo ou se perde; jogador testa condição do	13-4/37		

- dentro do período de cinco minutos de busca após bola substituta ser colocada sobre o tee mas não ser jogada	27-1/1	- jogada apenas na crença de que a bola original pode estar em azar de água	27-2a/2
- dentro do período de cinco minutos de busca após bola substituta ser dropada no local da tacada anterior sob Regra de tacada e distância	27-1/2	- jogada de um ponto além do local onde a bola original provavelmente estava, mas não além de onde a bola original foi encontrada	27-2b/4
- dentro do período de cinco minutos de busca não é identificada antes desse período se esgotar	27/5.5	- jogada na crença errônea de que é a bola original	27-2b/7
- e jogada depois de outra bola ter sido posta em jogo	15/5	- jogador abandona bola original e se adianta para jogar bola provisória; bola original então é encontrada	27-2b/6
- em buraco de animal lurador após cinco minutos de busca	27/7	- jogador descobre bola original no buraco após procurar durante cinco minutos e então continuar a jogar com a bola provisória	1-1/3
- identificação de bola por testemunho de espectador	27/12	- jogador deseja ignorar bola original e continuar o jogo com a bola provisória	27-2c/2
- jogador abandona bola original e se adianta para jogar bola provisória; bola original então é encontrada	27-2b/6	- jogador joga bola provisória na crença que a bola original pode estar perdida fora de azar de água; então descobre que não há possibilidade da bola estar perdida fora do azar de água	27-2a/2.5
- jogador com bola perdida concede o buraco; bola então é encontrada no buraco	2-4/11	- jogo da bola provisória na ausência de possibilidade razoável de que a bola original esteja perdida ou fora de campo	27-2a/3
- jogador descobre a bola original no buraco depois de 40eva40oca-la por cinco minutos e então continuar a jogar com a bola provisória	1-1/3	- não pode ser distinguida da bola original	27/11
- jogador deseja ignorar a bola original e continuar o jogo com a bola provisória	27-2c/2	- ordem do jogo quando jogador jogou de área que não a do tee	10/4
- jogador não consegue distinguir sua bola de outra	27/10	- possibilidade de que a bola original esteja em azar de água não pode evitar o jogo de bola provisória	27-2a/2.2
- tempo permitido para busca quando bola perdida é encontrada e então é novamente perdida	27/3	- possivelmente perdida ou fora de campo; terceira bola é jogada sem anúncio	27-2a/4
Bola perdida		- quando a bola provisória se torna a bola em jogo se a bola original for perdida em terreno em reparo	27-2c/1.5
- em árvore dentro de terreno em reparo	25/10	- tempo permitido para procura da bola original e bola provisória	27/4
- em azar de água ou em água ocasional que transbordou do azar	1-4/7		
Bola provisória		Bola visível da área do tee desaparece ou é deslocada por agente externo durante suspensão do jogo	6-8d/4
- anúncio exigido	27-2a/1		
- Árbitro encontra bola original do jogador; jogador prefere continuar com a bola provisória	27-2/2	Cano subterrâneo	
- Árbitro, incorretamente, diz para jogador jogar buraco com bola provisória em vez de jogá-lo com bola original encontrada em azar de água	34-3/3.7	- bola não é encontrada mas é conhecido ou virtualmente assegurado que esteja dentro de cano sob o campo; entrada do cano é fora de campo	24-2b/12
- bola original é jogada de um ponto além do local onde a bola original provavelmente estava	27-2b/5	- bola não pode ser alcançada ou identificada dentro de cano subterrâneo	24-3b/1
- bola original está além da bola provisória; jogador procura brevemente pela bola original, joga a bola provisória e então encontra a bola original	27-2b/3	Identificar a bola apenas pela marca e pelo número	12-2/1
- continuação do jogo com bola provisória, sem que haja procura pela bola original	27-2b/1	Jogador joga bola errada e a perde; talvez fosse a bola do co-competidor	15-3b/1

Jogador não consegue encontrar sua bola porque outro jogador a jogou	27/6	- atinge a bola provisória - bola provisória não pode ser distinguida da bola original	19-5/5 27/1.1
Novo drop é exigido ao proceder conforme Regra de bola perdida; se o jogador pode substituir a bola ao re-dropar	20-6/4	- é atingida pela bola provisória - e bola provisória encontradas fora de campo - e bola provisória; tempo permitido para procura	18-5/2 27-2c/4 27/4
Procura		- é jogada depois da bola provisória ter sido jogada de um ponto mais perto do buraco	27-2b/5
- após colocar outra bola em jogo	27/9	que a localização provável da bola original	
- instrumento eletrônico utilizado para procurar bola	14-3/14	- encontrada; jogador deseja ignorá-la e continuar o jogo com a bola provisória	27-2c/2
- jogador instrui caddie a não procurar a bola até que outros possam ajudar	27/1	- encontrada no buraco após cinco minutos de busca e continuação com a bola provisória	1-1/3
- jogador procurando pela bola confunde sua bola com a do adversário e então descobre o engano depois do período de cinco minutos de busca	27/5	- encontrada por Árbitro; jogador prefere continuar com a bola provisória	27-2/2
- pela bola durante dez minutos	6-7/2	- é procurada brevemente; jogador executa tacada com a bola provisória de local mais perto do buraco de onde a bola original provavelmente estava; bola original então é encontrada	27-2b/3
- rastelar pegadas feitas durante procura pela bola no bunker antes de executar tacada do bunker	13-4/1.1		
- tempo permitido para busca após bola errada ser jogada	27/2	- não é procurada; jogador continua o jogo com a bola provisória	27-2b/1
- tempo permitido para busca se o jogo for suspenso durante a busca	27/1.5	- procura é abandonada; jogador se adianta para jogar a bola provisória; bola original então é encontrada	27-2b/6
- tempo permitido para procurar a bola original e a bola provisória	27/4		
Se a bola deve ser tratada como perdida ou a certeza virtual de que a bola está em um azar de água pode ser estabelecida sem ir adiante verificar as condições do azar	26-1/1.3	Com a intenção de jogar bola provisória após busca por 3 minutos, jogador dropa bola no local da tacada anterior, em seguida bola original é encontrada	27-2a/5
Se o jogador tem direito de verificar a localização da bola do adversário, que pode estar perdida, antes de jogar	9-2/16	Competição de quatro jogadores - bola provisória é jogada por membro errado da equipe - determinar que parceiro jogue a bola provisória	29-1/4 29-1/3
Significado de "conhecido ou virtualmente assegurado" nas Regras 19-1,24-3,25-1 c e 26-1	26-1/1	- se parceiro que se adiantou antes de tacada da área do tee ser executada pode voltar e jogar bola provisória	29-1/4.5
Tratar bola perdida como deslocada por agente externo, na ausência de conhecimento ou virtual certeza desse fato	27-1/2.5	Condição exigindo o uso de bola que conste da lista de bolas de golfe aprovadas; jogador usa bola que não consta da lista como bola provisória	5-1/3
BOLA PROVISÓRIA Ver também: BOLA PERDIDA;FORA DE CAMPO; SEGUNDA BOLA		Divots são recolocados na área em que a bola provisória deve ser dropada	13-2/4.5
Árbitro		É considerada injogável; jogador dropa bola; bola original então é encontrada	27-2b/6.5
- diz incorretamente a jogador para completar buraco com bola provisória em vez de usar a bola original encontrada em azar de água	34-3/3.7		
- encontra a bola original do jogador; jogador prefere continuar com bola provisória	27-2/2	Exigências para anunciar uma bola provisória - antes desta ser jogada - quando ninguém está presente para ouvir o anúncio	27-2a/1 27-2a/1.3
Bola original			

Explicação de "qualquer bola que ele tiver jogado"	18/7	Ordem do jogo - bola provisória jogada fora da vez da área do tee - quando jogada, não da área do tee	10-3/1 10/4
Jogada			
- como segunda bola quando o jogador não consegue determinar se a bola original está dentro ou fora de campo	3-3/1	Se a bola provisória se torna a bola em jogo no caso da bola original estar perdida em um terreno em reparo	27-2c/1.5
- de local além de onde a bola original provavelmente estava, mas não além de onde a bola original foi encontrada	27-2b/4	Se, ao ser embocada, bola provisória se torna a bola em jogo do jogador	27-2b/2
- de um ponto mais próximo do buraco que a bola original visível; jogador acreditava erroneamente que o bola original estava fora de campo	27-2c/3	Significado de "ir procurar"	27-2a/1.5
- do tee; jogador considera a bola original injogável enquanto ainda está no tee e joga uma terceira bola; alega que essa bola seria a terceira	28/2	Tempo permitido para procura de bola original e de bola provisória	27/4
- e possivelmente perdida ou fora de campo; terceira bola é jogada sem anúncio	27-2a/4	BOLA SUBSTITUTA Ver também: BOLAS TROCADAS	
- na ausência de possibilidade razoável de que a bola esteja perdida ou fora de campo	27-2a/3	Água ocasional confundida com azar de água; bola substituta é jogada conforme Regra de azar de água	25-1b/13
- na crença de que a bola original está apenas em um azar de água (nenhuma possibilidade de estar fora de campo ou perdida fora do azar de água)	27-2a/2	Bola abandonada - dropada conforme Regra de bola injogável dentro da distância de dois tacos e jogada antes do erro ser descoberto	28/15
- na crença de que a bola original está em um azar de água, perdida fora de um azar de água ou fora de campo	27-2a/2.2	- dropada conforme Regra de bola injogável, mas não jogada	15/13
- na crença de que a bola original está perdida fora de um azar de água; depois disso, jogador vê que não há possibilidade da bola estar perdida fora do azar de água	27-2a/2.5	- dropada e jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original então é encontrada	28/14
- na crença errônea de que é a bola original	27-2b/7	- encontrada fora de campo e jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original então é encontrada no campo	15/12
Jogador deseja que bola provisória sirva de bola em jogo se a bola original estiver injogável ou em um azar de água	27-2/1	- no bunker, considerada injogável; dropada no bunker e jogada; então descobre-se que a bola era uma bola errada	15/14
Levantada			
- na crença errônea de que a bola original está dentro do campo	27-2b/8	Bola de competidor é jogada por co-competidor; competidor substitui bola por outra em local errado, joga essa bola e então a abandona e joga a bola original de local certo	20-7c/4
- subsequentemente se torna a bola em jogo; competidor então joga de lugar errado	27-2b/10		
- subsequentemente se torna a bola em jogo; penalidade e procedimento do jogador	27-2b/9	Bola de competidor é levantada sem autorização por caddie de co-competidor que, subsequentemente, substitui a bola por outra, que é jogada pelo competidor	20-1/5
Modelo de Regra Local permitindo que bola seja jogada provisoriamente conforme Regra de azar de água	Ap. I-a-5		
Move-se após a preparação da tacada; se a penalidade é cancelada no caso da bola provisória jamais se tornar a bola em jogo	15/7	Bola é considerada injogável em um azar de água; bola substituta é dropada no azar sem que a bola original seja levantada; erro é descoberto antes da tacada ser executada	20-7/2.5

Bola é dropada longe de obstrução imediatamente após o reinício do jogo; se o jogador pode levantá-la e substituí-la por bola dropada conforme a Regra 6-8d(ii)	6-8d/3	- erro é descoberto depois de tacada ser executada da próxima área do tee	15-2/3
		Jogador levanta bola no green; atira bola em um lago e então avisa que bola estava imprópria para jogar	5-3/3.5
Bola é jogada conforme Regra para bola perdida em terreno em reparo depois de outra bola ter sido jogada conforme procedimento de tacada e distância	15/8	Jogador substitui sua bola por outra no green porque bola original, atirada para o caddie para ser limpa, caiu em um lago	15-2/1
Bola é levantada e atirada dentro do lago, em um gesto de raiva	18-2/13.5	Jogadores inadvertidamente trocam bolas recuperadas de azar de água	15-1/4
Bola erroneamente substituída no drop; correção do erro	20-6/3	Novo drop é exigido conforme Regra que permite substituição; se o jogador pode substituir ao re-dropar	20-6/4
Bola é trocada durante o jogo de um buraco para ajudar a identificação	15/6.5	Virtual certeza (ou conhecimento)	
Bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido conforme Regra de terreno em reparo	18-2/8.5	- de que bola não encontrada está em condição anormal de terreno ou obstrução; bola substituta é dropada conforme Regra aplicável; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	25-1c/2.5
Bola original é encontrada dentro do período de cinco minutos para busca		- de que a bola não encontrada está em um azar de água; bola substituta é dropada conforme Regra de azar de água; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	26-1/3.5
- após bola substituta ser colocada sobre o tee, mas não ser jogada	27-1/1		
- após bola substituta ser dropada no local da tacada anterior	27-1/2		
- após bola substituta ser dropada no local da tacada anterior; bola dropada é jogada	27-1/2.3	BOLA TOCADA Ver também: BOLA EM REPOUSO DESLOCADA	
- depois de bola substituta ser dropada conforme Regra de azar de água, sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original está no azar	26-1/3.7	Acidentalmente	
		- ao remover impedimentos soltos	18-2/31
Bola própria para o jogo é considerada imprópria durante o jogo de um buraco; jogador a substitui por outra, e joga	5-3/3	- bola original está fora de campo; bola recolocada sobre o tee conforme procedimento de tacada e distância é tocada na preparação da tacada e cai do tee	11-3/3
		- com o taco, no bunker ou em um azar de água; bola não se desloca	13-4/12
Bolas trocadas inadvertidamente		De propósito	
- ao serem recuperadas de um azar de água	15-1/4	- bola no green é girada sem que sua posição seja marcada	18-2/33
- pelo competidor que, inadvertidamente, levanta sua bola e a bola do co-competidor as troca ao 43eva43oca-las	15-2/4	- bola semienterrada através do campo é girada para identificação	12-2/2
- pelos competidores, em local ignorado	15-1/2	- graveto ou pinha colocada contra a bola durante remoção de impedimentos soltos para prevenir que se desloque	18-2/32
- pelos jogadores depois de uma bola bater e deslocar a outra	15-1/2.5	- segurar bola no lugar durante remoção de obstrução	24-1/4
- pelos jogadores, entre buracos	15-1/1		
- pelos parceiros, em uma competição stableford de quatro bolas	32-2b/1		
Jogador erroneamente substitui sua bola por outra no green			
- erro é descoberto antes de tacada ser executada	15-2/2		

BOLAS TROCADAS

Ver também: BOLA SUBSTITUTA

Bolas trocadas inadvertidamente

- competidor levanta a sua bola e a do co-competidor; bolas são trocadas quando recolocadas 15-2/4
- pelos competidores, em local desconhecido 15-1/2
- pelos jogadores após uma bola atingir e deslocar a outra 15-1/2.5
- pelos jogadores, entre os buracos 15-1/1
- pelos parceiros em competição de quatro bolas stableford 32-2b/1
- por jogadores de equipas opostas durante o jogo de um buraco e seus parceiros levantam a bola; erro é descoberto no buraco seguinte 30-3c/3
- quando recuperadas de um azar de água 15-1/4

Competidor joga bola errada e a perde; bola errada talvez fosse de co-competidor

BOLA “X-OUT”

- Condição de 5-1/4
- BUNKER**
- Ver também: AREIA
- após bola ser retirada do bunker, antes de dropar outra bola no bunker 13-4/37
- após bola ser retirada do bunker; bola mais tarde volta para área rastelada 13-4/38
- após jogar em direção contrária; área aplainada na linha de jogo 13-4/37.5
- após jogar fora da vez; adversário revoga a tacada 13-4/39
- após levantar bola do bunker e anunciar intenção de proceder sob a Regra 28a fora do bunker; se permitido 13-4/35.8
- após pegadas serem feitas no bunker, sobre a linha de jogo, quando é necessário entrar no bunker para recuperar a bola 13-2/29.3
- criada durante busca pela bola no bunker e a bola tendo sido encontrada no bunker; se permitido 13-4/11
- criadas por árbitro que entrou no bunker para uma decisão 13-4/10
- na linha de jogo antes de tacada de fora do bunker; se múltiplas penalidades são aplicáveis 1-4/12
- na volta para a bola após caminhar pelo bunker para medir distância para o buraco ou remover rastelo na linha de jogo 13-2/29
- rasteladas dadas por greenkeeper melhoram o lie ou linha de jogo do jogador 13-2/4
- se podem ser consideradas como testar a condição do azar 13-4/0.5

Água ocasional

- bola a ser dropada no bunker é dropada fora do bunker para que role para dentro dele, para evitar que fique enterrada no bunker 25-1b/7
- bola dropada de água ocasional no bunker em ponto de máximo alívio disponível rola para outro lugar 25-1b/6
- bola dropada no bunker conforme primeira opção da Regra 25-1b(ii); jogador então deseja proceder conforme segunda opção para dropar fora do bunker 25-1b/9
- bola levantada do bunker por jogador que pretende dropar conforme a primeira opção da Regra 25-1b(ii); jogador então deseja proceder conforme segunda opção para dropar fora do bunker 24-2b/5
- explicação de “alívio máximo disponível” de água ocasional no bunker 25-1b/5
- opções do jogador quando o bunker está completamente coberto por água ocasional 25-1b/8
- Regra Local fornecendo alívio de bunker alagado sem penalidade, fora do bunker 33-8/27
- tocar na água ocasional de um bunker com o taco 13-4/7
- Apoiar o taco no chão 13-4/31
- areia do bunker é tocada durante o backswing 13-4/1
- areia do bunker é tocada quando a bola está parada fora do bunker 13-4/2
- apoiar-se no taco, no bunker, enquanto espera a vez de jogar 13-4/3.5
- bengala ou taco usados para entrar ou sair do bunker quando a bola está dentro dele 13-4/28
- impedimentos soltos são removidos e área pretendida para swing é melhorada no azar; se múltiplas penalidades se aplicam 13-4/5
- montículo feito por animal lurador é tocado no bunker 13-4/34
- na parede de terra nua do bunker tocada durante backswing 13-4/6
- pedra solidamente enterrada em azar é tocada com o taco durante o backswing 12-1/4
- solo do bunker ou de um azar de água tocados com o taco durante procura pela bola que se acredita estar coberta por impedimentos soltos 13-4/3
- vários swings de treino tocam o solo do bunker 1-4/13
- vários swings de treino tocam o solo do bunker; jogador é avisado da infração e então executa outros swings de treino

Alisar pegadas e outras irregularidades no bunker; se é permitido

- vários swings de treino tocam o solo do bunker; jogador executa a tacada e a bola continua no bunker; jogador faz outros swings de treino semelhantes antes da tacada seguinte	1-4/14	- bola considerada injogável no bunker dropada no bunker e jogada; descobre-se então que era bola errada	15/14
Bater na areia do bunker após não conseguir retirar a bola do bunker		Bola jogada de volta para azar de água, do lado do azar em que está o green	26-1/6
- em jogo individual	13-4/35	Bola jogada do bunker vai para fora de campo, jogador dropa conforme Regra 20-5 e bola atinge o solo através do campo a pouca distância e não mais perto do buraco que o ponto no bunker onde a tacada anterior foi executada	20-5/2
- em partida de quatro bolas por buracos (four-ball); a bola do parceiro também está no mesmo bunker	30-3f/2		
- em partida de quatro jogadores por buracos (foursome)	29/5		
- jogador joga a bola do bunker para barranco de grama e então bate na areia do bunker com o taco; em seguida, bola rola de volta para dentro do bunker	13-4/35.5	Bola na borda do bunker; se é considerada dentro do bunker	13/3
Bola considerada injogável		Bola que se acreditava estar perdida no bunker; competidor dropa e joga bola substituta no bunker; então a bola original é encontrada fora do bunker	20-7c/3
- através do campo, dropada em azar	28/4		
- bola dropada fora do bunker conforme opção de Regra de bola injogável exigindo dropo no bunker	28/10	Bunker totalmente em reparo; opções da Comissão	25/13
- bola parada em local coberto de grama, dentro do bunker, considerada injogável	28/9		
- dropada no bunker e jogada; então descobre-se que era bola errada	15/14	Colocar a bola em vez de dropá-la quando é óbvio que a bola dropada rolará para dentro do bunker, exigindo novo dropo	20-2c/3
- no bunker, jogador levanta bola e então retira impedimento solto do bunker	13-4/35.7	Condição de	
Bola em repouso deslocada		- areia espalhada sobre a margem do bunker	13/1
- acidentalmente pelo jogador jogando bola errada no bunker	18-2/21	- árvore em bunker	13/2
- bola de competidor, jogada pelo co-competidor no bunker, não é recolocada	20-7c/6	- bola na borda do bunker, pendurada sobre a areia	13/3
- quando impedimento solto é retirado	13-4/15	- bola tocando um azar de água e, ao mesmo tempo, um bunker	26/1.5
Bola enterrada		- pedra que serve como parte de um dreno em um bunker	24/7
- na borda de grama ou no barranco ao redor do bunker	25-2/5	- pera meio comida, no bunker	23/3
- na borda do bunker	13/4	Impedimentos soltos	
- no bunker, levantada para determinar se está imprópria para o jogo	5-3/5	- acidentalmente deslocados no bunker	13-4/13
- Regra Local permitindo novo dropo ou colocação quando a bola dropada se enterra no bunker; se é autorizada	33-8/28	- afetando o lie da bola do jogador movido por outro jogador ao dar tacada perto enquanto a bola está levantada	20-3b/8
Bola entra em buraco de animal lurador, no bunker, e para sob o green	25-1b/25	- bola fora do bunker; pedra dentro do bunker sobre a linha de jogo é pressionada ou retirada	13-2/31
Bola errada		- bunker coberto de folhas; jogador toca as folhas durante backswing	13-4/33
- ao jogar bola errada no bunker, jogador acidentalmente desloca sua própria bola	18-2/21	- competidor levanta impedimentos soltos do bunker enquanto sua bola e a bola do parceiro se encontram dentro dele	31-8/1
		- divot de parceiro, adversário ou co-competidor, para perto da bola do jogador, no bunker	13-4/18

- jogador chuta acidentalmente pinha que se encontra no bunker e a levanta	13-4/14	areia ou obter alívio fora do bunker caso não seja possível recolocar a bola não mais perto do buraco	
- jogador levanta impedimento solto no bunker enquanto sua bola e a bola do parceiro ali se encontram	30-3f/1		
- jogador movimenta impedimentos soltos ao se aproximar da bola em um azar	13-4/13.5	Pegadas - criadas ao recuperar rastelo, alisadas pelo jogador antes da tacada	13-4/9
- movidos quando jogador alisa bunker pelo único motivo de cuidar do campo	13-4/9.5	- feitas no bunker por Árbitro em função da arbitragem; se é permitido alisá-las antes do jogador jogar	13-4/10
- pinha cai da árvore e para atrás de bola que está no bunker	13-4/18.5		
- remoção de obstrução no bunker	1-4/5	Rastelo	
movimentaria impedimento solto		- atirado no bunker antes da tacada	13-4/21
- solo do bunker ou de azar de água é tocado com o taco durante procura de bola que se acredita estar coberta por impedimentos soltos	12-1/4	- bola no bunker se movimenta quando o rastelo é removido; se o jogador pode pressionar a bola na areia ou obter alívio fora do bunker caso não seja possível colocar ou recolocar a bola no bunker não mais perto do buraco	20-3d/2
- topo da bola no bunker está coberta de folhas mas parte da bola é visível de outro ângulo	12-1/3	- colocado no bunker antes da tacada ou seu cabo é atingido no bunker antes da tacada	13-4/0.5
Jogador procedendo conforme Regra de azar de água dropa a bola no bunker ou em outro azar de água	26-1/2	- se o rastelo deve ser colocado dentro ou fora do bunker	Ass Var 2
Lie do jogador, através do campo, é afetado por areia de tacada de parceiro, adversário ou co-competidor, executada no bunker	13-2/8.5	Regra Local - considerando face de bunker feita de pilha de torrões (coberta de grama ou de terra) como não cortada rente ao solo	33-8/39
Lie no bunker é alterado		- considerando material semelhante a areia como tendo a mesma condição da areia	33-8/40
- antes do reinício da partida	6-8d/2	- considerando paredes de bunker	33-8/39.5
- greenkeeper alisa o bunker quando a bola do jogador ali se encontra, melhorando o lie da bola ou a linha de jogo	13-2/4	parcialmente cobertas por grama sejam consideradas parte do bunker	
- pela tacada de outro jogador; posição original é conhecida mas ponto onde a bola estava originariamente no bunker é desconhecido	20-3b/6	- fornecendo alívio sem penalidade de bunker alagado	33-8/27
- por outro jogador tomando stance	20-3b/2	- permitindo livre dropo fora do bunker ou rastelar a areia do bunker, danificada por brincadeiras de crianças; se está autorizada	33-8/9
- por tacada de outro jogador	20-3b/1	- permitindo novo dropo ou colocação quando a bola dropada se enterra no bunker; se está autorizada	33-8/28
Obstrução			
- bola dropada conforme primeira opção da Regra 24-2b(ii); jogador então deseja proceder conforme segunda opção para dropar a bola fora do bunker	25-1b/9	Se um jogador que disputa jogo por buracos pode executar sua próxima tacada no bunker depois do resultado do buraco estar decidido	7-2/1.5
- bola levantada conforme primeira opção da Regra 24-2b(ii) jogador então deseja proceder conforme segunda opção para dropar fora do bunker	24-2b/5	Stance - derrubar lateral de bunker para conseguir stance nivelado	13-3/3
- bola parada sobre obstrução no bunker	13/5	- lie no bunker é alterado por outro jogador tomando stance	20-3b/2
- impedimento solto no bunker irá se movimentar quando obstrução que está encostada na bola for retirada	1-4/5	- tomado no bunker, então jogador muda de taco e toma um segundo stance	13-4/26
- remoção de rastelo provoca movimento da bola; se o jogador pode pressionar a bola na	20-3d/2	- tomado no bunker, sem o taco	13-4/24

Taco acidentalmente toca bola no bunker; bola não se movimentar	13-4/12	- jogada para longe pelo adversário antes do jogador determinar sua condição	16-2/2
Testar condição de um bunker		- jogador pula perto do buraco para fazer a bola cair	1-2/4
- antes de decidir se executará tacada de fora do bunker através dele	13-2/30	- levantada, limpa e recolocada; bola então cai dentro do buraco	16-2/0.5
- bola fora de bunker; pedra no bunker, sobre linha de jogo, é pressionada ou removida	13-2/31		
- bola jogada do bunker vai para fora de campo ou se perde; jogador testa a condição do bunker ou rastela pegadas antes de dropar outra bola no bunker	13-4/37	Bola original é descoberta no buraco depois de jogador 47eva47oca-la por cinco minutos e então continuar o jogo com bola provisória	1-1/3
- bolas de parceiros em jogo por buracos de quatro bolas estão no mesmo bunker; após um jogar do bunker, outro faz swing de prática tocando areia	30-3f/2.5	Bola parada contra a bandeira se desloca para longe do buraco quando a bandeira é retirada pelo jogador; bola não é recolocada na borda do buraco	17-4/4
- jogador no bunker toma firme stance e então alisa pegadas antes de decidir executar um tipo diferente de tacada	13-4/0.5	Bola rola para dentro do buraco após ser recolocada no green	20-3d/1
- jogador usa bengala ou taco para entrar ou sair do bunker enquanto a bola ali se encontra	13-4/3.5	Bola soprada para dentro do buraco por competidor não é recolocada e embocada	3-2/2
- rastelo atirado no bunker antes da tacada	13-4/21		
- rastelo colocado no bunker ou cabo de rastelo cravado no bunker antes da tacada	13-4/0.5	Buraco cercado por água ocasional	33-2d/2
- significado de "testar condição de um azar" na Regra 13/4a	13-4/0.5	Buraco danificado	
- stance tomado no bunker sem o taco	13-4/24	- borda estragada é reparada pelo jogador após completar o buraco, mas antes do adversário, co-competidor ou parceiro completarem	1-2/3.5
- tomar firme stance no bunker, a certa distância da bola, para simular a tacada seguinte	13-4/0.5	- quando é permitido reparar o buraco e o procedimento para o jogador	16-1a/6
- tomar stance no bunker e então trocar de taco	13-4/26		
BURACO		Concessão	
Ver também: BANDEIRA; BOLA NA BORDA DO BURACO; CONCESSÃO; EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO; GREEN; REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS		- bola cai dentro do buraco após concessão da tacada seguinte	2-4/2
		- jogador com bola perdida concede o buraco; bola então é encontrada no buraco	2-4/11
		- jogador concede a tacada seguinte do adversário e então joga a bola do adversário no buraco	2-4/1
Atendente da bandeira se posiciona atrás do buraco	17-1/4		
Bola enterrada na lateral do buraco		Copo que reveste o buraco	
- a bola toda não está abaixo da borda do buraco	16/3	- bola atinge borda do copo que reveste o buraco e pula para fora do buraco	16/5
- toda a bola abaixo da borda do buraco	16/2	- não suficientemente afundado; alívio disponível para o jogador	16/4
Bola jogada para longe da borda do buraco em um gesto de raiva	18-2/23	- puxado para fora junto com a bandeira; bola cai no buraco sem revestimento	17/7
		- puxado para fora junto com a bandeira; copo desvia a bola	17/8
Bola na borda do buraco			
- bola de co-competidor, jogada para longe da borda do buraco, não é recolocada	3-2/1	Dano causado por travas de sapatos em torno do buraco é reparado; se é permitido	16-1c/4
- cai dentro do buraco após concessão da tacada seguinte	2-4/2		
		Dois buracos em cada green em campo de nove buracos	16/7

Jogador emboca um putt curto; outro jogador alega que a bola foi retirada do buraco antes de estar em repouso	16/5.5	Acreditando que vencera o buraco, um jogador levanta o marcador de bola do adversário; putt do adversário era para empatar; se levantar o marcador de bola é considerado uma concessão	2-4/5
Jogador joga a bola para longe do buraco para auxiliar o parceiro	30-3f/6	Bola para na borda do buraco depois de uma tacada para empatar e é batida para longe pelo adversário antes do jogador poder determinar sua situação	16-2/2
Jogador joga putt com uma das mãos e apanha a bola no buraco com a outra	1-2/5		
Livreto fornecendo as distâncias entre vários pontos e os buracos	14-3/5	Competição de quatro bolas por buracos aplicação da Regra 2-2 em jogo de quatro bolas por buracos	30-3/3
Marcar a posição do buraco com o taco, em vez de usar a bandeira	17-3/6	- jogador com putt para empatar levanta a bola com base em mal-entendido quanto ao escore do parceiro após declaração do adversário	30/5
Posição do buraco no green é indicada por - acessório na bandeira - bandeira afunilada ou com vários diâmetros - bandeirolas de cores diferentes	17/1 17/3 17/2	- jogadores em equipes opostas trocam de bola durante o jogo de um buraco e seus parceiros levantam suas bolas; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/3
Procedimento para o árbitro determinar bola mais longe do buraco	10-1b/1	- jogador renuncia à vez de jogar o putt; mais tarde quer jogar o putt para empatar	30-3b/2
Reparo de buraco antigo afundado ou saliente na linha de putt	16-1c/3	Conselho dado pelo jogador ao adversário que executa tacada no green para empatar	2-2/1
Reposicionar buraco durante a volta estipulada - devido à severidade da localização - geral - quando danificado, após a bola já estar posicionada perto dele no green	33-2b/1.5 33-2b/1 33-2b/2	Determinação de honra de saída na área do tee seguinte ao buraco onde houve uma reivindicação Horário de saída; os dois jogadores de um jogo por buracos chegam atrasados	10-1a/2 6-3a/3
Retirar água ocasional do buraco	16-1a/4	Informação incorreta - dada pelo jogador faz com que adversário com tacada para empatar levante sua bola	9-2/6
Significado de "posicionar-se perto do buraco"	17-1/1	- faz com que adversário acredite erroneamente que ele jogou o putt para empatar; adversário emboca o putt e então o erro é descoberto	9-2/14
Tocar o interior do buraco	16-1a/5		
BURACO EMPATADO			
Ver também: AUSÊNCIA; CONCESSÃO			
Acordo entre jogador e adversário para considerar buraco empatado - depois de executarem as segundas tacadas em um buraco de par 5 - depois do resultado da partida ser anunciado, jogador percebe que vencera um buraco e, portanto, deveria ter ganho a partida; jogador então faz reivindicação - quando um problema com as Regras não pode ser resolvido	2-1/1.5 2-5/9 2-1/1	Jogador que sai do green com a impressão errônea de que parceiro empatou o buraco volta e emboca o putt para empatar; se é permitido Resultado da partida quando jogador está "dormie" e adversário concede o buraco	30/4 2-3/2
BURACOS DE AREJAMENTO E RESPECTIVOS ROLETES			
		Buracos	25/15

Exemplo de Regra Local permitindo alívio de buracos de arejamento	Ap.1-a-3d	- caddie do adversário levanta a bola do jogador, que talvez não estivesse fora de campo	18-3b/5
Roletes	23/12	- considerando-a injogável sem autorização do jogador	18-2/15
CABO DE REDE ELÉTRICA		- em azar de água, sem autorização do jogador	26-1/9
Alívio de fios e cabos temporários de rede elétrica; modelo de Regra Local	Ap.1-a-4c	- para identificação, sem autorização do jogador	18-2/14
Regra Local exigindo cancelamento e nova execução da tacada, sem penalidade, quando bola é desviada por cabo, torre ou poste de rede elétrica	33-8/13	Bola movida por caddie	30/2
		- compartilhado pela equipe adversário em partida de quatro bolas por buracos, move a bola do jogador	30/1
		- compartilhado pelos membros de equipes opostas em uma partida de quatro bolas por buracos	30/1
CADDIE			
Alisa pegadas feitas ao procurar a bola no bunker antes da tacada	13-4/11	- do adversário ao pisá-la acidentalmente	18-3b/3
Aplicação de penalidade quando jogador possui múltiplos caddies	6-4/5.5	Caddie compartilhado ou duplo	19-2/8
Atos que podem ser realizados pelo caddie	6-4/10	- bola atinge bolsa de adversário ou co-competidor, deixada adiante por caddie compartilhado	6-4/6
Bola atirada para dentro de campo por agente externo, e jogada		- bola atinge carro de adversário ou co-competidor, sendo puxado por caddie compartilhado	30/2
- caddie tem conhecimento da ação do agente externo	15/9	- bola movida por caddie compartilhado por equipe adversário em jogo de quatro bolas, por buracos	30/1
- nem o jogador nem o caddie têm conhecimento da ação do agente externo	15/10	- bola movida por caddie compartilhado por membros de equipes opostas em jogo de quatro bolas por buracos	8-1/12
Bola desviada ou parada pelo caddie	19-2/8	- caddie compartilhado informa um jogador sobre taco usado pelo outro	2-4/3.5
- bola atinge bolsa do adversário ou co-competidor, deixada à frente por caddie compartilhado	19-2/2	Concede a próxima tacada do adversário e bola é então levantada	6-4/9
- bola atinge caddie do jogador e para fora de campo	19-2/3	Competidor desiste do jogo durante a volta e carrega os tacos do co-competidor durante o resto da volta	20-4/2
- bola atinge caddie posicionado fora de campo e para dentro do campo	19-2/4	Condição de	6-4/6
- bola atinge caddie posicionado fora de campo e para fora de campo	19-2/7	- bola colocada atrás do marcador de bola sobre o green pelo caddie, para que o jogador possa avaliar a linha de putt	6-4/6
- bola do competidor atinge bolsa de golfe e depois seu caddie	20-2c/4	- carros de golfe puxados por caddie compartilhado	6-4/2.5
- bola dropada rola na direção ou para posição em que seria exigido novo drop; caddie detém a bola antes desta parar		- indivíduo que transporta tacos do jogador em carro de golfe motorizado ou comum	4-4a/16
Bola levantada pelo caddie	20-1/5	- tacos adicionais sendo carregados para o jogador e da pessoa que os carrega	33-1/9.5
- caddie do co-competidor levanta bola do competidor, sem autorização; caddie subsequentemente substitui a bola por outra, que o competidor joga	18-3b/4	Condição de transporte infringida por caddie	
- caddie do adversário levanta a bola do jogador após jogador reivindicar outra bola		Condições e restrições	

- atos que o caddie pode realizar	6-4/10		
- proibir o uso de caddies; restringir quem pode ser caddie	Ap.1-B-2	Se bola é limpa pela ação do caddie que a atira para o jogador	21/3
Conselho			
- caddie realiza um swing com o taco para mostrar ao jogador como executar a tacada	8-1/15	Rastelo segurado por caddie do jogador acidentalmente para ou desvia bola do jogador	19-2/10
- pedido de conselho feito por engano ao caddie do adversário é retirado antes do conselho ser dado	8-1/17	Se jogador tem mais de um caddie	
		- carregador de guarda-chuva empregado além do caddie	6-4/5
Durante volta, caddie busca putter na sede do clube e o entrega ao jogador; se o jogador pode dizer ao caddie para leva-lo de volta e trazer um taco diferente	4-4a/1	- competidor desiste durante a volta e carrega os tacos do co-competidor durante o resto da volta	6-4/9
		- jogador contrata menino para carregar todos os seus tacos, exceto o putter	6-4/4
Efeito da situação das penalidades da partida quando um parceiro tem mais de um caddie em jogo de quatro bolas	30-3/2	- jogador que tem seus tacos transportados em um carro motorizado contrata indivíduo para desempenhar todas as outras funções de um caddie	6-4/3
Galho de árvore seguro pelo caddie para evitar que desvie bola dropada	20-2a/5	- outro caddie ou amigo carrega os tacos enquanto o caddie do jogador volta ao tee com a luva do jogador	6-4/4.5
Green			
- bola jogada ao caddie para ser limpa acaba no lago	15-2/1	- pessoa(s) adicional(ais) carrega(m) itens diferentes de tacos para o jogador	6-4/5.3
- caddie arrepia superfície do green mas jogador não se beneficia	16-1d/6	- trocar de caddie durante a volta	6-4/7
- caddie treina sobre ou testa a superfícies dos greens do campo antes de volta de um jogo por tacadas	7-1b/5	Significado de "ordens específicas" na definição de caddie	6-4/1
- enquanto assiste a bandeira, caddie sugere que jogador mire seu pé; se isso infringe alguma Regra	8-2b/2	Trocado brevemente pelo jogador para receber conselho do novo caddie	8-1/26
- linha de putt danificada acidentalmente por caddie de adversário ou co-competidor	16-1a/13	CADÊNCIA DO JOGO Ver também: DEMORA INDEVIDA	
- marcador de bola movido acidentalmente pelo caddie do adversário	20-1/7	Autoridade da Comissão para estabelecer orientações sobre a cadência do jogo	Ap.1-B-3
- sombra projetada sobre o green pelo caddie, para indicar a linha de putt	8-2b/1	Comissão não penaliza jogador que infringe condição de cadência de jogo acreditando que o jogador já tinha perdido o buraco	34-3/2
- tocado por caddie ou parceiro para indicar a linha de jogo antes do jogador executar tacada fora do green	8-2b/3	Jogadores acertam jogar fora de ordem para economizar tempo	10-1c/3
Informação incorreta dada pelo caddie	9-2/2	CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO Ver também: INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA	
Infringe condição de transporte	33-1/9.5	Cancelar ou suspender o jogo	
Jogador em uma competição atua como caddie de outro jogador que participa do mesmo evento	6-4/8	- água ocasional cobre completamente a área do tee	25-1b/4
Jogador instrui caddie a não procurar a bola até os outros poderem ajudar	27/1	- buraco rodeado por água ocasional	33-2d/2
Protege jogador do sol durante a tacada	14-2/3	- diretrizes sobre cancelamento do jogo	33-2d/1

Competidor se recusa a iniciar o jogo ou levanta a bola devido às condições climáticas; volta é subsequentemente cancelada	33-2d/3	- Regra Local esclarecendo condição de pessoa(s) contratada(s) por jogador(es) para conduzir carro de golfe motorizado	33-8/4
Jogador ausente no horário da saída; campo fechado naquele momento	33-3/2	Carro motorizado inoperante faz com que jogadores interrompam a partida; se interrupção é permitida	6-8a/4
Jogador impossibilitado de comparecer a um jogo por buracos na data marcada perde por não comparecimento; campo está injogável na data da partida; jogador pede reintegração	2-4/20	Condição de - carros de golfe puxados por caddie compartilhado - indivíduo que transporta os tacos do jogador em carro de golfe motorizado ou trolley	6-4/6 6-4/2.5
Partida interrompida por acordo; um jogador subsequentemente deseja reiniciar a partida - adversário se recusa alegando que campo está injogável - adversário se recusa apesar do campo ter condições de jogo	6-8b/6 6-8a/5	Jogador constrói stance posicionando o carro de golfe embaixo de uma árvore mas corrige o erro antes de executar a tacada	19/2 13-3/5
Jogo por buracos iniciada por ignorância de que o campo está fechado	33-2d/4	Medidor de distância fixado em carro de golfe; se é um dispositivo artificial	14-3/1
CANO DE DRENAGEM			
Bola em cano de drenagem, sob o campo; entrada do cano é fora de campo	24-2b/12	Regra Local ou condição da competição - esclarecendo condição de carros de golfe motorizados e pessoas que os conduzem	33-8/4
Bola em cano de drenagem subterrâneo não pode ser alcançada nem identificada	24-3b/1	- modelo de condição proibindo os jogadores de usar qualquer tipo de transporte durante uma volta estipulada	Ap. I-B-8
Condição de parte móvel de uma mangueira	24-2b/15.3	Taco em excesso declarado fora de jogo antes da volta e colocado no chão do carro de golfe	4-4c/1
CÃO			
Bola é desviada ou parada por cão sobre o green - após tacada de fora do green - após tacada no green	19-1/6 19-1/7	Taco tornado impróprio para o jogo quando atingido por carro de golfe de adversário ou co-competidor, ou outro agente externo	4-3/9.5
CARRO DE GOLFE			
Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; EQUIPAMENTO; TROLLEY		Usado em competição, se é permitido	33-1/8
CERCA			
Ver também: CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; MURO			
Bola desviada ou parada por - carro de golfe compartilhado por dois jogadores - carro de golfe do jogador, sendo puxado por adversário ou co-competidor	19/1 19-2/6	Cerca demarcatória de fora de campo - alívio de obstrução fixa incidentalmente resulta em alívio da cerca de fora de campo - bola entra em buraco de animal lurador dentro do campo perto da cerca demarcatória e para sob o solo, fora de campo; condição da bola e procedimento do jogador	24-2b/6 25-1b/24
Bola movida por carro de golfe compartilhado por dois jogadores	18/8		
Caddie - infringe condição de transporte - jogador com tacos transportados em carro motorizado contrata indivíduo para desempenhar todas as outras funções de um caddie	33-1/9.5 6-4/3	- cano de água paralelo à cerca demarcatória de fora de campo está exposto e fornece alívio sem penalidade da cerca; procedimento sugerido para a Comissão	33-2a/1

- inclinada para dentro da linha de fora de campo interfere com lie da bola; se o jogador tem direito a alívio	24/4	- por simulação, não é possível determinar posição exigida para preparação de tacada porque a cerca impede, fisicamente, que o jogador tome seu stance; procedimento recomendado	24-2b/3.5
- perto da bola do jogador tornando necessária tacada anormal; se o jogador tem direito a alívio	24-2b/17		
- portátil em cerca de fora de campo; se é considerado móvel ou fixo	27/18	Recomendações para a Comissão; como evitar o acesso a áreas de proteção ambiental com cercas e sinalização	33-8/41
- Regra Local considerando parte interna da cerca de fora de campo como obstrução fixa; se é permitida	33-8/14	Regra Local	
- se uma bola parada dentro da cerca demarcatória é considerada fora de campo	27/19	- considerando o limite interno da cerca como obstrução fixa; se é autorizada	33-8/14
- se uma cerca demarcatória inclinada para fora do campo pode ser endireitada	33-2a/20	- permitindo alívio de tela protetora próxima à linha de jogo, que interfere com a linha de visão	33-8/18
- se uma cerca demarcatória inclinada para o interior do campo pode ser endireitada melhorando a posição da bola	13-2/18		
- se uma linha demarcatória pode ser estabelecida dentro da cerca de divisa da propriedade	33-2a/15	Rio ou outro curso de água adjacente ao buraco, mas fora da propriedade do clube	33-2a/11
- swing de uma polegada usado para bater bola parada perto da cerca demarcatória de fora de campo	14-1a/4	Tacada na bola com backswing de meia polegada sofre interferência de cerca demarcatória	14-1a/4
- taco atinge o outro lado da cerca demarcatória para mover bola parada contra ela	14-1a/5	CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; FORA DE CAMPO; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; MURO	
Condição de			
- bases de concreto dos mourões da cerca demarcatória	24/3		
- escada ligada à cerca demarcatória de fora de campo	24/1	Alívio de obstrução fixa paralela à cerca demarcatória na maior parte dos casos resultaria em alívio da cerca demarcatória; recomendação para a Comissão	33-2a/1
- suportes angulados ou cercas de arame sustentando cerca demarcatória de fora de campo	24/2		
Medir comprimento de taco(s) através da cerca; se é permitido	20-2b/2	Bola dentro de cano sob o campo - não está acessível ou identificável; entrada do cano está fora de campo - sob o campo; entrada do cano está fora de campo	24-3b/1 24-2b/12
Omissão de penalidade no cartão de escores por remoção de mourão demarcatório de fora de campo por interferir com stance	6-6d/6	Bola dropada para e então rola para fora de campo	20-2c/3.5
Parte de cerca que está fora de campo se inclina sobre a linha de fora de campo e interfere com o swing do jogador; se o jogador tem direito a alívio	13-2/20	Bola em canal não marcado dentro do campo; margem oposta está fora de campo; opções de alívio para o jogador	26/3
Ponto mais próximo de alívio			
- de cerca determinado para tacada com o ferro 4; quando dropada, bola rola para posição em que tacada com o ferro 4 ainda tem interferência, mas não para tacada com outro taco que o jogador deseja usar; se a bola deve ser dropada novamente	20-2c/0.7	Bola entra em buraco de animal lurador - dentro de campo e para fora de campo - fora de campo e para dentro do campo	25-1b/24 25-1b/23
		Bola levantada e dropada longe de estaca demarcatória conforme Regra de obstrução	18-2/3

Bola provisória é jogada de ponto mais perto do buraco que a bola original visível; jogador crê erroneamente que a bola original está fora de campo	27-2c/3	Quando a bola dentro da cerca demarcatória é considerada fora de campo	27/19
		Regra Local	
		- considerando bola dentro de campo até além de muro demarcatório	33-2a/16
Caminho público definido como fora de campo divide o campo; condição da bola que cruza o caminho	27/20	- considerando limite interno de cerca demarcatória como obstrução fixa, se é autorizada	33-8/14
Cano de água exposto, adjacente e paralelo à cerca demarcatória, causa problemas; procedimento sugerido	33-2a/1	- para evitar que se corte caminho através de um dog-leg, considerando fora de campo bola que cruza o limite, mesmo que cruze o limite novamente e pare na mesma parte do campo; se é autorizada	33-8/38
Condição de			
- bases de concreto dos mourões da cerca demarcatória	24/3	Remoção de mourão ou estaca demarcatória	
- escada presa à cerca demarcatória	24/1	- interferindo com o swing	13-2/17
- estaca demarcatória deslocada	33-2a/20	- sobre a linha de jogo; recolocada antes de jogar	13-2/25
- estacas demarcatórias sem significado no jogo do buraco sendo jogado	24/5		
- portão em cerca demarcatória	27/18	Retrocesso conforme Regra de bola injogável, bola perto de cerca demarcatória	28/5
- suportes angulados ou fios de arame sustentando cerca demarcatória	24/2		
Estabelecer linha demarcatória dentro da cerca da propriedade	33-2a/15	Rio ou outro curso de água adjacente ao buraco, mas fora da propriedade do clube	33-2a/11
Fluxo de água desloca bola		Tacada na bola com backswing de meia polegada sofre interferência de cerca demarcatória	14-1a/4
- para dentro do campo, em azar lateral de água	26-1/8		
- para fora de campo, em azar de água	26-1/7		
Limite de campo alterado por remoção não autorizada de estaca demarcatória	33-2a/19	COMISSÃO Ver também: ÁRBITRO; CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO; CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO; DÚVIDA QUANTO AOS FATOS; ENCERRAMENTO DA COMPETIÇÃO; INTERRUPTÃO E REINÍCIO DA PARTIDA; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; OBSERVADOR; PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA ; REGRAS LOCAIS	
Limite interno entre buracos; se é permitido	33-2a/12		
Marcar áreas de proteção ambiental; recomendações para a Comissão	33-8/41		
Melhorar posição da bola inclinando cerca demarcatória	13-2/18	Adiamento de partida final por ferimento de jogador	6-3a/1
Mover bola parada contra cerca atingindo o outro lado da cerca	14-1a/5	Ambos os finalistas de um jogo por buracos são desclassificados	33/3
Obstrução interfere com tacada anormal; devido à proximidade da cerca demarcatória, tacada anormal é justificável nas circunstâncias	24-2b/17	Anular, modificar ou impor penalidade de desclassificação	
Parte de cerca demarcatória está dentro de linha demarcatória	24/4	- aplicação de penalidade de desclassificação à equipe da competição na qual não são usados os escores de todos os membros da equipe em cada volta	33/8
Parte de cerca fora de campo se inclina sobre o limite do campo e interfere com swing	13-2/20	- autoridade para anular ou modificar penalidade de desclassificação	33-7/1
		- circunstâncias em que é correto suspender a penalidade de desclassificação por atraso	6-3a/1.5

- competidor pede ajuda de co-competidor para evitar penalidade	33-7/7	- cartão entregue pelo competidor tem o nome errado ou não tem nenhum nome	6-6d/4
- competidor que não é marcador deixa de notificar jogador, marcador ou Comissão sobre infração às Regras do jogador, em tempo oportuno	33-7/9	- competidor que não assina o cartão culpa o pouco tempo disponibilizado pela Comissão	33-7/3
- competidor recoloca repetidamente a bola mais perto do buraco, no green	33-7/6	- erro em não assinar cartão descoberto após o encerramento da competição	33-5/1 34-1b/2
-e viúência televisiva mostra bola em repouso mudando de posição; jogador determinou que não moveu	18/4	- escore total registrado pelo competidor está incorreto	6-6d/2
- forma errada de jogar usada em partida por buracos; jogadores fazem acordo decidindo que equipe que estiver perdendo concederá partida aos que estiverem vencendo	33-1/4	- exigência para que o escore seja registrado em computador	6-6b/8
- infração da condição contra doping descoberta após o fechamento da competição	34-1b/9	- marcador desaparece levando o cartão do competidor	6-6b/6
- jogador intencionalmente dá informação errada sobre as Regras	9/1	- marcador não indicado pela Comissão assina cartões de escores	6-6b/5
- modificar penalidade por entregar escore errado	33-7/4	- não devolvidos prontamente porque Comissão não informou competidores sobre local de entrega dos cartões	6-6b/4
- modificar penalidade por não completar buraco em jogo por tacadas	33-7/2	- omissão de penalidade no cartão de escores por remoção de mourão demarcatório de fora de campo por interferir com stance	6-6d/6
Área do tee		- penalidade de desclassificação descoberto após entrega do cartão, mas antes do encerramento da competição	6-6d/9
- competidores determinam local de onde jogar da área do tee quando faltam ambas as marcas	11-4b/3	- quando se considera que o cartão de escores foi entregue	6-6c/1
- competidores estimam área do tee quando falta uma das marcas	11-4b/2	Cogumelo crescendo sobre a linha de putt	16-1a/15
- jogo da área do tee errada atribuída à não indicação dos números dos buracos na área do tee por falha da Comissão	11-5/2	Competidor joga segunda bola sem anunciar intenção de invocar Regra 3-3 e deixa de relatar os fatos à Comissão	3-3/6.5
Auxílio para swing; se a Comissão pode autorizar o uso por razões médicas durante uma volta estipulada	14-3/15.5	Condição de	
Bandeira; se é permitido que seja afunilada ou possua vários diâmetros	17/3	- capitão ou treinador da equipe	33-1/11.5
Bola deslocada para fora de campo por fluxo de água em azar de água; medida preventiva sugerida	26-1/7	- decisão errada de pessoa que não está na Comissão, aceita pelos jogadores	2-5/8
Buraco no qual bola errada foi jogada é desconhecido	15-1/3	- depressões ou covas ao redor das árvores	33-2b/10.5
Cancelar volta em jogo por tacadas	34-3/1.5	- dois buracos em cada green em um campo de nove buracos	16/7
- informação incorreta sobre as Regras dada pela Comissão ao competidor afeta significativamente o resultado da competição	33-2d/1	- horário de saída fixado pelos jogadores	33-3/1
- orientações sobre o cancelamento da volta		- metade de green duplo servindo a buraco que não está sendo jogado	25-3/1
Cartões de escores		Condições de competição	
		- alterar as condições da competição após seu início	33-1/1
		- carro de golfe usado em competição; se é permitido	33-1/8
		- condição de transporte é infringida pelo caddie	33-1/9.5
		- condição relativa a calçados	33-1/14
		- fazer com que os competidores sejam responsáveis pela soma dos escores	33-1/7
		- número de buracos é reduzido durante competição por tacadas	33-1/2

- proibindo jogadores de ter pessoa(s), além do caddie, carregando objetos que não sejam tacos	6-4/5.3	- limpar a cabeça do taco em azar de água enquanto a bola ali se encontra	13-4/40
- restrição quanto ao parceiro que deve iniciar o jogo da primeira área do tee , em partida de quatro jogadores	33-1/3.5	- orientações para resolver questões a serem apuradas	34-3/9
		- se o jogador causou o movimento da bola	18-2/0.5
		- significado de "conhecido ou virtualmente certo" nas Regras 18-1,24-3,25-1 c e 26-1	26-1/1
Copo que forra o buraco não está suficientemente enterrado	16/4	- verdadeira situação de jogo por buracos não é determinável	34-3/5
Decisão da Comissão é exigida quando existe dúvida quanto a questões a serem apuradas		Desacordo quanto à decisão do árbitro	
- bola atinge copo que reveste o buraco, puxado para fora com a bandeira	17/8	- avisado sobre infração à Regra, jogador discorda e em seguida jogador infringe a mesma Regra antes de executar a tacada	1-4/13
- bola é batida para longe ao longo da linha de putt após jogador conceder a próxima tacada do adversário	16-1d/2	- jogador discorda da decisão do árbitro; se é possível recorrer à Comissão para decisão	34-2/4
- bola é deliberadamente desviada ou parada através do campo por um espectador	19-1/4.1	- marcador se recusa a assinar cartão de escores de competidor após disputa ser resolvida em favor de competidor	6-6a/4
- bola é limpa através de ação do caddie que a atira para o jogador	21/3	- segunda bola é jogada apesar de decisão contrária	3-3/2
- bola jogada do bunker; jogador apoia o taco no chão; bola rola de volta para o bunker	13-4/35.5	Definir limites, margens e demarcar campo	
- bola jogada do green toca mas não desloca outra bola no green	19-5/4	- acessório na bandeira para indicar posição do buraco no green	17/1
- bola levantada por caddie de adversário talvez estivesse fora de campo	18-3b/5	- bandeiras de cores diferentes para indicar a posição do buraco no green	17/2
- bola movida na água de azar de água após preparação da tacada	14-6/1	- cano de água exposto adjacente e paralelo a cerca demarcatória causa problemas; procedimento sugerido	33-2a/1
- bola provisória não pode ser distinguida da bola original	27/11	- como marcar um green-ilha	33-2a/10
- bola visível da área do tee desaparece ou é deslocada por agente externo enquanto o jogo está suspenso	6-8d/4	- considerar área de água tanto como azar de água quanto como azar lateral de água	33-2a/7
- bolas inadvertidamente trocadas por competidores em local desconhecido	15-1/2	- considerar área de buraco adjacente fora de campo apenas para tacada executada da área do tee ; se pode ser autorizado	33-2a/14
- buraco em que bola errada foi jogada é desconhecido	15-1/3	- considerar área de água como azar lateral de água ao jogar das áreas do tee mais curtos, por Regra Local	33-2a/6
- discussão sobre se competidor jogou de fora da área do tee	34-3/4	- declarar área como terreno em reparo durante a volta	33-2a/2
- espectadores alegam que cartão está incorreto	6-6d/5	- declarar dano devido à chuva forte e tráfego no campo como terreno em reparo durante a volta	33-2a/3
- jogador altera caminho da cabeça do taco para evitar bater na bola; se o jogador pretendia executar a tacada	14/1.5	- estaca demarcatória de fora de campo deslocada	33-2a/20
- jogador procede conforme decisão da Comissão; mais tarde descobre-se que a versão do jogador era incorreta	34-3/8	- limite do campo alterado por remoção não autorizada de estaca demarcatória	33-2a/19
- jogador procede conforme decisão da Comissão, feita com base nos fatos disponíveis; fatos subsequentes provam que decisão foi incorreta	34-3/7	- metade de green duplo que serve a buraco que não está sendo jogado	25-3/1
- jogador usa backswing de meia polegada; se a bola foi empurrada ou batida de maneira adequada	14-1a/4	- onde colocar linhas ou estacas que definem a margem de um azar de água	33-2a/4
		- parte de azar lateral de água onde é impossível dropar não mais perto do buraco	33-2a/9
		- rio ou outra área de água adjacente ao buraco, mas fora da propriedade do campo	33-2a/11

- tratar oceano e praia como através do campo	33-2a/8	- jogador em jogo por buracos joga com base em decisão incorreta; procedimento do jogador quando erro é descoberto	34-3/3
Discussão sobre se o competidor jogou de fora da área do tee	34-3/4	- jogador incorretamente aconselhado por Árbitro a continuar o jogo com bola provisória	34-3/3.7
Dispositivo colocado no grip do taco de jogador com braço artificial; Comissão considera que dispositivo dá vantagem indevida ao jogador	14-3/15	- jogo de bola errada não é retificado em jogo por tacadas; Comissão não pede que erro seja retificado; erro é descoberto após encerramento da competição	34-1b/3
Erro da Comissão		- jogo de bola errada não retificado a conselho de membro da Comissão	33-7/5
- aplicação errônea de handicap pela Comissão afeta chave de um jogo por buracos; erro é descoberto durante a primeira volta	33-5/3	- vencedor erroneamente desclassificado; erro é descoberto após dois outros jogadores disputarem play-off pelo primeiro lugar	34-1b/5
- árbitro autoriza jogador a infringir Regra	34-2/2	Espectadores alegam que escore do competidor está incorreto	6-6d/5
- árbitro avisa incorretamente jogador a cancelar a tacada e a bater novamente	34-3/1.3		
- árbitro avisa incorretamente jogador sobre penalidade de perda do buraco; as duas equipes levantam suas bolas e então árbitro descobre seu erro	34-2/7	Forma errada de jogar usada em jogo por buracos	6-1/1
- árbitro reverte decisão feita no último buraco da partida depois de jogadores deixarem o green	34-2/5	Handicap	
- árbitro reverte decisão tomada no buraco anterior após jogador começar o jogo do buraco seguinte	34-2/6	- alteração da tabela de handicap stroke para partidas que não se iniciam no primeiro buraco	33-4/1
- Comissão determina escore do jogador para buraco com bola incorreta conforme Regra 3-3; erro descoberto após entrega do cartão; se erro pode ser corrigido	34-3/3.9	- atribuição errada de handicap usada em jogo por buracos	6-2a/6
- competidor vence competição com handicap incorreto devido a erro da Comissão; erro é descoberto vários dias depois	6-2b/3	- competidor que é desclassificado de evento por handicap reivindica prêmio bruto (scratch)	33-1/13
- condição da cadência de jogo é infringida; Comissão não penaliza o jogador por acreditar que ele já perdera o buraco	34-3/2	- handicap errado aplicado pela Comissão resulta em jogador não receber seu prêmio	33-5/2
- decisão incorreta coloca jogador em séria desvantagem	34-3/3.3	- handicap errado usado devido a informação errônea da Comissão	33-1/12
- decisão incorreta; correção	34-3/1	- má aplicação de handicap afeta chave de jogo por buracos	33-5/3
- decisão incorreta; se jogador deve ficar isento de penalidade e qual a duração dessa isenção	34-3/1.5	- significado de "handicap" para efeito da Regra 6-2	6-2/1
- escore do vencedor não é afixado devido a erro da Comissão	34-1b/6	- significado de "handicap" quando o handicap total não é usado	6-2b/0.5
- forma errada de jogar usada em um jogo por buracos como resultado de erro da Comissão	6-1/1	Handicap errado	
- handicap errado aplicado pela Comissão resulta em jogador não receber seu prêmio	33-5/2	- registrado no cartão pela Comissão; erro descoberto antes do encerramento da competição	6-2b/3.5
- handicap errado registrado no cartão pela Comissão; erro é descoberto antes do encerramento da competição	6-2b/3.5	- usado em jogo por tacadas por engano; erro descoberto após encerramento da competição	6-2b/1
- handicap errado usado devido a informação errônea da Comissão	33-1/12	Horário de saída	
		- circunstâncias em que é permitido suspender a penalidade de desclassificação por atraso	6-3a/1.5
		- competidores determinam grupos e horário de saída	33-3/3

- condição de horário de saída fixado pelos jogadores	33-3/1	- árbitro avisa jogador prestes a infringir uma Regra	34-2/3
- jogadores começam cedo	6-3a/5	- Árbitro encontra bola original do jogador;	27-2/2
- jogadores começam pelo tee do buraco 1 e pelo tee do buraco 10	33-1/3	jogador prefere continuar com a bola provisória	
- jogador não presente no horário de saída; campo fechado naquele momento	33-3/2	- bola que favorece co-competidor no green; procedimento de membro da Comissão se o competidor não levantar a bola	22/7
- quando os jogadores devem estar presentes para o reinício do jogo	6-8b/9	- bola que se imaginava imprópria para jogar; envolvimento da Comissão quando adversário, marcador ou co-competidor não estão disponíveis de imediato	5-3/7
- significado de "horário de saída"	6-3a/2.5	- buraco danificado; envolvimento da Comissão exigido se um membro da Comissão estiver prontamente disponível	16-1a/6
- todos os competidores devem estar presentes	6-3a/2	- competidor corretamente avisado por co-competidor de que incorreu em penalidade; competidor discorda e não inclui penalidade ao devolver cartão; Comissão é avisada do incidente após o encerramento da partida	34-1b/1.5
Infração séria às Regras		- indicação retroativa de marcador pela Comissão	33-1/5
- orientações para determinar se ocorreu uma séria infração à Regra 1-2	1-2/0.5	Jogar concomitantemente partida de quatro bolas e de simples por buracos	30-3/1
- significado de "grave infração à etiqueta"	33-7/8	Jogar concomitantemente jogo por buracos e por tacadas	33-1/5
Interrupção e reinício da partida		- competidor em evento por tacadas, sem marcador, se junta a dois jogadores competindo em jogo por buracos; se há infração de combinar jogo por buracos com jogo por tacadas	33-1/6
- competidores jogando um buraco quando a partida é suspensa interrompem o jogo imediatamente mas então completam o buraco antes da Comissão dar ordem para que a partida seja reiniciada	6-8b/1	- jogadores em jogo de simples por buracos ao mesmo tempo competem em um evento por tacadas	
- competidor se recusa a começar a jogar ou levanta a bola devido às condições climáticas; volta é subsequentemente cancelada	33-2d/3	Jogador e adversário concordam com procedimento incorreto; se reivindicação válida pode ser feita depois do procedimento adotado	2-5/8.5
- drop de obstrução é feito imediatamente após o reinício da partida; se o jogador pode levantar e limpar a bola ou substituí-la e então colocar a bola conforme a Regra 6-8(ii)	6-8d/3	Jogador levanta a bola sem autorização por compreender mal as instruções de membro da Comissão	34-3/3.5
- explicação de "boa razão para levantar" quando a partida é suspensa	6-8c/1	Jogador procede conforme Regra não aplicável; orientações para a Comissão na determinação da Regra a ser aplicada	34-3/6
- jogador alegando perigo de raios se recusa a reiniciar o jogo quando foi determinado pela Comissão	6-8b/5	Jogador que chega à quarta rodada de jogo por buracos é desclassificado por score errado na volta de classificação; opções da Comissão	34-1b/8
- jogador dropa a bola depois do jogo ser suspenso por situação perigosa	6-8b/8	Jogador que chega à terceira rodada de jogo por buracos é desclassificado por concordar	34-1a/1
- jogador interrompe o jogo devido a carro motorizado estar inoperável	6-8a/4		
- jogador joga fora da vez em partida por buracos após a partida ter sido suspensa pela Comissão e depois de o adversário interromper o jogo	6-8b/3.5		
- jogador interrompe o jogo devido a um problema físico	6-8a/3		
- jogadores interrompem o jogo para refeição ligeira	6-8a/2.5		
- jogo suspenso pela Comissão; competidor não reinicia a partida na hora determinada pela Comissão	6-8b/6		
- orientações sobre cancelamento do jogo quando os jogadores devem estar presentes para o reinício do jogo	33-2d/1 6-8b/9		
Intervenção da Comissão			

em não observar as Regras na primeira volta da partida		Se jogador desclassificado em evento por buracos tem direito ao prêmio ganho antes da desclassificação	33/7
Jogo por buracos iniciado na ignorância de que o campo estava fechado	33-2d/4	Verdadeira situação da partida não é determinável	34-3/5
Linha de jogo melhorada ou piorada por competidor enquanto discutia com membro da Comissão se o competidor tinha ou não direito a alívio sem penalidade	1-2/1.5	COMPETIÇÃO COM HANDICAP E HANDICAP STROKES Ver também: ENCERRAMENTO DA COMPETIÇÃO; ESCORES E CARTÕES DE ESCORES; REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS	
Opções da Comissão		Competição contra bogey, contra par ou stableford	
- água ocasional circundando o buraco	33-2d/2	- escores de parceiros são trocados em buraco, com vantagem para a equipe	32-2a/2
- água ocasional cobrindo toda a área do tee	25-1b/4	- escores de parceiros são trocados em buraco, mas sem dar vantagem a equipe	32-2a/1
- árvore cai sobre o fairway durante volta estipulada	25/9.5	- escore bruto mais baixo no cartão afeta o resultado do buraco (apenas stableford)	32-2a/3
- bunker totalmente em reparo	25/13	- escore bruto mais baixo no cartão não afeta o resultado do buraco (stableford)	32-2a/4
- quando jogador desiste antes do início da próxima partida	33/2	- escore bruto mais baixo no cartão não afeta o resultado do buraco (contra par e contra bogey)	32-2a/5
- reposicionar buraco devido à severidade da localização durante volta em jogo por tacadas	33-2b/1.5		
- reposicionar buracos e/ou marcas na área do tee durante volta de jogo por tacadas	33-2b/1		
- reposicionar buraco quando danificado depois de bola já estar nas proximidades do buraco no green	33-2b/2		
Adversário discute a alegação do jogador de que a bola dele está imprópria para o jogo	5-3/8	Competição de quatro bolas com handicap - em jogo por buracos o jogador com handicap mais baixo não pôde participar; concessões de handicap a serem usadas - escore bruto de parceiro com melhor escore líquido não é registrado pelo marcador; erro é descoberto após o cartão ser entregue à Comissão	30-3a/3
Pegadas feitas no bunker por Árbitro no ato de fornecer uma decisão; se é permitido rastelá-las antes do jogador jogar	13-4/10	- jogador em jogo por buracos usa handicap errado devido à informação errônea da Comissão	31-3/1
Play-offs e empates		Competição de quatro jogadores, com handicap	33-1/12
- agrupamentos para play-off por tacadas	33-3/4	- competidores deixam de registrar handicaps individuais nos cartões devolvidos à Comissão	6-2b/4
- cartões em play-off por morte súbita	33-5/1	- handicap errado registrado por competidor, para parceiro; erro descoberto após encerramento da competição	6-2b/2.5
- determinar o vencedor e as posições em play-off por tacadas quando jogador é desclassificado ou concede	33-6/3		
- efeito da penalidade de desclassificação incorrida durante play-off	3/1		
- jogadores decidem método de desempate quando a Comissão deixa de fazê-lo	33-6/4		
Quando o resultado de um jogo por buracos é "anunciado oficialmente"	2-5/14	Competidor desclassificado de evento com handicap por jogar com handicap mais alto; se está qualificado para receber prêmio pelo escore bruto (scratch) no mesmo evento	33-1/13
Remoção de água ocasional ou impedimentos soltos do green, pela Comissão	33/1		
Segunda bola é jogada apesar de decisão contrária de membro da Comissão	3-3/2	Determinação da honra de saída - em competição por tacadas com handicap - em jogo por buracos com handicap	10-2a/1 10-1a/1

Erro da Comissão

- competidor vence competição com handicap errado devido a erro da Comissão; erro descoberto após o encerramento da competição	6-2b/3	Handicap stroke	
- handicap errado aplicado pela Comissão faz com que jogador não receba prêmio; erro é descoberto após o encerramento da competição	33-5/2	- atribuída em buraco errado, por engano	6-2a/2
- handicap errado impresso no cartão de escore emitido pela Comissão não é corrigido pelo competidor; erro é descoberto antes do encerramento da competição	6-2b/3.5	- considerado por jogador em um buraco, por engano; condição de reivindicação tardia	2-5/13
- jogador em partida de quatro bolas por buracos usa handicap errado devido a informação errônea da Comissão	33-1/12	- erroneamente reivindicado em um buraco; erro é descoberto antes de completado o buraco	6-2a/3
- má aplicação de handicap afeta a chave dos jogos por buracos; erro é descoberto durante o primeiro jogo da chave; opções da Comissão	33-5/3	- reivindicado após buraco ser concedido	6-2a/4
Escore líquido zero ou menor que zero; se é permitido	2-1/2	Jogadores deixam de determinar os handicaps antes do início do jogo e por isso um jogador não recebe o handicap stroke em um buraco	6-2a/1
Handicap errado		Significado de "handicap"	
- aplicado pela Comissão faz com que jogador não receba prêmio; erro é descoberto após encerramento da partida	33-5/2	- para efeito da Regra 6-2	6-2/1
- competidor é desclassificado por devolver cartão com handicap mais alto na primeira volta de competição na qual os dois melhores de quatro escores determinam o vencedor; se o competidor deve ser desclassificado dos jogos seguintes da competição	6-2b/5	- quando não se usa o handicap total	6-2b/0.5
- impresso no cartão emitido pela Comissão e não corrigido pelo competidor; erro é descoberto antes do encerramento da partida	6-2b/3.5	Tabela de handicap stroke é alterada pela Comissão para partidas que não começam no primeiro buraco; se é permitido	33-4/1
- jogadores usam $\frac{3}{4}$ da diferença de handicap em vez da diferença total em partida por buracos; erro é descoberto após o resultado da partida ser decidido	6-2a/6	COMPETIÇÃO CONTRA BOGEY Ver também: COMPETIÇÃO STABLEFORD	
- registrado por jogador para parceiro em jogo de quatro jogadores, por tacadas; erro descoberto depois do encerramento da competição	6-2b/2.5	Competir simultaneamente em competição contra bogey ou stableford e jogo por tacadas (stroke play)	32-1/1
- usado conscientemente pelo competidor em um jogo por buracos; erro é descoberto após o encerramento da competição	6-2b/2	Omitir buracos em competição contra bogey ou stableford	32-1/2
- usado pelo jogador em jogo por buracos, por engano; erro é descoberto após resultado da partida ser oficialmente anunciado	6-2a/5	Quando é permitido treinar entre o jogo de dois buracos	7-2/1
- usado pelo jogador em partida de quatro bolas por buracos devido a informação errônea da Comissão	33-1/12	Registro de resultado bruto mais baixo não afeta resultado do buraco	32-2a/5
- usado pelo jogador por engano em jogo por tacadas; erro é descoberto após o encerramento da competição	6-2b/1	COMPETIÇÃO CONTRA PAR Ver também: COMPETIÇÃO CONTRA BOGEY ; COMPETIÇÃO STABLEFORD	
		Competir simultaneamente em competição contra bogey ou stableford e jogo por tacadas (stroke play)	32-1/1
		Omitir buracos em competição contra bogey ou stableford	32-1/2
		Quando o treino entre buracos é permitido	7-2/1
		Registro de escore bruto mais baixo não afeta o resultado do buraco	32-2a/5

COMPETIÇÃO DE QUATRO BOLAS STABLEFORD

Ver também: JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY); JOGO DE QUATRO BOLAS, POR TACADAS (FOUR-BALL STROKE PLAY)

Cartão de escores

- cartão diferente entregue quando o original é perdido ou danificado 6-6a/7
- escores dos parceiros são trocados em um buraco e isso traz vantagem à equipe 32-2a/2
- escores dos parceiros são trocados em um buraco, mas isso não traz vantagem à equipe 32-2a/1

Infração a uma Regra por ambos os parceiros no mesmo buraco 32-2b/1

Treino entre buracos; quando é permitido 7-2/1

COMPETIÇÃO POR EQUIPES

Aplicação de penalidade de desclassificação em competição onde não são usados todos os resultados da equipe para determinar o vencedor 33/8

Condição de capitão de equipe ou treinador 33-1/1.5

Condições de competição por equipe
- estipulam que pessoa indicada para dar conselhos seja capitão ou amador 8/1
- modelo de condição permitindo a indicação de uma pessoa autorizada a dar conselhos Ap. I-B-6

Conselho

- capitão da equipe dá conselho enquanto joga 8/2
- companheiros de equipe jogando como co-competidores trocam conselhos 8-1/22
- dado pelo companheiro de equipe em outro grupo, em jogo por tacadas 8-1/21
- dado por treinador ou capitão da equipe, não autorizado 8-1/24
- se capitão da equipe, autorizado a dar conselho, pode ser solicitado a se manter fora dos greens 8-2b/4

COMPETIÇÃO STABLEFORD

Ver também: COMPETIÇÃO CONTRA BOGEY; COMPETIÇÃO DE QUATRO BOLAS STABLEFORD

Cartão de escores com resultado incorreto no buraco entregue; descoberto antes do encerramento da competição 32-1b/1

Competir simultaneamente em competição stableford e competição por tacadas 32-1/1

Em competição stableford de quatro bolas com handicap

- escores das equipes são trocados em um buraco e equipe é favorecida 32-2a/2

- escores das equipes são trocados em um buraco, mas isso não favorece a equipe 32-2a/1

Score líquido zero ou menor que zero 2-1/2

Handicap e competição com handicap
- registro de score bruto mais baixo afeta o resultado do buraco 32-2a/3

- registro do score bruto mais baixo não afeta o resultado do buraco 32-2a/4

Infração de Regra por ambos os parceiros, no mesmo buraco, em competição stableford de quatro bolas 32-2b/1

Omitir buracos em competição contra bogey ou stableford 32-1/2

Quando é permitido o treino entre buracos 7-2/1

CONCESSÃO

Ver também: AUSÊNCIA, INFORMAÇÃO ERRADA; JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY); JOGO DE SIMPLES, POR BURACOS (SINGLES MATCH)

Acordo
- para considerar buraco empatado durante o jogo de um buraco 2-1/1.5

- para conceder putts curtos 1-3/2

- para conceder um ou mais buracos 2-4/22

Acordo para que equipe que estiver perdendo após 18 buracos conceda a partida, em jogo de 36 buracos 1-3/7

Bater putt para completar o buraco após concessão da próxima tacada 2-4/6

Bola cai no buraco após concessão da tacada seguinte 2-4/2

Bola do adversário, jogada para longe por jogador após concessão, desloca a bola do jogador 18-2/18

17-4/2

Bola parada contra a bandeira; putt é concedido e a bola é levantada antes do jogador poder retirar a bandeira

Caddie concede próxima tacada do adversário; bola então é levantada	2-4/3.5	- handicap stroke reivindicado após concessão de buraco	6-2a/4
Co-competidor levanta a bola do competidor concedendo a tacada seguinte em jogo por tacadas	18-4/3	Jogador impossibilitado de comparecer a um jogo por buracos na data marcada perde por não comparecimento; então a data é alterada e jogador pede reintegração	2-4/20
Competidor concede putt curto a co-competidor e joga a bola para longe	3-2/1	Jogador levanta a bola ou o marcador de bola - acreditando erroneamente que tacada fora concedida	2-4/3
Concessão de tacada é recusada por jogador e retirada por adversário; jogador então bate putt e erra	2-4/7	- de adversário e o cumprimenta acreditando erroneamente que a partida terminara	2-4/17
Concessão implícita de buraco é retirada	2-4/13	- na crença errônea de que venceu o buraco - se o ato de levantar a bola do adversário é considerado concessão da próxima tacada	20-1/8 2-4/4
Deixar conscientemente de corrigir equívoco de adversário quanto à situação da partida; o que se constitui em informação errada	9-2/12	- se o ato de levantar marcador de bola do adversário é considerado concessão da próxima tacada	2-4/5
Determinar vencedor e classificação em play-off por tacadas	33-6/3	Jogador omite penalidade de tacada quando informa adversário o resultado do buraco; erro é descoberto depois da partida ser concedida pelo adversário	9-2/10
Engano de adversário ao ler número da bola de jogador leva a um acordo para que jogador perca o buraco por jogar bola errada	9-2/11	Partida de quatro jogadores, por buracos, é concedida através de jogo de simples, por buracos	2-4/21
Informação errada dada por jogador é corrigida antes de adversário executar a tacada seguinte, mas depois de adversário conceder putt ao jogador	9-2/7	- se um lado pode conceder buracos até a chegada de jogador	29/7
Jogador com bola perdida concede buraco; bola então é encontrada dentro do buraco	2-4/11	Partidas concomitantes de quatro bolas e de simples por buracos; se concessão feita sob várias circunstâncias se aplica apenas a partida de quatro bolas, de simples, ou a ambas	30-3/1
Jogador concede a jogo por buracos - após vencê-la quando adversário faz reivindicação inválida quanto ao número de tacadas	2-4/15	Reivindicação válida feita depois de partida ser concedida	2-4/16
- por calcular erroneamente o escore do adversário no último buraco	2-4/14	Resultado de partida quando jogador está "dormie" e adversário concede	2-3/2
Jogador concede a tacada seguinte do adversário		Três buracos jogados fora de ordem em um jogo por buracos	2-1/5
- e bate a bola do adversário para dentro do buraco	2-4/1	Vencedor de jogo por buracos deseja dar vitória a adversário derrotado	2-4/19
- e bate a bola do adversário para longe ao longo de sua própria linha de putt	16-1d/2		
- e então joga antes de adversário ter oportunidade de levantar a bola	2-4/8		
- e rola ou bate a bola para o adversário	16-1d/1		
Jogador concede buraco			
- com base em reivindicação inválida	2-4/12		
- depois, adversário descobre que jogou bola errada	2-4/9		

CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO

Ver também: ÁGUA OCASIONAL; ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE; BOLA ENTERRADA; CONDIÇÃO DO OBJETO; MATERIAL EMPILHADO PARA REMOÇÃO; PIQUE DE BOLA; TERRENO EM REPARO

		CONDIÇÃO DO OBJETO	
Aplicação da exceção à Regra 25-1b quando a bola está embaixo da terra em um buraco de animal lurador	25-1b/25.5	Aquecedor de bola de golfe	14-3/13
Área de drop (bola dropada); Regra Local específica para estabelecer como opção adicional sob as Regras 25-1 b, 25-1c e 25-3	Ap.1-a-6	Aquecedor de mãos	14-3/13
Buracos de arejamento	25/15	Área coberta de grama dentro de bunker	13/2
Esclarecimento do ponto onde a bola "cruzou por último" uma condição anormal de terreno quando a bola está perdida nesse local	25-1c/1.5	Areia espalhada por sobre a margem de bunker	13/1
Melhorar a linha de jogo ao obter alívio de condição anormal de terreno	25-1b/3	Ar propelido por ventilador ou ventoinha	18-1/2
Montículos de toupeira	25/23	Aranhas e teias de aranha	23/5.5
Ponto mais próximo de alívio		Árvore	
- determinar taco, posição para preparar a tacada, direção de jogo e swing usado para identificar o ponto	24-2b/1	- caída	23/7
- diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar o ponto	24-2b/3.7	- caída, em processo de ser removida	25/7
- diagramas ilustrando o ponto	25-1b/2	- caída, presa ao toco	25/9
- jogador determina o ponto mas é fisicamente incapaz de executar a tacada pretendida	24-2b/3	- covas ao redor de	33
- jogador não segue procedimento recomendado ao determinar o ponto	24-2b/2	- dentro de bunker	2b/10.5
Rachaduras na terra	25/12	- raízes para fora de terreno em reparo pertencendo a árvore dentro do terreno em reparo	13/2
Ranhuras em torno do green; Regra Local permitindo alívio	33-8/24	- toco	25/10.7
Rejunte de placas de grama – Regra Local específica permitindo alívio	Ap.1-a-3e	Auxílio para swing usado durante volta estipulada; jogador reivindica que uso é necessário por razões médicas	14-3/15.5
Remendo de buraco antigo afundado	25/17	Bases de concreto dos mourões da cerca de fora de campo	24/3
Sulco feito por trator	25/16	Bebida engarrafada usada como nível	14-3/12.5
Terra lamacenta e mole	25/1	Binóculos	14-3/3
Virtualmente assegurado (ou conhecido)		Bola	
- bola não encontrada em água ocasional ou rough alto; se jogador pode considerar que bola está em água ocasional	25-1c/1	- abandonada	24-1/2
- bola perdida em condição anormal de terreno; dropo feito conforme Regra 25-1 c;	25-1c/2.5	- artificialmente aquecida	14-3/13.5
bola original encontrada dentro de 5 minutos	26-1/1	- colocada pelo caddie no green atrás do marcador de bola, para que o jogador possa verificar a linha de putt	20-4/2
- significado de "virtualmente assegurado ou conhecido" na Regra 25-1c		- completamente enterrada na beirada do bunker	13/4
		- contendo um transmissor eletrônico	14-3/14
		- declarada perdida antes de outra bola ser posta em jogo	27/16
		- dentro, mas tocando a cerca de fora de campo; quando está fora de campo	27/19
		- deslocada acidentalmente pelo jogador durante suspensão do jogo	18-2/25
		- dispositivo aquecedor	14-3/13
		- enterrada no solo (critérios para ser considerada enterrada)	25-2/0.5

- na borda do bunker, suspensa sobre a areia	13/3		
- pedaço quebrado de bola é atingido pelo jogador que o confundiu com sua bola que estava localizada em rough alto	15/3	Degraus de madeira ou de terra	24/12
- que cruza rua pública definida como fora de campo dividindo o campo, e para em outra parte do campo	27/20	Dispositivo eletrônico - contendo a distância entre vários pontos - usado durante a volta estipulada	14-3/5.5 14-3/16
- sobre obstrução no bunker	13/5	Dispositivo extensor	14-3/10.5
- tocando tanto um azar de água quanto outra parte do campo	26/1.5	Dispositivo para avaliar declive do terreno	14-3/0.5
“Bola de treino” impresso na bola	5-1/4	Dispositivos para medir distância	14-3/0.5
Bola provisória jogada de ponto mais perto do buraco que bola original visível; jogador julgou erroneamente que bola original estava fora de campo	27-2c/3	Dispositivo para medir distância preso a carro de golfe Divot não totalmente solto	14-3/1 13-2/5
Bola recondicionada	5-1/4	Dois buracos em cada green de campo de novo buracos	16/7
Bola “X-Out”	5-1/4	Escada presa à cerca de fora de campo	24/1
Bunker em reforma total	25/13	Estaca demarcatória de fora de campo deslocada	33-2a/20
Buracos de arejamento do solo	25/15		
Bússola usada durante a volta	14-3/4	Estacas de fora de campo não significativas em jogo de buraco sendo jogado	24/5
Cabo que sustenta a cerca de fora de campo	24/2	Formigas e formigueiros	23/5
Calculadora	14-3/16	Fruta - cascas - na qual uma bola se enterrou	23/4 23/10
Canais de drenagem de concreto	33-8/36.5	Giz aplicado sobre a face do taco	4-2/3
Capitão de equipe ou treinador	33-1/11.5	Gramma aderida à bola	21/2
Carro de golfe motorizado	33-8/4	Gramma cortada	25/11
Carros de golfe puxados por caddie compartilhado	6-4/6	Gramado levantado por cano subterrâneo	24/14
Carro estacionado	24/8	Horário de saída determinado por jogadores	33-3/1
Cerca fora de campo inclinada sobre o limite do campo	13-2/20	Inseto - sobre a bola - voando em azar de água	23-1/5 13-4/16.5
Chipper	4-1/3	Lascas de madeira para cobrir estrada ou caminho	23/14
Computador portátil	14-3/16	Lie alterado pela remoção de estaca de controle de público	20-3b/3
Conchas bem trituradas	33-8/40	Linha de prumo	14-3/11
Conchas trituradas usadas para pavimentar estrada ou caminho	23/14		
Criaturas semelhantes a insetos	23/5.5		

Linha ou marca para controle de público, feita com cal ou tinta	24-2b/20	- transportando os tacos do jogador em carro motorizado ou trolley	6-4/2.5
Logotipo impresso na bola	5-1/4	Pinha enterrada no solo	23/9
Luva usada como marca indicativa; se é equipamento	20-2a/7	Pó de lava	33-8/40
Marcas na área do tee depois da primeira tacada	11-2/1	Ponte em azar de água	13-4/30
Material similar a areia	33-8/40	Portão em cerca ou muro demarcatório de fora de campo	27/18
Medidor de vento	14-3/0.5	Rádio	14-3/16
Metade de green duplo que pertence ao buraco que não está sendo jogado	25-3/1	Revestimento pesado para cabeça de taco ou "argola"	14-3/10
Minhoca		Roletes de arejamento do solo	23/12
- dejetos	23-1/1	Saliva	25/6
- parcialmente enterrada	23/8	Serpente	23/6.5
Musgo ou trepadeira em árvore ou no solo	13-2/37	Suportes angulados apoiando cerca de fora de campo	24/2
Objeto artificial fixo localizado fora do campo	24-2b/21	Taco usado como linha de prumo	14-3/12
Objeto artificial móvel localizado fora do campo	24-1/3	Telefone multifuncional	14-3/16
Óculos	14-3/3	Televisão	14-3/16
Óculos e binóculos	14-3/3	Terra solta de buraco feito por animal lurador, ave ou réptil	23/11
Orvalho ou geada em outro local que não a linha de putt	13-2/35	Torrão de terra	23/13
Orvalho ou geada sobre a linha de putt	16-1a/3	CONDIÇÕES CLIMÁTICAS Ver também: CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO; INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA	
Parte de cerca de fora de campo está dentro da linha de fora de campo	24/4	Bola visível do tee desaparece ou é deslocada por agente externo durante suspensão do jogo	6-8d/4
Parte móvel de mangueira	24-2b/15.3	Chuva	
Pedra		- abrigar-se enquanto espera para jogar	6-8a/2
- solta de muro de contenção de azar de água	24/6	- dano extenso devido à chuva forte e tráfego	33-2a/3
- usada na drenagem de bunker	24/7	- jogador segura guarda-chuva sobre sua cabeça ao executar tacada	14-2/2
- usada para cobrir estrada ou caminho	23/14	- jogo por buracos é interrompido por acordo; um jogador subsequentemente quer reiniciá-lo; adversário se recusa alegando que campo está injogável	6-8a/6
Pera meio comida	23/3	- jogo por buracos é interrompido por acordo; um jogador subsequentemente quer	6-8a/5
Pessoa			
- em carro de golfe compartilhado	19/2		
- ou pessoas que não são caddies carregando outros objetos que não os tacos para jogador	6-4/5.3		

reiniciá-lo; adversário se recusa apesar do campo estar jogável		- bola recolocada e em repouso é depois deslocada pelo vento	18-1/12
- número de buracos é reduzido depois do início da competição devido à chuva	33-1/2	- bola sobre saco plástico é deslocada quando saco é levado para nova posição pelo vento	18-1/7
- reiniciar jogo de onde foi interrompido; lie alterado pela chuva	6-8d/1	- marcador de bola é deslocado por vento ou água ocasional durante a volta estipulada	20-1/10.5
Competidor se recusa a iniciar ou interrompe o jogo devido a condições climáticas; volta é subsequentemente cancelada	33-2d/3	- proteger a linha de putt do vento	1-2/2
		- reiniciar o jogo de onde foi interrompido; lie alterado pelo vento	6-8d/1
Jogador não está presente no horário de saída; campo fechado no momento	33-3/2	- toalha derrubada por jogador cai sobre bola causando seu deslocamento	18-2/17
		- uso de bússola durante a volta	14-3/4
Dispositivo multifuncional usado para acessar informação sobre o tempo	14-3/18	CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO	
Modelo de condição exigindo imediata suspensão do jogo por situação de perigo	Ap.1-B-4	Ver também: COMISSÃO; REGRAS LOCAIS	
Orientações para a Comissão, para o cancelamento ou não de uma volta	33-2d/1	Acordo para que equipe que estiver perdendo após 18 buracos conceda a partida, em jogo de 36 buracos	1-3/7
		Alterar as condições depois do início da competição; se é permitido	33-1/1
Raios		Caddies; proibição de utilizar caddies ou restringir quem pode ser caddie	Ap.1-B-2
- condição exigindo interrupção imediata de partida; orientações para não aplicar ou alterar penalidade de desclassificação por não interrupção imediata do jogo	6-8b/7	Cartões de escores e escores	
- jogador alegando perigo de raios se recusa a recomeçar partida quando o reinício é determinado pela Comissão	6-8b/5	- exigindo que as alterações no cartão sejam rubricadas; se é permitido	6-6a/6
		- exigindo que os escores sejam registrados pelos jogadores no computador; se é permitido	6-6b/8
Regra Local ou condição da competição		- quando cartão é considerado entregue	6-6c/1
- exemplo de condição exigindo suspensão imediata do jogo devido a uma situação de perigo	Ap.1-B-4	- tornar competidores responsáveis pela soma dos escores dos buracos no cartão; se é permitido	33-1/7
- permitindo o uso de dispositivo para medir o vento; se é permitida	14-3/0.5	Competição por equipes	
- permitindo que competidores entrem em acordo para interromper o jogo devido ao mau tempo; se é autorizada	33-8/5	- capitão da equipe dá conselhos enquanto joga	8/2
		- condição estipula que pessoa autorizada a dar conselhos deve ser capitão do time e/ou amador	8/1
Significado de "elementos" na Regra 14-2a	14-2/0.5	- modelo de condição permitindo indicação de uma pessoa autorizada a dar conselhos	Ap.1-B-6
Vento		- nenhuma ação é tomada para impedir capitão de equipe que dá conselho sem autoridade	8-1/24
- bola deslocada pelo vento é recolocada em vez de ser jogada tal como está	18-2/7	- se pode ser exigido que capitão da equipe, autorizado a dar conselhos, se mantenha fora dos greens	8-2b/4
- bola em repouso é deslocada por planta soprada pelo vento	18-1/6		
- bola é recolocada no green mas marcador de bola não é removido; bola então se desloca	20-4/1	Competidores jogam dois buracos não incluídos na volta estipulada	3/2
- bola oscilando com o vento; se é considerada em movimento	14-5/2		
- bola oscilando com o vento é pressionada sobre a superfície do green	1-2/9	Condição	
		- exigindo interrupção imediata da partida; orientações para não aplicar ou alterar	6-8b/7

penalidade de desclassificação por não interrupção imediata		- usado conscientemente em jogo por tacadas; erro descoberto após encerramento da competição	6-2b/2
- exigindo que as alterações no cartão sejam rubricadas; se é permitido	6-6a/6		
- exigindo que resultado seja registrado em computador; se é permitido	6-6b/8	- usado devido a informação errônea da Comissão	33-1/12
- para que uma competição por equipes tenha pessoa autorizada a dar conselhos que seja o capitão da equipe ou amador	8/1	Informação incorreta sobre as condições	9/1
- proibindo o uso de equipamentos eletrônicos (telefone multifuncional, tocador de música, etc.)	14-3/16	- dada pelo jogador	34-3/1.5
- proibindo que os jogadores tenham outra(s) pessoa(s) além do caddie para carregar objetos que não sejam os tacos	6-4/5.3	- dada por membro da Comissão; se o jogador deve ser isento de penalidade e durante quanto tempo	
- relativa a calçados	33-1/14	Interrupção do jogo	Ap.1-B-4
- restringindo que parceiro de competição de quatro jogadores pode jogar da área do primeiro tee	33-1/3.5	- modelo de condição exigindo imediata suspensão do jogo por situação de perigo	6-8b/7
- tornando competidores responsáveis pela adição dos scores dos buracos nos cartões; se é permitido	33-1/7	- orientações para não aplicar ou alterar penalidade de desclassificação por não interrupção imediata quando condição de interrupção imediata estiver em vigor	
		- para fazer refeições ligeiras	6-8a/2.5
		- parceiros não interrompem o jogo imediatamente, contrariamente às condições da competição	30-3e/1
Condição anti doping; infração descoberta após o fechamento da competição	34-1b/9	Jogadores começam pelo buraco 1 e pelo buraco 10	33-1/3
Condição de			
- capitão ou treinador da equipe	33-1/11.5	Mudar de parceiro em partida de quatro jogadores depois de jogador jogar da primeira área do tee	29/1
- horário de saída fixado pelos jogadores	33-3/1		
Condição de cadência de jogo é infringida; Comissão não penaliza o jogador por acreditar que ele já perdera o buraco	34-3/2	Número de buracos em competição por tacadas é reduzida durante a competição; opções disponíveis para a Comissão	33-1/2
Empregado contratado para carregar guarda-chuva, além do caddie	6-4/5	Jogo por buracos decidida por forma errada de jogo, por acordo entre os jogadores	33-1/4
Emprestar bolas de outro jogador quando a condição de "uma bola" estiver em vigor	5-1/5	Restrição quanto às bolas usadas	Ap.1-B-1c
Forma errada de jogo usada		- condição de "uma bola" proibindo a troca de marca ou modelo de bolas de golfe durante a volta estipulada; situação de bola opcional	
- em jogo por buracos; erro descoberto após nove buracos	6-1/1		
- jogadores combinam que equipe que estiver perdendo conceda o jogo para os que estiverem vencendo	33-1/4	- efeito da situação de penalidades por infração da condição de "uma bola" em partida de quatro bolas	30-3/2
- para decidir que equipe irá conceder a partida	2-4/21	- exigindo o uso de bola que conste da lista de bolas de golfe em conformidade; bola provisória utilizada no jogo não consta da lista	5-1/3
Grupo joga da área do tee errada; se a Comissão não deve aplicar as penalidades por não ter indicado os números dos buracos na área do tee	11-5/2	- exigindo o uso de bola que conste da lista de bolas de golfe em conformidade; penalidade pela infração	5-1/2
		- exigindo o uso de bola que conste da lista de bolas de golfe em conformidade; situação de bola opcional	Ap.1-B-1b
Handicap errado			
- concessão de handicap usada em partida	6-2a/6		

Tacos, condição exigindo o uso de:		- caddie compartilhado informa um jogador sobre o taco utilizado pelo outro	8-1/12
- drivers listados na atual lista de drivers aprovados, em conformidade com as Regras de Golfe	Ap.1-B-1a	- comentário sobre escolha do taco, feito depois da tacada	8-1/8
- tacos que conformem com especificações de ranhuras e marcas de punção a partir de 1 de janeiro de 2010	4-1/1	- declaração enganosa sobre taco, feita de propósito	8-1/9
		- jogador pergunta a adversário ou co-competidor sobre o taco usado no buraco anterior	8-1/6
Transporte		- olhar dentro da bolsa de um jogador para determinar que taco ele utilizou	8-1/10
- caddie infringe condição de transporte	33-1/9.5	- retirar toalha que cobria tacos de outro jogador para determinar o taco utilizado	8-1/11
- carro de golfe é usado na competição; se é permitido	33-1/8		
- modelo de condição proibindo os jogadores de usarem qualquer forma de transporte durante uma volta estipulada	Ap.1-B-8	Instrução	
		- após completar o buraco, competidor demonstra a co-competidor como executar a tacada	8-1/14
Treino; modelo de condição proibindo o treino ou rolar a bola sobre ou perto do green do buraco jogado por último, entre o jogo de dois buracos	Ap.1-B-5b	- caddie faz um swing com o taco para mostrar ao jogador como executar a tacada	8-1/15
		- jogador dá instrução a adversário ou co-competidor durante a volta	8-1/13
CONSELHO			
Caddies momentaneamente trocados pelo jogador para receber conselho de novo caddie	8-1/26	Jogador que ainda não jogou pede conselho para jogador que completou a volta	8-1/18
		Jogador que tem um putt para empatar recebe conselho de adversário	2-2/1
Competição por equipe			
- colegas de equipe jogando como co-competidores trocam conselhos	8-1/22	Jogo de bola errada não é corrigido a conselho de membro da Comissão	33-7/5
- condição de competição por equipes exige que pessoa designada para dar conselho seja o capitão da equipe ou um amador	8/1		
- conselho dado por capitão da equipe enquanto joga	8/2	Parceiro ausente dá conselho antes de se juntar à partida	30-3a/2
- conselho dado por capitão ou treinador de equipe, não autorizados a dar conselho	8-1/24	Partidas concomitantes	
- conselho dado por colega de equipe em outro grupo de jogo por tacadas	8-1/21	- simples por buracos de quatro bolas e de simples se parceiros podem trocar conselhos na partida de simples após o resultado do buraco ou do jogo de quatro bolas estar decidido	30-3/1
- modelo de condição permitindo a designação de uma pessoa que pode dar conselho	Ap.1-B-6	- individual por tacadas e de quatro bolas por tacadas; se parceiros podem trocar conselhos	31/1
- se capitão de equipe, autorizado a dar conselho, pode ser solicitado a se manter fora do green	8-2b/4	Pedido de conselho feito erroneamente a caddie do adversário é retirado antes do conselho ser dado	8-1/17
Conselho dado a pedido do jogador; penalidades nas várias modalidades de jogo	8-1/25		
Dispositivo eletrônico usado para pedir ou dar conselho durante uma volta estipulada	14-3/16	Perguntar sobre	
		- conselho durante a suspensão da partida	8-1/20
		- conselho entre as voltas de um jogo de 36 buracos	8-1/19
Escolha do taco		- distância entre objetos	8-1/2
- após jogar em direção ao green, jogador pergunta que taco adversário, ou co-competidor, usou para tacada semelhante	8-1/7	- localização da bola de outro jogador	8-1/5
		Regras: se é conselho	9/1

Sugerir que competidor considere bola injogável	8-1/16	- declarando dano por casco de animal no green como passível de reparo	33-8/32
CONTROLE DE PÚBLICO: ESTACA, CORDA OU LINHA		- declarando dano sério feito por animal não lurador como terreno em reparo	33-8/32.5
Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; OBSTRUÇÕES		- green errado inclui ante-green para evitar dano	33-8/33
Cal usada para marcar linhas de controle de público adere à bola	2/1/1	- permitindo alívio de extenso dano ao campo feito por chuva forte e tráfego de pedestres	33-2a/3
Interferência de linha usada para controle de público	24-2b/20	- permitindo alívio sem penalidade de dano feito por insetos	33-8/21
Regra Local considerando linhas de controle de público como terreno em reparo	24-2b/20	- permitindo drop sem penalidade fora do bunker ou rastelar a areia do bunker danificada por brincadeira de crianças; se está autorizada	33-8/9
Remoção de		- permitindo reparo de placas de grama no green, com menos de 4 ¼ polegadas de diâmetro	33-8/30
- corda para controle de público, pelo jogador, piora a posição da bola; jogador recoloca a corda	13-2/15.5	Reparo de marcas de travas de sapato	16-1c/4
- estaca para controle de público, por fiscal, piora o lie da bola do jogador	20-3b/3	- em torno do buraco	13-2/36
DANOS		- sobre a linha de putt, por co-competidor, autorizado ou tacitamente aprovado por competidor	
Ver também: BOLA IMPRÓPRIA PARA O JOGO; REPARO; TACO(S); TERRENO EM REPARO		Taco	
Bola		- características de jogo de taco são alteradas enquanto a partida está suspensa; erro é descoberto antes do reinício do jogo	4-2/2
- considerada imprópria para o jogo jogada em buraco posterior	5-3/2	- danificado durante o curso normal do jogo se quebra em pedaços ao ser reparado	4-3/3
- danificada internamente	5-3/1	- fita de chumbo aplicada à cabeça ou vara do taco durante a volta	4-2/0.5
- em condições de jogo considerada imprópria	5-3/3	- jogador que começa com 13 tacos quebra putter em um gesto de raiva e o substitui	4-3/8
Buraco		- material da cabeça de taco tipo metal-wood quebra e se solta dentro da cabeça do taco	4 1/2
- bola danifica borda do buraco	16/3	- putt curto embocado com taco cujas características de jogo foram alteradas por outra causa que não no transcorrer normal da partida; se a Comissão pode ignorar ou modificar penalidade de desclassificação	4-3/4
- reparado; procedimento do jogador	16-1a/6	- quebrado ao ser usado como bengala	4-3/7
- reparado pelo jogador depois de embocar mas antes de adversário, co-competidor ou parceiro completar o buraco; se é permitido	1-2/3.5	- quebrado devido a hábito de bater com a cabeça do taco no chão	4-3/9
- reposicionar buraco quando danificado depois de bola já estar posicionada nas proximidades do buraco, no green	33-2b/2	- quebrado em pedaços antes da volta é descoberto dentro da bolsa do jogador durante a volta	4-4a/14
- tocar o interior do buraco para reparar dano; se é permitido	16-1a/5	- significado de dano sofrido no "curso normal da partida"	4-3/1
Linha de putt		- significado de "reparo"	4-3/2
- alterada deliberadamente ao ser pisada por adversário ou co-competidor	1-2/1	- taco em excesso é declarado fora de jogo durante a volta; se é possível que ele possa substituir um taco danificado mais tarde, durante a volta	4-4c/2
- danificada acidentalmente por adversário, co-competidor ou seus caddies	16-1a/13	- tornado impróprio para jogo por agente externo ou equipe do adversário	4-3/9.5
Regra Local		- trocar de taco devido ao grip molhado	4-3/5

DEIXAR DE EMBOCAR A BOLA

Ver também: EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO

Bola encostada na bandeira

- levantada antes de ser embocada 17-4/1
- próxima tacada é concedida e a bola é retirada pelo adversário antes do jogador poder retirar a bandeira 17-4/2

Bola soprada para dentro do buraco pelo competidor não é recolocada e embocada 3-2/2

Co-competidor joga para longe do buraco a bola do competidor "concedendo" a tacada seguinte; bola não embocada pelo competidor 3-2/1

Duas bolas em jogo simultaneamente em dois buracos diferentes 1-1/1

Embocar com uma das mãos e apanhar a bola no buraco com a outra 1-2/5

Intenção de jogar duas bolas (conforme a Regra 3-3) é anunciada pelo competidor - depois de jogar a bola original, competidor decide não jogar a segunda bola - segunda bola não é embocada 3-3/7.5
3-3/8

Jogador deixa de completar o buraco; marcador conscientemente atesta escore errado 1-3/6

Modificar penalidade de desclassificação por não completar o buraco em jogo por tacadas; se é permitido 33-7/2

Play-off de jogo por tacadas - competidores não completam buraco ou buracos no play-off porque competidor é desclassificado ou desiste - tacada seguinte de competidor é "concedida" e a bola é levantada pelo co-competidor 33-6/3
18-4/3

Regra Local para green temporário suprime exigência de completar o buraco; se é autorizada 33-8/1

DEMORA INDEVIDA

Ver também: CADÊNCIA DO JOGO

Assistir televisão por 45 minutos após nove buracos 6-8a/1

Caddie faz um swing com o taco para mostrar ao jogador como executar tacada 8-1/15

Comissão não penaliza o jogador por infringir condição de cadência de jogo por crer que o jogador já perdera o buraco 34-3/2

Competidor treina putts no green do buraco 3 após completar o buraco durante a primeira volta de uma competição por tacadas em 36 buracos 7-1b/7

Interromper o jogo para refeição ligeira 6-8a/2.5

Janela da sede do clube aberta e bola é jogada através da janela 24-2b/14

Jogador que deixa o green sob a impressão errônea de que parceiro empatou o buraco, volta e executa putt para empatar 30/4

Jogo de quatro bolas, por tacadas - em que medida é permitido uma equipe jogar na ordem que considera melhor - jogador renuncia à vez de jogar; circunstâncias sob as quais ele pode completar o buraco 31-4/2
31-4/1

Se a Regra 6-7 proibindo demora indevida é infringida quando - jogador entra na sede do clube ou no bar para uma refeição ligeira durante volta - jogador pede para outro jogador levantar a bola na ausência de possibilidade razoável de que a bola possa interferir ou favorecer 6-8a/2.7
22/3

- jogador procura bola perdida depois de colocar outra bola em jogo 27/9

- jogador procura bola perdida durante 10 minutos 6-7/2

- jogador verifica paradeiro de bola de adversário antes de jogar 9-2/16

- jogador volta à área do tee para pegar taco esquecido 6-7/1

- remoção de impedimento solto de grande porte atrasa a partida 23-1/2

- segunda bola é jogada apesar de decisão contrária 3-3/2

DIRETAMENTE ATRIBUÍVEL

Binóculos 14-3/3

Bola movida acidentalmente - ao ser chutada por jogador que a procurava, na grama alta dentro de um azar de água 12-1/5

- durante remoção de obstrução móvel 24-1/4

- pela bandeira durante medição 18-6/2

- pelo pé do jogador durante remoção de impedimento solto no green	23-1/11		
- pelo pé do jogador solicitado a levantar a bola devido a interferência	20-1/13	Dispositivo para treino, incluindo meia de taco com peso e argola de peso	
- quando a bandeira é removida com a bola na borda do buraco	16-2/4	- usada várias vezes antes da tacada	14-3/19
		- usado para dar tacada ou tacada de treino	14-3/10
		Dispositivos extensores	14-3/10.5
“Diretamente atribuível”; significado nas Regras 20-1 e 20-3a	20-1/15	Esparradrapo aplicado à mão ou luva	14-3/8
Marcador de bola acidentalmente deslocado		Fone de ouvido usado para escutar rádio ou música durante a volta	14-3/17
- pelo jogador, ao remover o marcador após recolocar a bola	20-3a/1		
- pelo jogador, após retirar impedimento solto do green	20-1/12	Garrafa de bebida utilizada como nível	14-3/12.5
- pelo jogador, em processo de marcar a posição da bola	20-1/6	Jogador bate o putt com uma das mãos e, com a outra, se apoia em um taco	14-3/9
- por putter derrubado pelo jogador que se aproximava da bola para levanta-la	20-1/14	Jogador com o pulso direito machucado insere o polegar esquerdo sob a faixa elástica que envolve mão e pulso direitos	14-3/7
Segurar bola no lugar durante remoção de obstrução; se é permitido	24-1/4	Jogador obtém informação sobre distância de equipamento eletrônico ou de uma terceira parte que usou dispositivo para medir distância; dispositivo esse não permitido em competição	14-3/0.7
DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO			
Ver também: ASSISTÊNCIA OU CONDIÇÃO MÉDICA; CONDIÇÃO DO OBJETO; PROBLEMA FÍSICO			
Anemômetro (dispositivo para medir vento)	14-3/0.5	Jogador usa dispositivo artificial em várias ocasiões	14-3/10
Binóculos	14-3/3	Lápis utilizado para avaliar distância	14-3/2
Bola de golfe aquecida artificialmente	14-3/13.5	Linha de prumo	
Bússola usada durante a volta	14-3/4	- taco utilizado como	14-3/12
		- usada durante a volta	14-3/11
Cartão de escores utilizado para avaliar distância	14-3/2	Livreto contendo distâncias entre vários pontos	14-3/5
Dispositivo eletrônico ou instrumento		Luva não em conformidade utilizada várias vezes	14-3/21
- contendo as distâncias entre vários pontos	14-3/5.5		
- transmissor dentro de bola	14-3/14	Medidor de distância fixado a carro de golfe	14-3/1
- usado para acessar informação sobre o tempo	14-3/18		
- usado para encontrar a bola	14-3/14	Membros artificiais	14-3/15
- uso de dispositivos eletrônicos	14-3/16	Meteorologia acessada em dispositivo multifuncional	14-3/18
Dispositivo para auxiliar swing; se a Comissão pode autorizá-lo por razões médicas durante volta estipulada	14-3/15.5	Música escutada durante volta estipulada	14-3/17
Dispositivo para medir distância	14-3/0.5	Óculos	14-3/3
Dispositivo para medir inclinação	14-3/0.5		

Refletores (não circulares) sobre a bandeira auxiliam o uso de dispositivos para medir distância; se são permitidos	17/3.5	- bola injogável na base de um barranco; jogador deseja dropar dentro da distância de dois tacos do ponto acima da bola, em cima do barranco	28/12
Regra Local		- bola se desloca verticalmente para baixo; se é uma bola deslocada, por definição	18/1
- modelo de Regra Local permitindo o uso de dispositivo que mede distâncias	Ap. I-a-7	- bola se move verticalmente para baixo ao ser preparada a tacada; bola não permanece no lugar quando recolocada	20-3d/3
- permitindo o uso de dispositivo para medir distância	14-3/0.5	- ponto mais próximo de alívio; bola dentro de cano subterrâneo no campo	24-2b/12
Roupa segurada intencionalmente por mão que empunha o taco durante a tacada	14-1b/7	- ponto mais próximo de alívio; bola em buraco de animal lurador sob o campo	25-1b/23
Segurar bola contra o grip		- ponto mais próximo de alívio; bola sobre obstrução elevada	24-2b/11
- ao bater putt	14-3/6		
- ao fazer swing ou tacada de treino	14-3/6.5	Ilustração de buracos com medidas de distância entre vários pontos	
Taco mais pesado para treino	4-4a/7	- dispositivo eletrônico contendo	14-3/5.5
Transmissão de rádio ou música escutados durante a volta	14-3/17	- livreto contendo	14-3/5
Uso de aquecedor para as mãos ou para bola de golfe	14-3/13	Marca colocada pelo jogador para indicar distância para tacada com pitch	8-2a/3
Uso de faixa elástica	14-3/7	Modelo de Regra Local para permitir uso de dispositivos que meçam distância	Ap. I-a-7
Vara usada para verificar alinhamento ou plano de swing	14-3/10.3	Perguntar distância entre objetos; se é conselho	8-1/2
Vários dispositivos artificiais utilizados durante a mesma volta	14-3/20	Regra Local	
		- permitindo o uso de dispositivo para medir distância	14-3/0.5
		- modelo de Regra Local permitindo o uso de dispositivo que mede distância	Ap. I-a-7
DISTÂNCIA, INFORMAÇÕES SOBRE DISTÂNCIA E MARCADORES DE DISTÂNCIA			
Ver também: MEDIR			
Dispositivos para medir ou determinar distância		Bola em movimento é desviada ou parada por divot arrancado pelo jogador em swing de treino posterior à execução da tacada original	19-2/9
- equipamento eletrônico mostrando a distância entre vários pontos	14-3/5.5		
- informação de distância obtido usando dispositivo eletrônico	14-3/0.7	Bola rola para mais perto do buraco quando dropada atrás de buraco de divot deixado no local onde foi executada a tacada anterior	20-2c/1.5
- lápis ou cartão usados para ajudar a avaliar distância	14-3/2		
- medidor de distância instalado em carro de golfe	14-3/1	Divot de outro jogador para perto da bola do jogador que já está no bunker	13-4/18
- refletores (não circulares) sobre bandeira auxiliam o uso de dispositivos para medir distância; se são permitidos	17/3.5	Divot levantado, parcialmente preso perto da bola do jogador; se é permitida a remoção ou a recolocação	13-2/5
Distância vertical		Jogador faz buraco de divot que afeta área pretendida para stance de parceiro, adversário ou co-competidor	13-2/8.7
- bola injogável em cima de uma árvore; jogador opta por dropar dentro da distância de dois tacos	28/11		

Lie da bola é alterado; lie original é conhecido mas local onde a bola se encontra não é determinável	20-3b/4	Jogador invoca a Regra 3-3 (dúvida quanto ao procedimento) - após jogar a bola original - bola dropada em lugar errado e jogada;	3-3/6 3-3/3
Lie original é alterado por agente externo e ponto onde a bola estava originalmente não é determinável	20-3b/5	segunda bola é dropada no lugar certo; as duas bolas são jogadas até o fim do buraco - bola é dropada em lugar errado mas não é jogada; segunda bola é dropada no lugar certo; ambas as bolas são jogadas até o fim do buraco	3-3/4
Quando um divot é considerado recolocado	13-2/7	- bola é jogada conforme a Regra de azar de água; bola original então é encontrada no azar e embocada como segunda bola	26-1/5
Recolocado ou alisado - em área onde a bola será dropada	13-2/4.5	- bola escolhida pelo jogador para contar é levantada e não é embocada; jogador acaba o buraco com a outra bola e joga da área do tee seguinte	3-3/8
- melhorando linha de jogo, jogador incerto sobre como proceder não inclui penalidade em cartão de escores entregue, descoberto antes do encerramento	6-6d/10	- bola original é levantada e dropada, então competidor coloca segunda bola onde estava a bola original, e joga	3-3/13
- se a linha de jogo foi melhorada	13-2/0.5	- bola provisória usada como segunda bola quando não é determinável se a bola original está fora de campo	3-3/1
- somente com a intenção de cuidar do campo	1-2/0.7	- em jogo por buracos; se é permitido	3-3/9
Regra local permitindo alívio de ou reparo de buracos de divot; se é permitido	33-8/34	- intenção de jogar duas bolas é anunciada; competidor joga bola original antes de dropar a segunda bola; prefere não jogar a segunda bola	3-3/7.5
Sobre a linha de jogo; se é permitida a recolocação	13-2/6	- joga segunda bola primeiro e então joga a bola original; se a ordem do jogo é permitida	3-3/14
DÚVIDA QUANTO AO PROCEDIMENTO		- segunda bola é jogada apesar de decisão contrária de membro da Comissão	3-3/2
Ver também: BOLA PROVISÓRIA; DÚVIDA QUANTO AOS FATOS; INFRAÇÃO GRAVE ÀS REGRAS; SEGUNDA BOLA		- segunda bola é jogada sem que fosse anunciada intenção de invocar a Regra 3-3 e competidor deixa de relatar os fatos à Comissão	3-3/6.5
Bola errada é jogada na crença de que é bola provisória ou segunda bola	15/7	- três bolas jogadas por competidor incerto sobre seus direitos; se isso é permitido	3-3/10
Bola original bate em segunda bola ou vice-versa	3-3/7	- única bola é dropada de acordo com duas Regras diferentes em vez de jogar uma segunda bola	3-3/11
Determinar que bola vai contar quando duas bolas são jogadas conforme Regra 3-3	34-3/3.9	- única bola é dropada de acordo com duas Regras diferentes em vez de jogar uma segunda bola	3-3/12
- Comissão determina o escore do jogador para o buraco com bola incorreta; erro é descoberto após a devolução do cartão; se o erro pode ser corrigido	3-3/5	segunda bola; bola dropada rola para condição pela qual foi obtido alívio	
- se o escore com a segunda bola conta quando ela é dropada em lugar errado e jogada		Jogo por buracos	
Espectador afirma que bola foi deslocada por agente externo mas jogador não tem certeza; procedimento do jogador se a decisão da Comissão não for possível dentro de um prazo razoável	18-1/4	- jogador invoca Regra 3-3 em jogo por buracos; se é permitido	3-3/9
		- procedimento para reivindicação válida	2-5/2
Explicação de "qualquer bola que ele tenha jogado"	18/7	DÚVIDA QUANTO AOS FATOS Ver também: COMISSÃO; DÚVIDA QUANTO AO PROCEDIMENTO	

Alegação de que a bola do jogador está imprópria para o jogo é contestada por adversário ou co-competidor	5-3/8	- jogador incapaz de distinguir sua bola de outra bola	27/10
Bola em repouso - move após stance em azar de água; presumivelmente devido à correteza ou causa não determinada	14-6/1	Cabeça do taco é limpa na água de azar de água depois que tacada executada no azar não consegue tirar a bola do mesmo; tacada da nova localização da bola é claramente pouco razoável	13-4/40
Bola errada - bola provisória não pode ser distinguida de bola original - bolas inadvertidamente trocadas pelos competidores durante o jogo do buraco anterior ou entre o jogo de dois buracos - buraco no qual a bola errada foi jogada é desconhecido - com base nos fatos conhecidos; fatos subsequentes provam que a decisão foi incorreta	27/11 15-1/2 15-1/3 34-3/7	Copo que forra o buraco é puxado para fora com a bandeira e desvia a bola; não se sabe se o copo estava em movimento ou parado Durante downswing, jogador tenta propositadamente parar o taco; o swing leva a cabeça do taco para além da bola; se a tacada foi executada Espectadores afirmam que escore para o buraco é mais alto que o escore que o jogador registrou no cartão	17/8 14/1.5 6-6d/5
Bola levantada do green enquanto a bola do jogador está em movimento; se poderia influenciar o movimento da bola	16-1b/4	Jogadores incapazes de resolver problema com as Regras resolvem considerar o buraco empatado	2-1/1
Caddie levanta bola em azar de água, sem autorização do jogador; se seria razoável supor que as ações ou frases do jogador indicariam que jogaria a próxima bola de fora do azar	26-1/9	Jogador procede conforme decisão da Comissão - com base na versão dos fatos do jogador; mais tarde, fica provado que a versão do jogador era incorreta	34-3/8
Bola na borda do buraco se desloca quando bandeira é retirada; não se pode determinar se fato é diretamente atribuível à remoção da bandeira	16-2/4	- bola de competidor, jogada do green, para tocando a bola do co-competidor, no green; não se sabe se a bola do competidor parou ou desviou a bola do co-competidor	19-5/4
Bola não é encontrada - significado de "conhecido ou virtualmente assegurado" nas Regras 18-1, 24-3, 25-1c e 26-1 - tanto em água ocasional quanto em rough alto de uma cavidade não visível da área do tee - tanto em azar de água quanto na água ocasional que transborda do azar - tratada como deslocada por agente externo na ausência de conhecimento ou virtual certeza sobre este fato - visível do tee; desaparece ou é deslocada durante suspensão do jogo	26-1/1 25-1c/1 1-4/7 27-1/2.5 6-8d/4	- bola se move na água em um azar de água depois de ser preparada a tacada; não se sabe se a ação do jogador causou o movimento ou se foi a água corrente - jogador concede próxima tacada do adversário e atira a bola para longe ao longo de sua própria linha de putt - jogador não sabe ao certo se pedra parcialmente enterrada é considerada impedimento solto ou fixo - jogador tenta tomar stance apropriado e move objeto fixo ou em crescimento (por ex., um galho ou uma estaca demarcatória); jogador abandona stance e o objeto provavelmente volta à posição original; jogador então toma stance sem mover objeto	14-6/1 16-1d/2 23/2 13-2/1.1
Bola(s) não identificável(is) - bola errada jogada pelo competidor e perdida; poderia ser a bola do co-competidor - bola provisória não pode ser distinguida de bola original	15-3b/1 27/11	Jogador usa backswing de ½ polegada; se a bola foi empurrada ou se foi batida adequadamente	14-1a/4

Jogo por buracos; situação ao final da volta estipulada disputada; Comissão não consegue determinar a verdadeira situação do jogo	34-3/5	- competidores jogam bola errada e a perdem; talvez fosse a bola do co-competidor - jogador incapaz de distinguir sua bola de outra bola	15-3b/1 27/10
Localização desconhecida - bola do jogador é levantada pelo caddie do adversário que alega que ela estava fora de campo; não se pode determinar se a bola original estava fora ou dentro de campo - bola que ultrapassa o green é deliberadamente desviada ou parada por espectador; bola teria parado perto ou dentro de um azar de água - bola roubada por agente externo, de local desconhecido - bolas inadvertidamente trocadas pelos competidores durante jogo do buraco anterior ou entre o jogo de dois buracos - co-competidor afirma, ao término da volta estipulada, que o competidor jogou de fora da área do tee no buraco 15; competidor afirma ter jogado de dentro da área do tee	18-3b/5 19-1/4.1 18-1/5 15-1/2 34-3/4	Se bolaque não faz parte da lista de bolas em conformidade se conforma às Regras Se certeza virtual de que a bola está em um azar de água pode ser estabelecida sem ir adiante verificar as condições do azar Sombra de taqueira cobre a bola; se a taqueira foi posicionada com este objetivo Sombra de espectador cobre bola; se foi posicionado com este objetivo EMBOCAR E COMPLETAR O BURACO Ver também: DEIXAR DE EMBOCAR A BOLA; TACADA	5-1/1.5 26-1/1.3 14-2/2.5 14-2/2.5
Momento em que eventos ocorreram é desconhecido - bola jogada do bunker para barranco de grama rola de volta para o bunker; jogador frustrado bate na areia com o taco; não pode ser determinado se a bola voltou para o bunker antes da areia ser atingida - buraco no qual bola errada foi jogada é desconhecido - jogador pode ter deixado de interromper o jogo imediatamente, como exige a condição do Apêndice I –B-4	13-4/35.5 15-1/3 6-8b/7	Alterar penalidade por não completar o buraco em jogo por tacadas Bandeira - bola é embocada enquanto a bandeira está no buraco, após tacada efetuada do green; jogador alega que a bola não tocou a bandeira - bola está parada contra a bandeira; putt é concedido e a bola é removida pelo adversário antes do jogador poder retirar a bandeira - bola parada contra a bandeira é levantada antes de ser embocada - jogador joga putt com uma das mãos e emboca a bola enquanto segura a bandeira com a outra	33-7/2 17-3/1 17-4/2 17-4/1 17-1/5
Orientações para a Comissão na resolução das questões a serem apuradas	34-3/9		
Pegadas feitas no bunker por Árbitro quando tomava uma decisão; enquanto está rastelando a areia antes de jogar, o jogador tem dúvidas sobre se todas as pegadas são do Árbitro	13-4/10	Bola ainda está em movimento no fundo do buraco quando o jogador a retira; se bola foi embocada Bola é considerada embocada se - copo puxado para fora do buraco junto com a bandeira; bola cai dentro do buraco sem revestimento - levantada é recolocada no green; bola então rola para dentro do buraco - removida de dentro do buraco enquanto ainda em movimento no fundo do copo - soprada para dentro do buraco pelo competidor e não é recolocada e embocada	16/5.5 17/7 20-3d/1 16/5.5 3-2/2
Se ação provoca infração à Regra - atirar a bola para o caddie pode ter limpado a bola; bola levantada conforme Regra que proíbe limpá-la - bandeira removida sem autorização por adversário ou co-competidor enquanto a bola do jogador estava em movimento depois da tacada; os jogadores não têm certeza se a bola tinha chegado ao buraco quando a bandeira foi removida	21/3 17-2/2		

Bola é jogada conforme Regra de azar de água; bola original então é encontrada no azar e embocada como segunda bola	26-1/5	Putt de treino é feito pelo jogador depois de tanto ele quanto seu parceiro terem completado o buraco, mas antes dos adversários o completarem	30/6
Bola enterrada na lateral do buraco			
- a bola toda está abaixo da borda do buraco	16/2	Quando bola provisória embocada se torna a bola em jogo	27-2b/2
- a bola toda não está abaixo da borda do buraco	16/3		
Bola é recolocada, putt é executado de local errado e a bola é		Regra Local para green temporário ignora exigência de completar o buraco; se é autorizada	33-8/1
- embocada	20-7c/1		
- levantada e então jogada do local certo	20-7c/2		
Bola na borda do buraco cai dentro do buraco			
- atingindo a bandeira que está sendo retirada do buraco	16-2/5		
- quando a bandeira é retirada do buraco	16-2/4	Erros e enganos da Comissão	
Bola original é descoberta dentro do buraco depois de		- aplicação de handicap errado faz com que outro competidor receba o prêmio	33-5/2
- bola errada ser jogada	1-1/4	- cálculo errôneo do score líquido ou aplicação de handicap errado faz com que competidor errado receba o prêmio	33-5/2
- cinco minutos de busca e continuar o jogo com bola provisória	1-1/3	- Comissão determina score do jogador para o buraco com bola incorreta jogada conforme Regra 3-3; se o erro pode ser corrigido caso seja descoberto após o encerramento da competição	34-3/3.9
- jogador colocar outra bola em jogo	1-1/2		
- jogador conceder o buraco por crer que a bola estava perdida	2-4/11		
Buraco danificado é reparado após jogador completar o buraco, mas antes que adversário, co-competidor ou parceiro o façam	1-2/3.5	- score do vencedor não é afixado	34-1b/6
		- handicap errado registrado por engano no cartão de scores	6-2b/3.5
		- handicap incorretamente calculado e publicado pela Comissão; competidor errado anunciado como vencedor do evento	6-2b/3
Competidor treina putts no green do buraco 18 imediatamente após completar buraco na primeira volta de uma competição por tacadas disputada em dias consecutivos; se é considerado treino entre voltas	7-2/8	- handicap mal aplicado pela Comissão ao score na volta de classificação; chave incorreta do jogo por buracos é publicada	33-5/3
		- jogadores erroneamente avisados quanto às condições referentes aos handicaps	33-1/12
Conselho dado por jogador que completou o buraco a adversário com putt para empatar	2-2/1	- penalidade de desclassificação erroneamente imposta pela Comissão ao vencedor do evento; erro descoberto após o encerramento de play-off entre outros dois competidores	34-1b/5
Jogador joga putt com uma das mãos e apanha a bola no buraco com a outra	1-2/5		
Jogador levanta a bola antes de embocá-la; adversário então levanta sua bola alegando que o jogador perdeu o buraco	2-5/3	Erros e enganos do jogador são descobertos após encerramento de competição	
		- competidor corretamente avisado por co-competidor de que incorreu em penalidade; competidor não concorda e deixa de incluir a penalidade no cartão de scores	34-1b/1.5
Partida de quatro bolas por buracos; jogador com putt para empatar levanta a bola por engano por sugestão de adversário, com base em mal-entendido	30/5	- competidor deixa de assinar o cartão de scores	34-1b/2
		- handicap errado em jogo por buracos é usado por engano pelo jogador	6-2a/5

- handicap errado em jogo por tacadas é registrado por parceiro em competição de quatro jogadores (foursome)	6-2b/2.5	- lie em bunker é alterado por outro jogador tomando stance	20-3b/2
- handicap errado em jogo por tacadas é usado conscientemente	6-2b/2	Bandeira	
- handicap errado em jogo por tacadas é usado por engano	6-2b/1	- bola do jogador atinge a bandeira deixada deliberadamente no buraco por adversário ou co-competidor que atendia a bandeira	17-3/2
- jogador desclassificado por score errado na volta de classificação, fato descoberto durante jogo por buracos	34-1b/7	- bola na borda do buraco se desloca e atinge a bandeira que está sendo removida	16-2/5
- jogo de bola errada em jogo por tacadas não é retificado	34-1b/3	- bola na borda do buraco se desloca quando bandeira é retirada	16-2/4
- marcador não indicado pela Comissão assina cartões	6-6b/5	- fincada no green a alguma distância do buraco, por um brinçalhão	1-4/3
- peso do taco é alterado durante a volta	34-1b/4	Bola dropada se enterra; procedimento se a bola se enterrar outra vez ao ser dropada novamente	25-2/2.5
- tacada de penalidade é omitida quando o cartão é devolvido	34-1b/1		
Procedimentos da Comissão quando jogador em jogo por buracos é desclassificado devido a score errado na volta de classificação	34-1b/8	Bola errada jogada, mas buraco é desconhecido	15-1/3
EQUIDADE		Bola na borda do buraco	
Área do tee		- é jogada para longe pelo adversário antes do jogador determinar sua condição	16-2/2
- bola está dentro ou sobre obstrução móvel dentro da área do tee	25-2/8	- se desloca e atinge a bandeira que está sendo retirada	16-2/5
- bola se enterra em seu próprio pique, na área do tee	25-2/8	- se desloca quando a bandeira é retirada	16-2/4
- competidores determinam ponto de onde jogar quando ambas as marcas da área do tee estão faltando	11-4b/3	Bola ou marcador de bola desviados, levantados ou movidos	
- competidores estimam área do tee quando está faltando uma das marcas	11-4b/2	- árbitro avisa incorretamente jogador da perda do buraco; ambas as equipes levantam suas bolas; então árbitro percebe seu erro	34-2/7
- determinação de honra de saída na área do tee seguinte ao buraco em que houve uma disputa	10-1a/2	- bola atirada para dentro de campo por agente externo e jogada; nem o jogador nem o caddie sabem da ação do agente externo	15/10
Árvore cai sobre o fairway durante volta estipulada	25/9.5	- bola é levantada e dropada longe de obstrução móvel	18-2/4
Azar		- bola em cima de árvore é desalojada pelo jogador; reposição da bola é impossível	18-2/29
- bola dropada de água ocasional em bunker, no ponto de alívio máximo disponível, rola para outro lugar	25-1b/6	- bola em cima de árvore é desalojada por agente externo	18-1/9
- bola no bunker se desloca quando obstrução é removida; se o jogador pode pressionar a bola na areia ou obter alívio fora do bunker se não for possível recolocar ou colocar a bola no bunker não mais perto do buraco	20-3d/2	- bola move antes da preparação da tacada; acidentalmente desviada por taco do jogador; jogador remove o taco e a bola se movimenta	19-2/1.5
- bola perdida em azar de água ou água ocasional que transbordou do azar	1-4/7	- bola movida acidentalmente pelo jogador ao jogar bola errada no bunker	18-2/21
- divot de parceiro, adversário ou co-competidor para próximo da bola do jogador, no bunker	13-4/18	- bola movida ao medir para determinar se será necessário novo drop	18-6/1
- inseto voador em azar de água é esmagado	13-4/16.5	- bola no bunker se desloca quando obstrução é removida; se o jogador pode pressionar a bola na areia ou obter alívio fora do bunker no caso de não ser possível recolocar a bola no bunker não mais perto do buraco	20-3d/2
		- bola roubada de local desconhecido, por agente externo	18-1/5

- caddie compartilhado pela equipe adversário em jogo de quatro bolas por buracos move a bola do jogador	30/2	Cactus; jogador coloca toalha em cactus ou em si para proteção durante tacada	1-2/10
- caddie de adversário levanta a bola do jogador depois de jogador reivindicar outra bola	18-3b/4	Concessão	2-4/8
- carrinho do jogador sendo puxado por adversário ou co-competidor, sem conhecimento do jogador, desvia a bola	19-2/6	- bola do adversário em posição que favorece o jogador; jogador concede a próxima tacada do adversário e joga antes que adversário tenha oportunidade de levantar a bola	2-4/3.5
- espectador desvia ou para a bola através do campo	19-1/4.1	- caddie concede próxima tacada do adversário; bola então é levantada	2-4/6
- jogador levanta a bola na crença errônea de que a próxima tacada fora concedida	2-4/3	- jogador joga o putter após concessão da tacada; ato favorece o parceiro	2-4/3
- levantar a bola para determinar se está enterrada em seu próprio pique ou em buraco de réptil, ave ou animal lurador	20-1/0.7	- jogador levanta a bola na crença errônea de que a próxima tacada fora concedida	2-4/5
- marcador de bola é movido acidentalmente pelo caddie do adversário	20-1/7	- se levantar o marcador de bola do adversário é considerado concessão da próxima tacada	2-4/5
- marcador de bola pressionado para baixo por adversário; se adversário fica sujeito a penalidade	20-1/6.5	Conselho em competições por equipe; nenhuma ação tomada pelo capitão da equipe a dar conselhos sem autoridade para tal	8-1/24
- se levantar o marcador de bola do adversário é considerado concessão da próxima tacada	2-4/5	Decisão incorreta; se jogador deveria ficar isento de penalidade e durante quanto tempo	34-3/1.5
Bola provisória		Determinação de honra de saída na próxima área do tee após disputa de buraco	10-1a/2
- atingida por bola original	19-5/5		
- jogador querendo tornar bola original perdida joga próxima tacada com bola provisória fora da vez	27-2b/1	Dispositivos Artificiais, Equipamentos Incomuns e Uso Indevido de Equipamentos	
- não pode ser distinguida da bola original	27/11	- equipamento de treinamento usado várias vezes antes de dar a tacada	14-3/19
- quando a bola provisória embocada se torna a bola em jogo	27-2b/2	- usa dispositivo artificiais em ocasiões distintas na mesma volta	14-3/20
		- usa luva não em conformidade em várias tacadas	14-3/21
Bunker			
- é rastelado após jogador levantar a bola e declarar sua intenção de proceder conforme a Regra 28a	13-4/35.8	Divots são recolocados em área na qual bola deve ser dropada	13-2/4.5
- jogador rastela o bunker após jogar fora da vez; adversário anula tacada; jogador deve dropar a bola na área rastelada; se o jogador infringe a Regra 13-4	13-4/39	Drope de teste efetuado por jogador para determinar onde a bola poderia rolar ao tomar alívio segundo uma Regra	20-2a/8
- pegadas feitas por Árbitro no ato de tomar decisão; se é permitido rastelá-las antes do jogador jogar	13-4/10	Erro da Comissão	
- segundo jogador a jogar deseja restaurar o bunker à sua condição anterior à tacada do primeiro jogador	13-4/19	- árbitro avisa incorretamente jogador da perda do buraco; ambas as equipes levantam suas bolas; então árbitro percebe seu erro	34-2/7
		- árbitro declara taco em não conformidade como estando em conformidade com as Regras; jogador usa o taco	34-3/1.5
Buraco de divot recém feito afeta área pretendida para stance de outro jogador	13-2/8.7	- jogador em jogo por tacadas é colocado em séria desvantagem por decisão da Comissão; se decisão pode ser revertida	34-3/3.3
Caddie trocado momentaneamente pelo jogador para receber conselho do novo caddie	8-1/26	- jogo de bola errada não é retificado a conselho de membro da Comissão	33-7/5

- se jogador deveria ser isentado de penalidade por uma decisão incorreta da Comissão, e por quanto tempo	34-3/1.5	- avisado sobre infração à Regra, jogador infringe a mesma Regra antes de executar a tacada	1-4/13
Green		- infringe a mesma Regra antes e depois de executar a tacada	1-4/14
- bola do adversário em posição que favorece o jogador; jogador concede a próxima tacada do adversário e joga antes que o adversário tenha oportunidade de levantar sua bola	2-4/8	- infringe as Regras mais de uma vez antes de executar a tacada; se múltiplas penalidades devem ser aplicadas	1-4/12
- jogador completa o buraco após concessão da tacada; ato auxilia o parceiro	2-4/6	- infringe duas Regras com diferentes penalidades; a penalidade mais severa é aplicada	1-4/15
- jogador joga para longe do buraco para auxiliar o parceiro	30-3f/6	Jogador que avança na chave de um jogo por buracos é desclassificado por	
- jogador levanta a bola na crença errônea de que a tacada seguinte fora concedida	2-4/3	- concordar em não cumprir Regras em partida anterior; opções da Comissão	34-1a/1
- jogador levanta o marcador de bola do adversário na crença errônea de que já vencerá o buraco	2-4/5	- score errado na volta de classificação	34-1b/8
- marcador de bola é deslocado	20-1/7	Jogador tem direito ao lie, linha de jogo e stance que tinha quando a bola para após a tacada	
acidentalmente pelo caddie do adversário	33-2b/2	- buraco de divot recém feito por outro jogador afeta área pretendida para stance do jogador	13-2/8.7
- reposicionar o buraco quando danificado após a bola já estar nas proximidades do buraco, no green	6-3a/3	- divot de parceiro, adversário ou co-competidor para perto da bola do jogador, no bunker	13-4/18
Horário de saída; ambos os jogadores da partida por buracos estão atrasados	23-1/7	- impedimentos soltos favorecendo jogo de jogador são removidos por adversário ou co-competidor; se jogador tem direito de recoloca-los	23-1/10
Impedimentos soltos	23-1/8	- lie alterado pela remoção de estaca de controle do público	20-3b/3
- afetando lie deslocados quando a bola é levantada através do campo	23-1/7.5	- lie da bola em azar piorado após pinha cair de árvore e parar atrás da bola	13-4/18.5
- afetando lie removidos enquanto a bola é levantada através do campo	1-4/5	- lie da bola levantada de dentro de uma pegada no bunker é alterado pela tacada de outro jogador	20-3b/1
- afetando lie são movimentados quando a bola é levantada através do campo; se devem ser repostos	23-1/10	- lie da bola piorado por jogador e depois consertado	13-2/29
- afetando lie; remoção de obstrução em azar movimentaria impedimento solto	8-2a/3	- lie do jogador é afetado por areia proveniente de tacada do bunker, executada por parceiro, adversário ou co-competidor	13-2/8.5
- favorecendo jogo de jogador são removidos por adversário ou co-competidor; se jogador tem direito de recoloca-los	1-4/4	- lie no bunker é alterado por outro jogador tomando stance	20-3b/2
Jogador coloca marca para indicar distância para uma tacada com pitch	1-4/4	- lie ou linha de jogo afetados por marca de pique de bola feita pela bola de outro jogador depois da bola do jogador estar parada	13-2/8
Jogador, em um gesto de raiva, dá uma tacada na bola jogada por um jogador do grupo de trás	1-4/1	- linha de putt é alterada deliberadamente por adversário ou co-competidor que pisa sobre ela	1-2/1
Jogador é perturbado por bola derrubada acidentalmente por outro jogador e erra a tacada	16-1a/13	- linha de putt é danificada acidentalmente por adversário ou co-competidor, ou seus caddies	16-1a/13
Jogador infringe Regra ou Regras mais de uma vez ou com diferentes penalidades	13-2/29.5	- pegadas deixadas no bunker por adversário ou co-competidor, sobre extensão da linha de jogo do jogador	13-2/29.5

- posição da bola é piorada quando obstrução é removida; jogador recoloca obstrução	13-2/15.5	EQUIPAMENTO	
- segundo jogador a jogar deseja restaurar o bunker à condição anterior à tacada do primeiro jogador	13-4/19	Ver também: CARRO DE GOLFE; CONDIÇÃO DO OBJETO; DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO; TACO(S) TROLLEY	
Ninho de pássaro interfere com tacada	1-4/9		
Partida interrompida por acordo		Bola colocada de lado após ter sido levantada	19-5/1
- não pode ser reiniciada antes de três dias; um jogador deseja jogar no campo da competição antes do reinício do jogo	7-2/10	- atingida por bola jogada do green, por adversário ou co-competidor	
- na área do tee do buraco 13 não pode ser reiniciada antes do dia seguinte; os jogadores desejam jogar os primeiros doze buracos antes de reiniciar a partida	7-2/11	Bola desviada, parada ou deslocada por	
		- bolsa do competidor e então por seu caddie	19-2/7
		- bolsa do adversário ou co-competidor deixada adiante por caddie compartilhado	19-2/8
		- carrinho puxado por adversário ou co-competidor	19-2/6
Ponto mais próximo de alívio		- carro compartilhado por dois jogadores;	19/1
- de caminho de carro de golfe é em condição anormal de terreno, ponto mais próximo de alívio da condição anormal de terreno é de volta ao caminho do carro; drope em água ocasional é impraticável	1-4/8.5	bola em movimento é desviada	18/8
- de caminho do carro de golfe é em condição anormal de terreno; ponto mais próximo de alívio de condição anormal de terreno é de volta ao caminho do carro	1-4/8	- carro compartilhado por dois jogadores; bola em repouso é deslocada	19-3/3
		- carro ou trolley de adversário ou co-competidor; e depois atinge carro do jogador ou de parceiro	18/7.5
		- outra bola acidentalmente derrubada por adversário ou co-competidor	19-2/5
		- tacos pertencentes a equipes diferentes são carregados na mesma bolsa	20-1/17
Portão em cerca demarcatória de fora de campo	27/18	- tee marcando posição de bola do jogador	18-2/17
		- toalha derrubada pelo jogador e levada pelo vento	16-1a/8
Quando jogador desiste antes do início da próxima partida por buracos	33/2	Bonê usado para retirar impedimento solto da linha de putt	
Recusa em atender à Regra em jogo por buracos	2/3	Condição de	
		- carros de golfe puxados por caddie compartilhado	6-4/6
Situação perigosa		- luva usada como marca indicadora	20-2a/7
- perigo de formigas virulentas (fire-ants)	33-8/22	- pessoa em carro de golfe compartilhado	19/2
- serpente ou abelhas interferem com o jogo	1-4/10		
- significado da expressão	1-4/11		
Taco		Condição proibindo jogadores de ter pessoa(s) para carregar objetos outros que não sejam tacos, além do caddie	6-4/5.3
- árbitro declara taco fora das especificações como em conformidade com as Regras; jogador usa o taco	34-3/1.5		
- bola adere à face do taco após a tacada	1-4/2	Emprestar equipamento de outro jogador (por ex. bolas, toalhas, luvas, tees, etc.); se é permitido	5-1/5
- características de jogo do taco são alteradas enquanto a partida está suspensa; erro é descoberto antes do reinício da partida	4-2/2		
- quebrado em pedaços antes do jogo, é descoberto na bolsa do jogador durante o jogo	4-4a/14	Explicação de "qualquer bola que ele tenha jogado"	18/7
- tornado impróprio para o jogo por agente externo ou equipe do adversário	4-3/9.5	Membro da Comissão declara taco que não está em conformidade como conforme; jogador usa o taco	34-3/1.5

Pessoa(s) outras que não caddie(s)		- marcador se recusa a assinar o cartão do competidor após discussão ser resolvida a favor do competidor	6-6a/4
- carrega(m) objetos, outros que não os tacos, para o jogador durante a volta	6-4/5.3		
- contratada para carregar o guarda-chuva para o jogador	6-4/5	Cartão ou lápis usados para avaliar distância	14-3/2
Regra Local esclarecendo condição de carros de golfe motorizados e seus motoristas	33-8/4	Competição Stableford escore incorreto no buraco entregue descoberto antes do encerramento da competição	32-1b/1
Taco colocado em bolsa de outro jogador, por engano, durante suspensão da partida	4-4a/5.5	Competidor, que não é marcador, deixa de notificar, em tempo hábil, jogador, marcador ou a Comissão sobre infração às Regras cometida por jogador	33-7/9
Toalha			
- abanada para influenciar um inseto no bunker a mover	23-1/5	Devolver o cartão de escores	
- cobrindo tacos de outro jogador é retirada pelo jogador para ver que taco foi usado	8-1/11	- cartão diferente é devolvido quando o original se perdeu ou foi danificado	6-6a/7
- colocada no chão, sob os joelhos, para executar tacada	13-3/2	- cartões não são devolvidos prontamente porque Comissão não avisou os competidores onde deveriam devolvê-los	6-6b/4
- derrubada pelo jogador é levada pelo vento e desloca a bola	18-2/17	- com o nome do jogador errado ou sem nome algum	6-6d/4
- emprestada de outro jogador; se é permitido	5-1/5	- exigência para devolução do cartão em play-off com morte súbita	33-5/1
- enrolada no corpo ou colocada em cactos para proteção ao dar tacada	1-2/10	- quando os cartões são considerados devolvidos	6-6c/1
- usada para secar água ocasional	16-1a/1		
- usada pelo jogador para tirar impedimentos soltos da linha de putt	16-1a/8	Erro da Comissão	
- usada por membro da Comissão para remover água ocasional ou impedimentos soltos do green	33/1	- cartão de escores não é devolvido prontamente porque a Comissão não avisou os competidores em que local eles deveriam devolvê-las	6-6b/4
		- escore do vencedor não é afixado devido a erro da Comissão	34-1b/6
		- handicap errado aplicado pela Comissão faz com que o jogador não receba o prêmio	33-5/2
		- handicap errado é registrado no cartão de escores pela Comissão, erro é descoberto antes do encerramento da competição	6-2b/3.5
		- penalidade por bola errada não incluída no escore do competidor devido a decisão incorreta da Comissão; durante a volta subsequente, o erro é descoberto e a penalidade é aplicada retroativamente; competidor objeta	34-3/1
		Escore com bola errada pode contar em algumas circunstâncias	
		- bola atirada para dentro de campo por agente externo, e jogada; nem o jogador nem o caddie sabem da ação do agente externo	15/10
	29/6	- co-competidor levanta a bola do competidor e a coloca de lado; competidor joga a bola de onde foi colocada	15-3b/3
	6-6a/6		
	6-6b/5		

ESCORES E CARTÕES DE ESCORES

Ver também: INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS; MARCADOR

Assinar o cartão

- competidor deixa de contra assinar o cartão e o erro é atribuído ao pouco tempo fornecido pela Comissão
- competidor e marcador assinam o cartão em locais errados
- competidor não assina o cartão e o fato é descoberto após o encerramento da competição
- competidor não assina o cartão na primeira volta e o erro é descoberto após o encerramento da última volta
- competidor registra iniciais no espaço reservado para assinatura
- em partida de quatro jogadores, por tacadas
- exigência para que alteração no cartão seja rubricada
- marcador não designado pela Comissão assina o cartão

- jogo de bola errada em jogo por tacadas não é retificado; erro é descoberto após o encerramento da competição	34-1b/3	- registro de escore bruto mais baixo não afeta o resultado do buraco em competição contra bogey ou contra par com handicap	32-2a/5
- jogo de bola errada não é retificado a conselho de membro da Comissão	33-7/5	- registro de escore bruto mais baixo não afeta o resultado de um buraco em competição stableford com handicap	32-2a/4
- membro da Comissão aconselha incorretamente jogador a completar o buraco com a bola provisória	34-3/3.7	- significado de "handicap" quando não é utilizado o handicap integral	6-2b/0.5
Escore líquido zero ou negativo	2-1/2	Jogo de quatro bolas por buracos	
		- competidor registra escore para buraco não completado	31-7a/1
Escores para os buracos			
- escores do competidor são registrados no cartão do co-competidor, e vice-versa	6-6d/4	- escore bruto de parceiro com melhor escore líquido é omitido do cartão	31-3/1
- nenhum escore é registrado para um buraco, mas o total está correto	6-6d/1	- escore bruto mais baixo é atribuído ao parceiro errado	31-7a/2
- para os primeiros nove buracos são registrados nos espaços reservados para os nove segundos, e vice-versa	6-6d/3	- escores da equipe são trocados em um buraco e equipe é beneficiada em competição stableford de quatro bolas com handicap	32-2a/2
- são registrados nos espaços errados; marcador corrige o erro alterando os números dos buracos, no cartão	6-6a/3	- escores da equipe são trocados em um buraco mas equipe não é beneficiada em competição stableford de quatro bolas com handicap	32-2a/1
Escore total registrado pelo competidor está incorreto	6-6d/2	- escore incorreto para o buraco entregue; resultado descoberto antes do encerramento	31-6/1
		- jogador desconhecendo penalidade deixa de incluir no cartão de escores, mas parceiro sabia; descoberto antes do encerramento da competição	31-7a/3
Espectadores alegam que o escore do competidor está incorreto	6-6d/5		
Exigência para que o escore seja registrado no computador	6-6b/8	Jogo por buracos	
		- escore errado registrado no cartão de escores, na volta de classificação, e descoberto; jogador desclassificado avançou em partida por buracos; opções da Comissão quanto aos adversários vencidos pelo jogador	34-1b/8
Handicap			
- competição na qual os melhores dois escores, de quatro, são usados para determinar o vencedor; competidor devolve o cartão com handicap mais alto	6-2b/5	- escore errado registrado no cartão de escores, para a volta de classificação, é descoberto durante jogo por buracos	34-1b/7
- competidor registra handicap incorreto para parceiro em partida de quatro bolas por tacadas; erro é descoberto após o encerramento da competição	6-2b/2.5	- jogador concede a partida após vencê-la, quando adversário apresenta reivindicação inválida quanto às tacadas executadas	2-4/15
- escores da equipe são trocados em um buraco e equipe é beneficiada em competição stableford de quatro bolas com handicap	32-2a/2	- jogador concede a partida devido a mal-entendido do adversário quanto ao escore para o último buraco	2-4/14
- escores da equipe são trocados em um buraco mas equipe não é beneficiada em competição stableford de quatro bolas com handicap	32-2a/1	- jogador e adversário concordam em empatar um buraco; depois do resultado da partida ser anunciado, jogador percebe que venceu o buraco e que deveria ter vencido a partida; jogador então faz reivindicação	2-5/9
- handicap errado aplicado pela Comissão faz com que jogador não receba o prêmio	33-5/2	- jogador informa escore errado para o buraco; erro é descoberto depois de vários buracos	9-2/9
- handicap errado é registrado no cartão pela Comissão; erro é descoberto antes do encerramento da competição	6-2b/3.5	- jogador que informa escore errado induz adversário com chance de empatar a levantar a bola	9-2/6
- registro de escore bruto mais baixo afeta o resultado de um buraco em competição stableford com handicap	32-2a/3		

		- marcador sabia da penalidade mas jogador não estava ciente	6-6a/5
Marcador			
- atesta score errado conscientemente;	6-6a/5	- quando o jogador não tem certeza da penalidade ou do procedimento; descoberto antes do encerramento	6-6d/10
- competidor não sabe que o score está errado			
- atesta score errado conscientemente;	1-3/6		
- competidor sabe que o score está errado		Tacadas de penalidade	
- competidor joga vários buracos sem marcador	6-6a/2	- competidor é avisado corretamente pelo competidor de que incorreu em penalidade;	34-1b/1.5
- competidor solitário aponta seu próprio marcador	6-6a/1	competidor discorda e não inclui penalidade no cartão de scores devolvido; Comissão é avisada do incidente após o encerramento da competição	
- desaparece com o cartão do competidor	6-6b/6		
- e competidor assina o cartão de scores em locais errados	6-6b/1	- competidor não inclui penalidade no score para a primeira volta devido a decisão incorreta da Comissão; Comissão corrige o erro durante a segunda volta	34-3/1
- score é corrigido pelo competidor depois do marcador deixar a área de entrega dos cartões de scores	6-6a/7		
- não apontado pela Comissão assina o cartão	6-6b/5	- infração à Regra de 14 tacos; onde tacadas de penalidades devem ser aplicadas	4-4a/10
- recusa-se a assinar o cartão de scores do competidor após discussão ser resolvida a favor do competidor	6-6a/4	- omitidas do cartão de scores devolvido pelo jogador	34-1b/1
		- penalidade por mover bola incluída no cartão mas não a penalidade por não recolocar descoberta após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/9
Modificar penalidade de desclassificação por devolver score errado	33-7/4		
		Tornar o competidor responsável pela soma dos scores; se é permitido	33-1/7
Não são contados todos os scores		ESPECTADOR	
- aplicação da penalidade de desclassificação em competição na qual não são contados os scores de todos os membros da equipe, em cada volta	33/8	Ver também: AGENTE EXTERNO	
- competição na qual os dois melhores scores, de quatro, são usados para determinar o vencedor; competidor devolve o cartão de scores com handicap mais alto	6-2b/5	Alega que o score do competidor está incorreto	6-6d/5
		Ajuda para remover impedimento solto de grande porte	23-1/3
Penalidade não incluída no cartão de scores		Bola alojada em árvore é atirada para baixo por agente externo	18-1/9
- após co-competidor corretamente avisar jogador de infração; descoberto antes do encerramento da competição	6-6d/10		
- descoberto antes do encerramento da competição	6-6d/6	Desvia ou para bola que está através do campo	19-1/4.1
- por falhar em repor bola deslocada, mas penalidade por deslocar incluída; descoberto antes do encerramento	6-6d/9		
- por múltiplas infrações descoberto antes do encerramento da competição	6-6d/7	Espectador diz que bola foi deslocada por agente externo mas jogador não está seguro disso; procedimento do jogador se a decisão da Comissão não for possível em um tempo razoável	18-1/4
- em jogo de quatro bolas por tacadas	31-6/1		
- em jogo de quatro bolas por tacadas, jogador desconhece penalidade mas parceiro estava ciente	31-7a/3		
- em competição Stableford resultado errado para o buraco entregue, descoberto antes do encerramento da competição	32-1b/1	Identificar a bola	27/12
- envolvendo desclassificação; descoberto antes do encerramento da competição	6-6d/8	Informação errada dada por engano após o jogo do último buraco; reivindicação é feita após o anúncio do resultado	2-5/11

Jogador concede jogo por buracos e então espectador o informa que adversário infringiu uma Regra; jogador apresenta reivindicação	2-4/15	Lie da bola é alterado pela remoção de estaca de controle de público	20-3b/3
Marcador não designado pela Comissão assina cartão de escores	6-6b/5	Limite do campo é alterado por remoção não autorizada de estaca demarcatória	33-2a/19
Procura informação com espectador sobre a localização da bola de outro jogador	8-1/5	Onde colocar linhas ou estacas que definem a margem de um azar de água	33-2a/4
Regra Local declarando áreas de dano extenso causado por chuva forte e tráfego de espectadores como terreno em reparo	33-2a/3	Regra local - considerando todas as estacas do campo (exceto as demarcatórias de fora de campo) como obstruções fixas	33-8/16
ESTACAS Ver também: CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; CONDIÇÃO DO OBJETO		- permitindo alívio sem penalidade de estaca fixa em azar de água, para bola que está dentro do azar; se é autorizada	33-8/15
Agente externo remove obstrução fixa da linha de jogo do jogador	13-2/33	Remoção de estaca de fora de campo interferindo com swing	13-2/17
Bola dropada para e depois rola para fora de campo	20-2c/3.5	Suportando árvore é quebrada durante tentativa de retirá-la	13-2/16
Bola é levantada e dropada longe de estaca de fora de campo conforme Regra de obstrução	18-2/3	ESTACA INDICATIVA DE DIREÇÃO Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO	
Bola está dentro da margem natural de azar de água, mas fora das estacas que definem a margem	26/2	Bola desviada por estaca indicativa de direção	19-1/1
Bola provisória é jogada de ponto mais perto do buraco que a bola original visível; jogador acreditava erroneamente que a bola original estava fora de campo	27-2c/3	ESTRADAS E CAMINHOS Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO	
Buraco deixado pela remoção de estaca definindo azar de água	25/18	Bola se quebra em pedaços ao atingir caminho pavimentado para carros de golfe	5-3/4
Competidor com interferência de estaca que define azar de água joga bola original e então invoca Regra 3-3 e joga segunda bola	3-3/6	Condição de pedra, conchas trituradas, lascas de madeira ou similares usados para pavimentar estrada	23/14
Condição da metade de green duplo pertencendo a buraco que não está sendo jogado	25-3/1	Estrada pública definida como fora de campo divide o campo; situação de bola que cruza a estrada	27/20
Estaca de fora de campo deslocada	33-2a/20	Ponto mais próximo de alívio - do caminho para carros de golfe em condição anormal de terreno é de volta ao caminho dos carros de golfe; dropar na condição anormal de terreno é impraticável	1-4/8.5
Estacas demarcatórias de fora de campo sem significado no jogo de buraco sendo jogado	24/5	- do caminho para carros de golfe em condição anormal de terreno; ponto de alívio mais próximo da condição anormal de terreno é de volta ao caminho dos carros de golfe	1-4/8
Jogador remove mourão demarcatório de fora de campo da linha de jogo mas o recoloca antes de jogar	13-2/25	Regra Local - considerando terreno adjacente a caminho artificialmente pavimentado para carros de	33-8/25

golfe como tendo a mesma condição do caminho		Taco atirado, batido ou arremessado ao chão ou a uma árvore	4-3/1
- fornecendo alívio de caminho não pavimentado apenas para tacadas da área do tee ; se é autorizada	33-8/20		
- fornecendo alívio no lado do fairway do caminho pavimentado, ou área de drop, para todos os casos, quando o ponto mais próximo de alívio não fornecer alívio efetivo; se é autorizada	33-8/19		
- modelo de Regra Local estabelecendo uma área de drop (drope de bola) como opção adicional conforme Regras 24-2b e 24-3	Ap. I-a-6		
Significado de "artificialmente pavimentado"	24/9	Alterar condições físicas	
ETIQUETA			
Competidor pede auxílio de co-competidor para evitar penalidade	33-7/7	- ato de etiqueta altera condições físicas afetando o jogo	1-2/0.7
Competidor, que não é o marcador, deixa de notificar jogador, marcador ou Comissão, de infração de jogador às Regras, em tempo hábil	33-7/9	- bandeira ajustada; direitos do jogador	17/4
Deixar conscientemente de corrigir mal-entendido do adversário quanto à situação da partida	9-2/12	- borda estragada é reparada pelo jogador após completar o buraco, mas antes do adversário, co-competidor ou parceiro completarem	1-2/3.5
Jogador se recusa a dizer ao adversário o número de tacadas executadas	9-2/3.5	- galho de arbusto ou árvore quebrado por jogador em área para a qual bola pode rolar ao ser dropada	1-2/3
Pedido para assistir a bandeira declinado por adversário ou co-competidor	17-1/2	- jogador pressiona bola na superfície do green para evitar que gravidade ou vento a desloque	1-2/9
Putt de treino executado por jogador antes de adversário completar o buraco	30/6	- linha de jogo alterada por co-competidor	1-2/1.5
"Único propósito de proteger o campo"	13-4/9.5	- linha de putt danificada acidentalmente por adversário, co-competidor ou seus caddies.	16-1a/13
- impedimentos soltos em bunker movidos por jogador ao rastelar bunker exclusivamente para cuidar do campo	13-4/9	- pegadas criadas ao recuperar rastelo, alisadas pelo jogador antes da tacada	13-4/9
- pegadas criadas ao recuperar rastelo, alisadas pelo jogador antes da tacada	13-4/10	- toalha em cacto antes de tomar "stance"	1-2/10
- pegadas feitas no bunker por Árbitro tomando decisão; se é permitido rastelá-las antes do jogador jogar	13-4/11	- tufo de grama pressionado depois de tacada enquanto bola rola de volta para a área	1-2/8
- rastelar pegadas feitas durante procura pela bola no bunker antes de executar tacada do bunker	1-2/0.7	Bandeira	
- significado	33-8/6	- ajustada para ficar em uma posição mais favorável	17/4
Regra Local para quebra do código de esportividade; se é permitida	33-7/8	- atendida sem autorização ou conhecimento do jogador, antes da tacada; atendimento cessa por instrução do jogador, depois da tacada	17-2/1
Significado de "grave infração à etiqueta"	33-7/8	- adversário ou co-competidor que assiste a bandeira para o jogador deliberadamente deixa de retirá-la	17-3/2
		- adversário ou co-competidor retira a bandeira sem autorização, enquanto a bola do jogador está em movimento	17-2/2
		Bola deliberadamente desviada ou parada	
		- apANHAR a bola no buraco com uma das mãos após bater o putt com a outra	1-2/5
		- através do campo, por um espectador	19-1/4.1
		- caddie para a bola antes de rolar na direção ou para uma posição onde será necessário re-dropar	20-2c/4
		- pelo jogador; de onde a próxima tacada será executada	1-2/5.5
		- por co-competidor	19-1/5

Bola no green que pode influenciar o movimento de outra bola em movimento levantada	16-1b/4	- marcas de travas de sapato são reparadas na linha de putt do jogador por co-competidor; jogador autoriza ou aprova tacitamente o reparo	13-2/36
Galho de árvore	1-2/1.5	- pique de bola em posição que favorece o adversário é reparada pelo jogador	16-1c/2
- movido pelo competidor melhorando ou piorando a linha de jogo do co-competidor enquanto discute com membro da Comissão se há alívio sem penalidade disponível		- pular perto do buraco enquanto a bola está em sua borda	1-2/4
- seguro para trás pelo caddie, para evitar que o galho desvie a bola dropada	20-2a/5	Impedimentos soltos	23-1/10
	20-2a/2	- favorecendo o jogo do jogador são retirados pelo adversário ou co-competidor; penalidades, se houver, e se o jogador pode recolocar os impedimentos soltos	
Girar a bola ao dropá-la		- varridos ao longo da linha de putt em vez de afastados para os lados	16-1a/10
Grave infração de exercer influência sobre a bola		Tufo de grama pressionado depois de tacada enquanto bola rola de volta para a área	1-2/8
- aplicação de penalidade de desclassificação prevista pela Regra 1 -2 em competição por equipes na qual não são usados todos os resultados de cada volta	33/8		
- bola deliberadamente desviada ou parada no green pelo co-competidor	19-1/5	“Único propósito de proteger o campo”; significado	1-2/0.7
- adversário ou co-competidor assistindo a bandeira para o jogador deliberadamente deixa de retirá-la; bola atinge a bandeira	17-3/2	FAIRWAY E ÁREAS DE GRAMA APARADA RENTE AO CHÃO	
- orientações para determinar penalidade	1-2/0.5	Ver também: ATRÁVES DO CAMPO; BOLA ENTERRADA	
Green			33-2a/12
- bola colocada certa distância na frente do marcador de bola e rolada ou deslizada de volta para posição original	16-1a/17	Área de fora de campo entre buracos; se é permitido	25/9.5
- bola embocada com uma das mãos e apanhada no buraco com a outra	1-2/5	Árvore cai sobre o fairway	19-1/2
- bola recolocada no green enquanto outra bola está em movimento; bola recolocada desvia a bola em movimento	16-1b/3	Bola de jogador é desviada por tacada de jogador em outro grupo	
- bola recolocada no green enquanto outra bola está em movimento; jogador levanta a bola novamente por crer que a bola em movimento pode atingi-la	16-1b/2	Bola em barranco íngreme jogada diretamente para dentro do solo	25-2/6
- buraco reparado por jogador após embocar sua bola, mas antes de adversário, co-competidor ou parceiro embocarem as deles	1-2/3.5	Bola dos adversários em lados opostos do fairway; procedimento do árbitro para determinar bola mais distante do buraco	10-1b/1
- jogador rebate a bola do parceiro de volta para ele enquanto ela ainda está em movimento, depois de bola ultrapassar o buraco	1-2/7	Bola dropada fica enterrada	25-2/2
- linha de putt alterada deliberadamente por adversário ou co-competidor que pisa sobre ela	1-2/1	- no fairway devido a impacto	25-2/2.5
- linha de putt danificada acidentalmente por adversário, co-competidor ou seus caddies	16-1a/13	- no fairway devido a impacto; procedimento se a bola se enterrar outra vez quando dropada novamente	
- linha de putt protegida do vento pela bolsa de golfe colocada nas proximidades	1-2/2	Bola enterrada	25-2/5
- marcador de bola colocado na frente da bola	20-1/19	- em banco de grama ou em um barranco ao redor de um bunker	25-2/4
		- em terreno em reparo em área de grama cortada rente ao chão	
		Bola roubada por agente externo, de local desconhecido	18-1/5

Condição de		FLORES	
- árvore caída presa ao toco	25/9	Considerar pequena área de plantas raras,	33-8/41
- buracos e roletes de arejamento do solo	23/12	perto do green, como área de proteção ambiental	
Dropar do rough para o fairway ao obter alívio de obstrução fixa ou condição anormal de terreno; se é permitido	24-2b/8	Estabelecer linha demarcatória dentro da cerca que fica sobre a divisa da propriedade para proteger canteiro de flores	33-2a/15
Jogador encontra bola e a bate para o jogador que a perdera	7-2/5.5	Regra Local exigindo alívio com penalidade de viveiro ou plantação de árvores novas; se é permitido	33-8/29
Levantar bola para determinar se está enterrada em seu próprio pique	20-1/0.7	FOLHAS	
Obter alívio de obstrução para tacada na direção ao green, a mesma obstrução então interfere com stance para tacada lateral necessária para chegar ao fairway	24-2b/9.5	Ver também: AGULHAS DE PINHEIRO; ÁRVORE OU ARBUSTO; CONDIÇÃO DO OBJETO	
Pique de bola no fairway na área em que se vai dropar é reparada antes da bola ser dropada	13-2/10	Derrubar uma ou várias folhas de uma árvore em sua linha de swing pretendido, se é melhorar área de swing pretendido	13-2/0.5
Regra Local		Palma da mão usada repetidas vezes para afastar pequenas folhas para fora da linha de putt	16-1a/9
- considerando paredes de bunker feitas de pilhas de torrões de grama (ou terra) como não sendo uma área de grama cortada rente ao chão	33-8/39	Jogador desloca impedimentos soltos ao se aproximar da bola e tomar stance em um azar	13-4/13.5
- considerando paredes de bunker parcialmente cobertas por grama sejam consideradas parte do bunker	33-8/39.5	Regra Local	
- estabelecendo procedimento para "lies preferidos" ou "Regras de inverno"; modelo de Regra Local	Ap.1-a-3b	- declarando acúmulos de folhas (em buracos específicos) através do campo como terreno em reparo	33-8/31
- fornecendo alívio de caminho não pavimentado cruzando o fairway apenas para tacada da área do tee ; se é autorizada	33-8/20	- fornecendo alívio de acúmulos de folhas nos bunkers	13-4/33
- permitindo alívio de terreno em reparo no fairway do buraco I somente durante o jogo deste buraco; se autorizado	33-8/20	Tocar	
- permitindo alívio sem penalidade para bola em azar de água dentro dos limites do fairway; se é autorizada	33-8/36	- folhas, durante backswing, para tacada em bunker ou azar de água	13-4/33
- quando a bola estiver em green errado, considerar os arredores desse green incluídos na proibição de dropar e jogar desses locais	33-8/33	- solo do bunker ou azar de água com o taco ao procurar a bola que se acredita coberta de folhas	12-1/4
FITA ADESIVA (OU ESPARADRAPO)		Topo da bola está coberto de folhas em azar, mas parte da bola é visível de outro ângulo	12-1/3
Jogador com pulso machucado usa bandagem elástica	14-3/7	FORA DE CAMPO	
Usada como auxílio ao fazer o Grip	14-3/7	Ver também: BOLA PROVISÓRIA; CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; MARCAR OU DEFINIR CAMPO	
		Alívio de obstrução fixa incidentalmente resulta em alívio de cerca demarcatória	24-2b/6
		Bola deslocada para dentro do campo por fluxo de água em azar lateral de água	26-1/8

		- bola movida para fora de campo por fluxo de água em azar de água	26-1/7
Bola do jogador atinge seu caddie, posicionado fora de campo, e volta para dentro do campo	19-2/3	- bola não pode ser alcançada nem identificada em cano ou bueiro com entrada fora de campo	24-3b/1
Bola erroneamente considerada fora de campo é levantada; competidor joga outra bola da área do tee	18-2/11	- bola original e bola provisória encontradas fora de campo	27-2c/4
Bola para fora de campo		- bola original vai para fora de campo; bola colocada novamente sobre o tee conforme procedimento de tacada e distância é tocada durante a preparação da tacada e cai do tee	11-3/3
- bola abandonada encontrada fora de campo; jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original então é encontrada dentro do campo	15/12	- caddie do adversário levanta a bola do jogador que pode ou não estar fora de campo	18-3b/5
- bola atingida acidentalmente um adversário posicionado fora de campo e para fora de campo	19-3/1	- explicação das opções da Regra 26-2b se a bola jogada de um azar de água parar fora de campo	26-2/1
- bola atirada para dentro de campo por agente externo é jogada; caddie tem conhecimento da ação do agente externo	15/9	- jogador dá tacada para fora de campo, levanta a bola, dropa onde está a bola do parceiro e executa tacada de treino	30-3f/7
- bola atirada para dentro de campo por agente externo; nem o jogador nem o caddie sabem da ação do agente externo	15/10	- jogo misto de quatro jogadores no qual diferentes áreas do tee são usados por homens e mulheres; tacada vai para fora de campo	29/2
- bola deslocada acidentalmente por movimento do taco para trás, depois de tacada ter errado a bola; bola para fora de campo	18-2/22	- tacada executada com bola parada fora de campo	15/6
- bola do jogador atinge seu caddie; bola para fora de campo	19-2/2	- tacada executada de área de proteção ambiental definida como fora de campo	33-8/43
- bola do jogador atinge seu caddie que está posicionado fora de campo e para fora de campo	19-2/4	- tacada erra bola na área do tee ; bola então é batida para fora de campo	20-5/1
- bola dropada conforme a Regra 20-5 atinge o solo através do campo a pouca distância, não mais perto do buraco que o local do bunker em que a tacada anterior fora executada	20-5/2	- veículo de manutenção desvia a bola para fora de campo; bola substituta é jogada de local de onde a bola original foi desviada	20-7/1
- bola dropada para e então rola para fora de campo	20-2c/3.5	Bola provisória	
- bola entra em buraco de animal lurador dentro do campo e para fora de campo	25-1b/24	- anúncio de	27-2a/1
- bola errada é jogada fora de campo; outra bola é jogada conforme a Regra 27-1; bola original é então encontrada nas proximidades	15/11	- determinar quem joga bola provisória em partida de quatro jogadores	29-1/3
- bola jogada de azar de água vai para fora de campo	26-1/10	- jogada de local mais perto do buraco que a bola original visível; jogador acreditava erroneamente que a bola original estava fora de campo	27-2c/3
- bola jogada de fora da área do tee vai para fora de campo	11-4b/6	- jogada na ausência de possibilidade razoável de que a bola original esteja perdida ou fora de campo	27-2a/3
- bola jogada do bunker vai para fora de campo ou se perde; jogador testa condição do bunker ou rastela pegadas antes de dropar outra bola no bunker	13-4/37	- jogada na crença errônea de que é a bola original	27-2b/7
- bola jogada para fora de campo da área do tee errado, em um jogo por buracos, não é revogada	11-5/3	- levantada na crença errônea de que a bola original estava dentro do campo	27-2b/8
		- não pode ser distinguida da bola original	27/11
		- possivelmente perdida ou fora de campo; terceira bola é jogada sem anúncio	27-2a/4
		- usada como segunda bola quando não é determinável se a bola original está ou não fora de campo	3-3/1

Jogador entra em área de proteção ambiental para recuperar a bola	33-8/42	- estacas de fora de campo não significativas em jogo de buraco sendo jogado	24/5
Novo drop é exigido ao proceder conforme regra de fora de campo; se o jogador pode substituir a bola ao re-dropear	20-6/4	- marcação de fora de campo interno, entre buracos	33-2a/12
		- marcar áreas de proteção ambiental; recomendações para a Comissão	33-8/41
Objeto ou condição que estão fora de campo		- melhorar a posição da bola inclinando a cerca demarcatória	13-2/18
- azar de água não marcado com margem esquerda fora do campo	26/3	- mover bola parada contra a cerca que define o fora de campo atingindo o outro lado da cerca com o taco	14-1a/5
- buraco de animal lurado está fora de campo; bola entre nele e para dentro de campo	25-1b/23	- parte da cerca de fora de campo está dentro da linha demarcatória do fora de campo	24/4
- entrada de cano de drenagem está fora de campo; bola é encontrada ou é conhecido ou virtualmente assegurado que está perdida no cano de drenagem sob o campo	24-2b/12	- portão em cerca de fora de campo	27/18
- entrada de cano de drenagem está fora de campo; bola que não pode ser alcançada ou identificada está no cano	24-3b/1	- penalidade por omissão no cartão de escores de remoção de mourão de fora de campo	6-6d/6
- interferência por objeto fixo artificial situado fora de campo	24-2b/21	- quando a bola que está dentro da cerca demarcatória é considerada fora de campo	27/19
- melhorar área pretendida para swing ao mover objeto fixo ou em crescimento situado fora de campo	13-2/19	- remoção de estaca demarcatória que interfere com swing	13-2/17
- objeto artificial móvel parado fora de campo	24-1/3	- rio ou outro curso de água adjacente ao buraco, mas fora da propriedade do clube	33-2a/11
- parte da cerca de fora de campo se inclina sobre o limite do fora de campo e interfere com o swing	13-2/20	- suporte angulado ou cerca de arame de suporte	24/2
- remoção de impedimento solto que está fora do campo	23-1/9	Regra Local	
Objetos definindo o fora de campo		- considerar área de buraco adjacente como fora de campo apenas para tacada executada da área do tee ; se é autorizada	33-2a/14
- alívio de Obstrução fixa resulta incidentalmente em alívio da cerca de fora de campo	24-2b/6	- considerar área de buraco adjacente como fora de campo durante o jogo de um determinado buraco, mas não para o jogo de outros buracos	33-2a/14
- bases de concreto dos mourões de cerca demarcatória de fora de campo	24/3	- considerar área em torno do tee como dentro do campo para tacadas da área do tee e fora de campo depois disso; se é autorizada	33-2a/13
- bola levantada e dropada longe de estaca demarcatória de fora de campo conforme Regra de obstrução	18-2/3	- considerar bola dentro do campo até que ela esteja além do muro de fora de campo	33-2a/16
- cano de água exposto, adjacente e paralelo à cerca de fora de campo, causa problemas; procedimento sugerido	33-2a/1	- estacas demarcatórias não significativas para o jogo do buraco sendo jogado	24/5
- considerar bola dentro de campo até ela estar além do muro demarcatório	33-2a/16	- estrada pública definida como fora de campo divide o campo; condição de bola que cruza a estrada	27/20
- escada presa à cerca demarcatória	24/1	- para prevenir que se corte caminho pelo "dog leg", considerar fora de campo uma bola que cruze a divisa, mesmo que ela cruze novamente e pare na mesma parte do campo; se é autorizada	33-8/38
- estabelecer linha demarcatória de fora de campo dentro da cerca que faz o limite da propriedade	33-2a/15		
- estaca definindo o fora de campo é removida durante competição, sem autorização	33-2a/11	Se o jogador tem direito de verificar onde se encontra a bola do adversário, que pode ou não estar fora de campo, antes de jogar	9-2/16
- estaca demarcatória que está na linha de jogo é retirada mas é recolocada antes da tacada seguinte	13-2/25		

FORMIGAS E FORMIGUEIROS

Ver também: GREENKEEPER E BURACO

FEITO PELO GREENKEEPER;

IMPEDIMENTOS SOLTOS; INSETOS

Condição de formigueiro	23/5	- Regra Local considerando paredes de bunker parcialmente cobertas por grama sejam consideradas parte do bunker	33-8/39.5
Perigo de formigas virulentas tipo “fire-ants”	33-8/22	- Regra Local para parede de bunker cuja superfície consiste de pilha de torrões sobrepostos (coberta de grama ou terra) como não sendo uma área de grama cortada rente ao chão	33-8/39
Regra Local considerando formigueiros cônicos e duros como terreno em reparo	33-8/22	Bola em grama alta é pisada acidentalmente; lie original é alterado e ponto onde a bola estava originariamente não é determinável; procedimentos para o jogador	20-3b/5
Situação perigosa		Bola em solo coberto de grama dentro do bunker é considerada injogável; explicação das opções de alívio	28/9
- procedimento de alívio	1-4/10		
- significado de “situação perigosa”	1-4/11		

GEADA

Remoção de geada ou orvalho		Bola está fora de área de terreno em reparo; capim alto dentro dessa área interfere com swing	25-1a/1
- da linha de putt	16-1a/3		
- perto da bola ou de sobre a linha de jogo	13-2/35		
GRAMA OU TURFA		Bola se desloca	
Ver também: FAIRWAY E ÁREAS DE GRAMA APARADA RENTE AO CHÃO; MARCAS DE TRAVAS DE SAPATOS; TESTE OU TESTAR		- verticalmente para baixo, em grama alta	18/1
		Cano subterrâneo levanta tufo de grama acima dele; se o tufo levantado é considerado parte de uma obstrução	24/14

“Apoiado no chão”		Condição de	
- quando o taco é considerado apoiado na grama dentro de um azar de água	13-4/8	- áreas cobertas de grama, em bunkers	13/2
		- grama cortada	25/11
		- gramado levantado por cano subterrâneo	24/14
		- plantas que não estão em crescimento, inclusive grama, dentro de área de terreno em reparo	25/10.9
Após tacada		“Enterrada”; quando a bola é considerada enterrada no solo	25-2/0.5
- de bunker para barranco de grama; jogador bate na areia com o taco; bola então rola de volta para o bunker	13-4/35.5		
- jogador pressiona tufo de grama levantado enquanto bola rola em direção a essa área	1-2/8		

Área do tee		Estaca de controle de público retirada por fiscal sem autorização do jogador; tufo de grama na frente a bola foi levantado	20-3b/3
- arrancar grama atrás da bola, na área do tee	13-2/3		
- jogador erra tacada da área do tee ; pressiona grama atrás da bola antes da próxima tacada	13-2/2		

Arrancada do rough na linha de jogo ou algumas polegadas atrás da bola; se melhora a linha de jogo	13-2/0.5	Grama levantada ou tufo de grama	
		- pressionada ou pisada	1-2/1
		- pressionada ou alisada com único propósito de proteger o campo	1-2/0.7

Barranco de bunker ou banco de grama ao redor de um bunker		Linha de junção de placas de grama; modelo de Regra Local permitindo alívio das linhas de junção de placas de grama	Ap.1-a-3e
--	--	---	-----------

- bola enterrada em banco de grama ou no barranco do bunker; se é considerada área de grama cortada rente ao chão	25-2/5	Linha de putt deliberadamente alterada por adversário ou co-competidor ao pressionar ou pisar em tufo de grama levantado	1-2/1
---	--------	--	-------

<p> Marcador de bola quando colocado pressiona grama para baixo - muda lie da bola - na frente da bola no Green </p>	<p> 20-1/15.5 20-1/19 </p>	<p> Jogador em jogo por buracos procede com base em decisão incorreta da Comissão; orientações para a Comissão quando o erro é descoberto Orientações para determinar se ocorreu uma séria infração à Regra 1-2 Significação de "grave infração à etiqueta" </p>	<p> 34-3/3 1-2/0.5 33-7/8 </p>
<p> Pedra próxima da bola pressiona grama ao ser rodada para longe pelo jogador; se há infração de alguma Regra </p>	<p> 13-2/13 </p>		
<p> Quando se considera que um taco está apoiado na grama dentro de um azar de água </p>	<p> 13-4/8 </p>		
<p> Regra Local - considerando paredes de bunker parcialmente cobertas por grama sejam consideradas parte do bunker - considerando valas para cabos, cobertas de grama, como terreno em reparo - para parede de bunker cuja superfície consiste de pilha de torrões sobrepostos (coberta de grama ou terra) como não sendo uma área de grama cortada rente ao chão </p>	<p> 33-8/39.5 Ap.1-a-4c 33-8/39 </p>	<p> GREEN Ver também: BANDEIRA; BOLA NA BORDA DO BURACO; BURACO; GREEN ERRADO; INDICAR A LINHA DE JOGO; INDICAR A LINHA DE PUTT; LINHA DE PUTT; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT; REPARO DE BURACO ANTIGO </p>	
<p> Remoção de grama aderida à bola; se é permitida </p>	<p> 21/2 </p>	<p> Água ocasional sobre o green - intervém entre a bola que está fora do green e o buraco - ponto mais próximo de alívio fora do green - remoção de água ocasional ou impiedimentos soltos no green, pela Comissão - se jogador tem direito a alívio de intervenção se a bola estiver sobre o green e o ponto mais próximo de alívio estiver fora do green </p>	<p> 25-1a/2 25-1b/10 33/1 25-1b/10.5 </p>
<p> Testar a grama para determinar se está presa ou se é impedimento solto - capim comprido através do campo é movido para determinar se está preso ou solto; se é permitido - tufo levantado de grama na linha da putt é varrido para determinar se está preso ou solto; se é permitido </p>	<p> 13-2/26 16-1a/11 </p>	<p> - varrer ou secar água ocasional sobre a linha de putt - visível quando jogador caminha ao lado da linha de putt, mas não visível de qualquer outro lugar </p>	<p> 16-1a/1 25/5 </p>
<p> Tocar a grama com o taco durante swing de treino em azar </p>	<p> 13-4/4 </p>	<p> Bandeira - atendente segura bandeira ereta, atrás do buraco, com a base da haste tocando o green; se é infração à Regra 8-2b - atendida sem autorização antes da tacada; atendimento cessa por instrução do jogador, após dar a tacada - retirada sem autorização pelo adversário ou co-competidor enquanto a bola do jogador estava em movimento - segurar bandeira com uma das mãos e jogar o putt com a outra; se é permitido </p>	<p> 17-1/4.5 17-2/1 17-2/2 17-1/5 </p>
<p> GRAVE INFRAÇÃO ÀS REGRAS </p>			
<p> Ver também: ACORDO PARA DESCUMPRIR REGRAS; ETIQUETA </p>			
<p> Etiqueta - Regra Local para infração ao código de esportividade ou à política da competição - significado de "grave infração à etiqueta" </p>	<p> 33-8/6 33-7/8 </p>		
<p> Exercer influência - aplicação de penalidade de desclassificação em competição onde não são usados todos os resultados para determinar o vencedor - bola deliberadamente desviada ou parada no green por co-competidor - jogador para ou desvia bola de propósito - adversário ou co-competidor assistindo bandeira para jogador deixa de removê-la; bola do jogador atinge a bandeira </p>	<p> 33/8 19-1/5 1-2/5.5 17-3/2 </p>	<p> Bola batida para longe da borda do buraco em um gesto de raiva Bola desviada ou parada no green - após tacada de fora do green - após tacada do green - jogador bate bola que parceiro jogou com putt de volta para ele enquanto ela ainda estava em movimento, após ter ultrapassado o buraco </p>	<p> 18-2/23 19-1/6 19-1/7 1-2/7 </p>

- pela bola recolocada enquanto outra bola está em movimento	16-1b/3	Bola que favorece o jogo	
- por agente externo em movimento; tacada não é executada novamente	19-1/3	- co-competidor poderia levantar bola sem atrasar o jogo do competidor; procedimento para membro da Comissão se bola não for levantada	22/7
- tacada efetuada do green atinge, no green, bola pertencente a competidor que joga em outro grupo	19-5/2	- competidor pede para co-competidor não levantar bola	22/6
- tacada executada do green toca mas não desloca a bola de co-competidor, que está no green	19-5/4	Bola recolocada	
Bola entra em buraco de animal lurador, no bunker, e para sob o green	25-1b/25	- e em repouso no green; rola e bate em outra bola no green	19-5/1.5
Bola jogada no green, de lugar errado, é levantada e jogada de lugar certo	20-7c/2	- em lugar errado no green, e embocada - enquanto outra bola está em movimento; bola é recolocada e levantada novamente porque a bola em movimento poderá atingi-la	20-7c/1 16-1b/2
Bola levantada		- enquanto outra bola está em movimento; bola recolocada subsequentemente desvia a bola em movimento	16-1b/3
- bola levantada do green enquanto a bola do jogador está em movimento; bola levantada poderia influenciar o movimento da outra bola	16-1b/4	- linha desenhada em bola aponta para a linha de putt; se é permitido	20-3a/2
- bola levantada várias vezes sem sua posição ser marcada; omissão de múltiplas penalidades no cartão de scores	6-6d/7	- marcador de bola não é removido após a bola ser recolocada; bola então se desloca	20-4/1
- limpa e recolocada, bola então cai no buraco	16-2/0.5	- sendo rolada até o local correto, com o putter	16-1d/3
- no green, colocada a certa distância à frente do marcador de bola e então rolada ou puxada de volta para a posição original	16-1a/17	Bola substituída por bola original por competidor no green; erro é descoberto após tacada ser executada na área do tee seguinte	15-2/3
- porque o jogador temia que a bola pudesse se mover	16-1b/1	Caddie	
Bola na borda do buraco		- coloca bola levantada atrás do marcador de bola para que jogador possa ver a linha de putt; se a bola está em jogo	20-4/2
- bola cai no buraco após concessão da tacada seguinte	2-4/2	- projeta sombra para indicar a linha de putt	8-2b/1
- bola de co-competidor, jogada para longe da borda do buraco por competidor não é recolocada	3-2/1	- testa a superfície do green com a mão, mas o jogador não se beneficia	16-1d/6
- cai no buraco após a preparação da tacada	18-2/24	- toca o green para indicar a linha de jogo antes do jogador jogar tacada com chipper de fora do green	8-2b/3
- jogada para longe pelo adversário, antes do jogador determinar sua condição	16-2/2	- treina ou testa as superfícies dos greens do campo antes da volta de uma partida por tacadas	7-1b/5
- jogador pula perto do buraco para provocar a queda da bola	1-2/4	Competição por equipe	
- levantada, limpa e recolocada; bola então cai dentro do buraco	16-2/0.5	- se pode ser exigido que o capitão da equipe, autorizado a dar conselhos, se mantenha fora dos greens	8-2b/4
Bola oscilando com o vento é pressionada sobre a superfície do green	1-2/9	Concessão	
Bola parada é deslocada		- acordo para conceder putts curtos	1-3/2
- jogador bate a bola do adversário para longe após concessão; bola atinge e desloca a bola do jogador	18-2/18	- bola cai no buraco após concessão da tacada seguinte	2-4/2
- pé do jogador desloca acidentalmente a bola durante remoção de impedimento solto do green	23-1/11	- bola do adversário batida para longe pelo jogador após concessão desloca a bola do jogador	18-2/18

- completar o buraco após concessão da tacada	2-4/6	Linha de putt	
- de tacada é recusada pelo jogador e retirada pelo adversário; jogador então joga putt e erra	2-4/7	- água ocasional é visível quando o jogador caminha ao lado da linha de putt, mas não é visível de outro lugar	25/5
- jogador concede a tacada seguinte do adversário e então bate a bola do adversário para dentro do buraco	2-4/1	- alterada propositadamente por adversário ou co-competidor que pisa sobre ela	1-2/1
- jogador concede a tacada seguinte do adversário e joga a bola para longe ao longo de sua própria linha de putt	16-1d/2	- caddie, enquanto assiste a bandeira, sugere que jogador mire seu pé; se é infração a qualquer Regra	8-2b/2
- jogador concede a tacada seguinte do adversário e joga antes do adversário ter oportunidade de levantar a bola	2-4/8	- caddie projeta sombra para indicar a linha de putt	8-2b/1
- jogador concede a tacada seguinte do adversário e rola ou bate a bola de volta para o adversário	16-1d/1	- cogumelo crescendo sobre a linha de putt	16-1a/15
- jogador levanta a bola na crença errônea de que a tacada seguinte fora concedida	2-4/3	- danificada acidentalmente por adversário, co-competidor ou seus caddies	16-1a/13
- levantar a bola do adversário; se é considerado concessão da tacada seguinte	2-4/4	- jogador caminha sobre a linha de putt	16-1a/12
- levantar o marcador de bola do adversário; se é considerado concessão da tacada seguinte	2-4/5	- jogador com direito a jogar o putt se posiciona sobre a linha de putt de outro jogador	30-3b/1
Condição de bola tocando tanto azar de água quanto green	26/1.5	- jogador toca o green ao apontar a linha de putt para o parceiro e incidentalmente toca sua própria linha de putt	30/2.5
Esfregar a bola sobre o green para limpá-la	16-1d/5	- proteger do vento	1-2/2
Extensão da linha de putt atrás da bola	30-3f/13	- remoção de água ocasional ou impedimentos soltos do green, pela Comissão	33/1
- jogador permite ao parceiro se posicionar em extensão da linha da tacada do jogador atrás da bola; ajudando ao jogador em jogada similar		- remover orvalho ou geadas da linha de putt	16-1a/3
- significado de "extensão da linha de putt atrás de bola" no contexto de estar posicionado com um pé de cada lado da linha de putt ou sobre ela	16-1e/1	- reparo de buraco antigo afundado ou saliente sobre a linha de putt	16-1c/3
Garrafa de bebida é usada como nível, para avaliar inclinação do green; se é permitido	14-3/12.5	- significado de "linha de putt" no contexto de "posicionado com um pé de cada lado ou sobre a linha de putt"	16-1e/1
Girar a bola no green sem marcar sua posição	18-2/33	- varrer ou secar água ocasional sobre a linha de putt	16-1a/1
Green duplo; se a parte do green que serve como green do buraco que não está sendo jogado é considerada como green errado	25-3/1	Linha desenhada em bola aponta para a linha de jogo quando bola é recolocada	20-3a/2
Jogador joga putt com uma das mãos e apanha a bola no buraco com a outra	1-2/5	Marca(s) de trava de sapato	
Lama sobre a bola toca o green, mas a bola em si não toca; se a bola é considerada sobre o green	16/1	- competidor autoriza co-competidor a reparar dano feito por trava de sapato sobre sua linha de putt	13-2/36
		- linha de putt é alterada propositadamente ao ser pisada por adversário ou co-competidor	1-2/1
		- linha de putt é danificada acidentalmente por adversário, co-competidor ou seus caddies	16-1a/13
		- pressionada para baixo durante reparo de buraco antigo	16-1a/16.5
		- reparada durante o reparo do pique da bola	16-1a/16
		- reparo de marca de travas de sapatos ao redor do buraco	16-1c/4
		Marcador de bola	
		- bola deslocada acidentalmente pelo jogador após ter removido impedimentos soltos	20-1/12
		- bola é recolocada a certa distância na frente do marcador de bola, então jogador rola ou puxa a bola de volta para a posição original	16-1a/17

- bola é recolocada mas o marcador de bola não é removido; bola então se desloca	20-4/1	- exigir que os jogadores executem putts contínuos no green até embocar a bola; se é autorizada	33-8/7
- caddie coloca bola levantada atrás do marcador de bola para que jogador possa ver a linha de putt; se a bola está em jogo	20-4/2	- incluir o ante-green de green errado na área onde é proibido dropar e jogar	33-8/33
- colocado em outro local que não atrás da bola; se é permitido	20-1/19	- permitindo alívio de área com ranhuras ao redor do green	33-8/24
- pressionado para baixo pelo adversário; se adversário fica sujeito a penalidade	20-1/6.5	- permitindo alívio de intervenção de obstrução fixa em áreas de grama aparada rente ao chão perto do green	Ap. I-a-4a
- se levantar o marcador da bola do adversário é considerado concessão da tacada seguinte	2-4/5	- suprimindo exigência de completar o buraco em green provisório; se é autorizada	33-8/1
- se o jogador pode usar um objeto que não seja o marcador de bola ou uma moeda para marcar a posição da bola	20-1/16	Taco usado como linha de prumo	14-3/12

Marcar green-ilha; recomendações para a Comissão 33-2a/10 Testar a superfície do green para saber se está molhado; se é permitido 16-1d/4

GREEN ERRADO

Partida de quatro bolas por buracos			
- jogador com putt para empatar levanta a bola erroneamente por sugestão do adversário, com base em mal-entendido	30/5	Bola dropada em green errado ao obter alívio conforme uma Regra; se é permitido	20-7/3
- jogador rebate bola que parceiro jogou no green de volta para ele enquanto ainda em movimento, após a bola ultrapassar o buraco	1-2/7	Green duplo, situação da porção que serve ao buraco que não está sendo jogado	25-3/1
- parceiro desiste de sua vez de jogar	30-3b/2	Jogador faz várias tacadas em green errado do qual o jogo é proibido	20-7/4

Pique de bola			
- em parte dentro, em parte fora do green, sobre a linha de jogo	16-1c/1.5	Procedimento recomendado para determinar o ponto mais próximo de alívio não usado pelo jogador ao obter alívio de green errado	24-2b/2
- em posição que favorece adversário é reparado pelo jogador	16-1c/2		
- marca de trava de sapato é reparada durante reparo de pique de bola	16-1a/16	Regra Local considerando que green errado inclui o ante-green, onde é proibido dropar e jogar	33-8/33
- reparado pela segunda vez	16-1c/1		

Putt de treino		Significado de:	
- com o putter de outro jogador, durante volta	4-4a/13	- indicar a linha de putt	8-2a/0.5
- fora do green, enquanto espera para jogar o putt	7-2/3	- colocar uma marca com a intenção de indicar a linha de putt	8-2a/0.5

- no green anterior, jogador em partida de quatro bolas por buracos treina depois de parceiro executar tacada da área do tee seguinte	30-3f/12	GREENKEEPER E BURACO FEITO PELO GREENKEEPER	
		Árvore caída em processo de ser removida por greenkeeper; se é terreno em reparo	25/7

Regra Local			
- autorizando remoção de excremento em excesso de pássaros ou animais nos greens	33-8/32.7	Bunker rastelado por greenkeeper enquanto bola de jogador ali está; lie da bola ou linha de jogo é melhorada	13-2/4
- considerar material semelhante a areia como tendo a mesma condição da areia	33-8/40		
- declarando marcas de casco de animais terreno em reparo	33-8/32	Buraco feito por greenkeeper - buraco de estaca retirada definindo azar de água	25/18
		- buracos de arejamento do solo	25/15

- dois buracos em cada green em campo de nove buracos; condição do buraco que não está sendo jogado	16/7	- ao fazer swing ou tacada de treino	14-3/6.5
- explicação de "buraco feito por greenkeeper" na definição de terreno em reparo	25/14	Trocar de taco devido a grip molhado	4-3/5
- reparo de buraco antigo está desnivelado	25/17	GRUPOS E AGRUPAMENTO	
Buracos de arejamento do solo; condição de	25/15	Ver também: HORÁRIO DE SAÍDA	
Dois buracos em cada green em campo de nove buracos; se é permitido; condição do buraco que não está sendo jogado	16/7	Agrupamentos para play-off por tacadas; orientações para a Comissão	33-3/4
Lie do jogador, no bunker, é alterado antes do reinício da partida por		Companheiros de equipe jogando como co-competidores trocam conselhos; se é permitido	8-1/22
- causas naturais	6-8d/1	Competidores determinam seus próprios grupos; se é permitido	33-3/3
- preparativos do greenkeeper	6-8d/2	Horário de saída	
Reparo de buraco antigo afundado; condição de	25/17	- jogador está atrasado mas chega em tempo de jogar na ordem correta	6-3a/2
Sulco feito por trator		- jogador está atrasado mas o grupo não pode começar devido a atraso da partida	6-3a/4
- acreditando que a Comissão poderia declarar o sulco como terreno em reparo, competidor anuncia intenção de jogar duas bolas; joga bola original antes de dropar a segunda bola; decide não jogar segunda bola - condição de	3-3/7.5	Jogo suspenso pela Comissão	
Taco tornado impróprio para o jogo após ser atingido por veículo do greenkeeper	4-3/9.5	- competidor deseja completar o buraco; co-competidor não; se o competidor pode jogar sozinho e completar o buraco	6-8b/3
Veículo da manutenção desvia bola para fora de campo; bola substituta é jogada do local de onde a bola original foi desviada	20-7/1	- jogador deseja treinar após a hora marcada para o reinício, mas antes do grupo jogar	7-2/12
GRIP		- um competidor do grupo jogou da área do tee ; opções para os jogadores do grupo	6-8b/2
Ver também: TACO(S)		GUARDA-CHUVA	
Dispositivo fixado ao grip de taco de jogador com braço artificial	14-3/15	Carregador de guarda-chuva é empregado além do caddie	6-4/5
Esparradrapo aplicado à mão ou à luva para ajudar a segurar o taco	14-3/8	Jogador segura guarda-chuva sobre sua cabeça enquanto executa tacada	14-2/2
Mão que empunha		HONRA DE SAÍDA	
- corpo tocado, inadvertidamente durante a tacada por taco ou a mão que o empunha	14-1b/6	Ver também: JOGAR FORA DA VEZ; ORDEM DO JOGO	
- significado de ponto de ancoragem	14-1b/2	Determinação de honra de saída	
- taco ancorado antes, mas não durante a tacada	14-1b/4	- em jogo por buracos com handicap	10-1a/1
- taco ancorado durante parte da tacada	14-1b/5	- em jogo por tacadas com handicap	10-2a/1
- taco em contato com roupa durante a tacada	14-1b/7	- na área do tee seguinte ao buraco em que houve uma disputa	10-1a/2
Segurar bola contra o grip		- quando adversário exige que jogador com a honra de saída cancele tacada executada de fora da área do tee	11-4a/1
- ao executar tacada com putt	14-3/6	Jogadores acertam jogar fora de ordem para economizar tempo	10-1c/3
		HORÁRIO DE SAÍDA	
		Ver também: CAMPO INJOGÁVEL OU FECHADO;	

GRUPOS E AGRUPAMENTO

Adiamento da partida final devido a ferimento de um jogador	6-3a/1	- todos os competidores devem estar presentes	6-3a/2
Aplicação da penalidade de desclassificação prevista na Regra 6-3a à equipe da qual não são usados todos os resultados para determinar o vencedor em cada volta	33/8	Quando o jogo é reiniciado após a suspensão da partida - competidor se recusa a iniciar ou levanta a bola devido às condições climáticas; jogo subsequentemente cancelado - jogador não pode reiniciar a partida no horário marcado	33-2d/3 6-8b/4
Campo fechado - jogador ausente no momento da saída - jogo por buracos iniciado sem que os jogadores percebessem que o campo estava fechado	33-3/2 33-2d/4	- quando o jogador deve estar presente Quatro jogadores; se ambos os parceiros devem estr presentes	6-8b/9 29/7
Condição de horário de saída fixado pelos jogadores	33-3/1	Todos os competidores devem estar presentes	6-3a/2
Formação de grupos e horários de saída determinados pelos competidores; se a Comissão pode permitir	33-3/3	IMPEDIMENTOS SOLTOS Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO	
"Horário de saída"; significado	6-3a/2.5	Afetando lie - deslocados quando bola é levantada através do campo - removidos enquanto a bola é levantada através do campo	23-1/7 23-1/8
Jogador ausente junta-se ao parceiro depois de competidor jogar da área do tee , mas antes de parceiro jogar	31-2/1	- são movimentados quando a bola é levantada através do campo; se devem ser repostos	23-1/7.5
Jogador(es) ausente(s) no horário da saída - ambos os jogadores de jogo por buracos estão atrasados - campo fechado no momento - chega(m) às 9:00:45 em vez de chegar às 9:00 - circunstâncias em que é permitido suspender a penalidade de desclassificação por atraso - grupo não pode começar devido a adiamento - horário combinado pelos jogadores, autorizados pela Comissão - listado como o terceiro do grupo chega a tempo de jogar	6-3a/3 33-3/2 6-3a/2.5 6-3a/1.5 6-3a/4 33-3/1 6-3a/2	Auxílio na remoção de um impedimento solto de grande porte Bola em movimento é desviada ou parada por divot arrancado pelo jogador após executar tacada original Bola tocada - acidentalmente durante remoção de impedimento solto - por pinha ou graveto para evitar que se desloque durante remoção de impedimentos soltos	23-1/3 19-2/9 18-2/31 18-2/32
Jogador impossibilitado de comparecer a um jogo por buracos na data marcada perde por não comparecimento; subsequentemente a data é alterada; jogador pede reintegração	2-4/20	Bunker ou azar de água - apoiar o taco, deslocar impedimentos soltos e melhorar a área pretendida para swing no azar - bola em azar se desloca quando impedimento solto é removido - bola fora do bunker; pedra dentro do bunker na linha de jogo é pressionada ou removida	13-4/28 13-4/15 13-2/31
Nota da Regra 6-3 em vigor - ambos os competidores de um jogo por buracos estão atrasados - jogador ausente junta-se a parceiro após co-competidor jogar da área do tee , mas antes do jogador jogar	6-3a/3 31-2/1	- bunker coberto de folhas; jogador tocas as folhas durante backswing	13-4/33

- competidor levanta impedimento solto no bunker enquanto sua bola e a do parceiro estão no bunker	31-8/1	- lascas de madeira usadas para pavimentar estrada ou caminho	23/14
- deslocar acidentalmente impedimento solto em um azar	13-4/13	- minhoca parcialmente enterrada	23/8
- impedimentos soltos afetando o lie da bola do jogador movido por outro jogador ao dar tacada perto enquanto a bola está levantada	20-3b/8	- morro de formigueiro	23/5
- impedimentos soltos são removidos de azar de água; jogador então decide não jogar do azar	13-4/17	- musgo ou trepadeira em árvore e sobre o solo	13-2/37
- inseto sobre a bola	23-1/5	- ninho de pássaro	1-4/9
- jogador chuta acidentalmente pinha para dentro do bunker e a retira	13-4/14	- orvalho ou geada em local que não seja a linha de putt	13-2/35
- jogador considera bola injogável no bunker; levanta a bola e então remove impedimento solto do bunker	13-4/35.7	- orvalho ou geada sobre a linha de putt	16-1a/3
- jogador desloca impedimentos soltos ao se aproximar da bola em um azar	13-4/13.5	- pedra de grande porte removível apenas com muito esforço	23-1/2
- jogador levanta impedimentos soltos no bunker enquanto sua bola e a do parceiro ali se encontram	30-3f/1	- pedra parcial ou solidamente enterrada	23/2
- pegadas alisadas por jogador incidentalmente move impedimentos soltos em bunker	13-4/9.5	- pedra servindo como parte de drenagem, no bunker	24/7
- pinha cai da árvore e para atrás de bola que está no bunker	13-4/18.5	- pedra utilizada para pavimentar estrada ou caminho	23/14
- remoção de impedimento solto em azar de água cobrindo bola errada	13-4/16	- pera meio comida	23/3
- remoção de obstrução no azar iria mover impedimento solto	1-4/5	- pinha enterrada	23/9
- solo do azar é tocado com o taco durante procura por bola que se acredita estar coberta por impedimentos soltos	12-1/4	- pó de lava	33-8/40
Competidor pede ajuda de co-competidor para mover impedimento solto para evitar penalidade	33-7/7	- roletes de arejamento do solo	23/12
Condição de		- saliva	25/6
- agulhas de pinheiro empilhadas para remoção	25-1b/17	- serpente, viva e morta	23/6.5
- aranhas e teias de aranha	23/5.5	- terra solta proveniente de buraco cavado por animal lurador	23/11
- árvore caída	23/7	- torrão de terra	23/13
- bola enterrada em fruta	23/10	Desalojado por	
- cascas da fruta	23/4	- swing de treino provoca movimento da bola	18-2/20.5
- conchas trituradas utilizadas para colocar dentro de bunkers	33-8/40	- tacada de parceiro ou adversário desloca bola de jogador	18-1/8
- conchas trituradas utilizadas para pavimentar estrada ou caminho	23/14	Dobrar grama durante remoção de impedimentos soltos	13-2/13
- criaturas semelhantes a insetos	23/5.5	Green	
- divot parcialmente preso e levantado	13-2/5	- após a preparação da tacada no green, bola é movida na tentativa de afastar um inseto que estava sobre ela	23-1/12
- grama aderida à bola	21/2	- bola movida acidentalmente por pé durante remoção de impedimento solto no green	23-1/11
- grama cortada	25/11	- jogador repara depressão sobre a linha de putt, criada pela remoção de pinha parcialmente enterrada	16-1a/7
- inseto sobre a bola	23-1/5	- marcador de bola é movido acidentalmente pelo jogador depois de ter removido impedimentos soltos	20-1/12
- inseto voador em azar de água	13-4/16.5	- remoção de água ocasional ou impedimentos soltos do green, pela Comissão	33/1
		- remover impedimentos soltos da linha de putt com boné ou toalha	16-1a/8
		- tufo levantado de grama sobre a linha de putt é varrido para determinar se está solto	16-1a/11
		- varrer impedimentos soltos ao longo da linha de putt em vez de varrê-los para o lado	16-1a/10

- varrer impedimentos soltos para fora da linha de putt com a palma da mão	16-1a/9	INDICAR A LINHA DE PUTT Ver também: GREEN; INDICAR A LINHA DE JOGO; LINHA DE JOGO; LINHA DE PUTT; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT	
Intervém entre bola enterrada e o solo (critério para ser considerada enterrada)	25-2/0.5		
Meios pelos quais impedimentos soltos podem ser removidos	23-1/1		
Movido ou removido		Caddie que assiste a bandeira sugere que jogador mire no seu pé; se isso infringe alguma Regra	8-2b/2
- de área na qual a bola será dropada	23-1/6		
- de local no qual a bola será colocada	23-1/6.5		
- quando bola é movida através do campo	23-1/7.5		
- quando bola é movida no azar	23-1/7	Condição autoriza capitães de equipe a indicar a linha de putt mas exige que eles se mantenham fora do green	8-2b/4
- que afetam jogo de jogador, por adversário ou co-competidor; se há penalidade e se jogador pode recolocar os impedimentos soltos	23-1/10		
- que está fora de campo		Green tocado pelo jogador ao apontar a linha de putt para o parceiro; jogador incidentalmente toca sua própria linha de putt; se devem ser aplicadas múltiplas penalidades	30/2.5
Objeto natural interferindo com swing é movido para determinar se está solto	23-1/9		
	13-2/26		
Quando impedimento solto se transforma em obstrução	23/1	Linha - desenhada na bola apontada para a linha de putt ao recolocar a bola no green - arranhada na grama do green para marcar a posição da bola	20-3a/2 20-1/16
Quebrar parte de impedimento solto de grande porte	23-1/4		
Significado de “solidamente enterrado” na definição de impedimento solto	23/2	Marca de fabricação apontada para a linha de putt quando a bola é recolocada; se é permitido	20-3a/2
INDICAR A LINHA DE JOGO Ver também: INDICAR A LINHA DE PUTT; LINHA DE JOGO; LINHA DE PUTT		Marcador de bola em posição que auxilia o jogador a alinhar o putt	20-1/11
Green tocado para indicar linha de jogo antes do jogador executar tacada de fora do green	8-2b/3	Significado de: - indicar a linha de putt - colocar uma marca com a intenção de indicar a linha de putt	8-2a/0.5 8-2a/0.5
Linha desenhada na bola apontada para a linha de putt ao recolocar a bola no green	20-3a/2	Sombra projetada pelo caddie, para indicar a linha de putt	8-2b/1
Objeto ou marca colocada		INFORMAÇÃO ERRADA Ver também: INFORMAÇÃO INCORRETA SOBRE AS REGRAS; INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS; REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS	
- ao lado ou atrás da bola para indicar a linha de jogo	8-2a/2		
- indicando distância para tacada com pitch	8-2a/3		
Significado de:		Árbitro	
- indicar a linha de putt	8-2a/0.5	- erra ao não penalizar jogador por acreditar que ele já perdera o buraco	34-3/2
- colocar uma marca com a intenção de indicar a linha de putt	8-2a/0.5	- impõe penalidade para o buraco anterior depois de iniciado o jogo do buraco seguinte; se é permitido	2-5/12
Taco colocado sobre o solo para alinhar os pés	8-2a/1		

Bolas trocadas inadvertidamente pelos jogadores após uma bola atingir e deslocar a outra	15-1/2.5	Infração à Regra de 14 tacos descoberta depois de partida concluída mas antes do resultado ser oficialmente anunciado	2-5/5.5
Equipe em jogo de quatro jogadores inicia o jogo de três buracos na ordem errada, adversários então apresentam reivindicação durante o terceiro buraco	29-2/2	Jogador conscientemente não corrige mal-entendido de adversário sobre a situação da partida	9-2/12
Informação de score errado para o buraco dada pelo jogador		Jogador diz ao adversário que procederá de acordo com a Regra de azar de água; muda de idéia depois do adversário jogar	9-2/13
- depois de terminar o último buraco; reivindicação feita após anúncio do resultado	2-5/11	Jogador levanta bola antes de completar buraco; adversário então levanta a sua bola alegando que jogador perdeu o buraco	2-5/3
- erro é descoberto vários buracos depois	9-2/9		
- faz com que adversário com chance de empatar levante a bola	9-2/6		
- tacada de penalidade é omitida pelo jogador quando informa o adversário sobre resultado de buraco; erro é descoberto depois da partida ser concedida pelo adversário	9-2/10	Jogador vence o buraco	
		- com a bola original depois de jogar bola errada; adversário não apresenta reivindicação durante o buraco; reivindicação apresentada no dia seguinte	2-5/4
Informação incorreta		- com bola errada e parceiro levanta a sua;	30-3c/2
- dada após jogo do buraco; quando penalidade é aplicada	9-2/15	erro é descoberto no buraco seguinte	
- dada por caddie ou parceiro	9-2/2	- com bola errada; erro descoberto no buraco seguinte; adversário reivindica buraco anterior	9-2/8
- dada por jogador corrigida depois de adversário conceder o putt do jogador mas antes do adversário dar sua próxima tacada	9-2/7		
- leva adversário a crer erroneamente que ele tem um putt para empatar; adversário emboca putt e então erro é descoberto	9-2/14	Jogo de quatro bolas por buracos	
- leva adversário a levantar seu marcador da bola	9-2/5	- jogadores em equipes opostas trocam de bola durante jogo de buraco e seus parceiros levantam a bola; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/3
- sobre penalidade aplicada a jogador, dada pelo adversário; erro é descoberto depois do resultado do jogo por buracos ser anunciado; jogador então apresenta reivindicação	2-5/10	- jogador fora da disputa dá informação errada; se parceiro também é penalizado	30-3f/4
- sobre Regras, dada para o jogador	9/1	- jogador joga bola de parceiro; erro é descoberto depois de adversários executarem suas próximas tacadas	30-3c/4
- sobre tacadas executadas, dada voluntariamente pelo jogador ao adversário	9-2/3	- jogador levanta bola parada contra a bandeira antes de embocá-la; outros jogadores na partida levantam suas bolas acreditando erroneamente que jogador venceu o buraco	30-3f/3
Informação sobre handicap		- jogador vence buraco com bola errada e parceiro levanta bola; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/2
- Handicap errado usado devido a informação errônea da Comissão	33-1/12		
- Handicap errado usado em partida por engano; erro é descoberto depois de resultado ser oficialmente anunciado	6-2a/5	Jogo por tacadas	
- Handicap stroke reivindicado erroneamente em um buraco; erro é descoberto antes do término do buraco	6-2a/3	- competidor em play-off com morte súbita dá informação errada ao co-competidor	9-3/1
		- informação incorreta sobre as Regras	9/1
Jogador concede partida depois de vencê-la quando adversário faz reivindicação inválida quanto ao número de tacadas	2-4/15	Legítimo vencedor de jogo por buracos não reclama e aceita jogar buracos extras	2-5/7

Mal-entendidos

- engano de adversário ao ler número da bola de jogador leva a um acordo para que jogador perca o buraco por jogar bola errada	9-2/11	Jogo por buracos	
- jogador e adversário, acreditando erroneamente que partida está empatada após 18 buracos jogam buraco extra sem apresentar reivindicação	2-5/6	- decisão errada de pessoa não pertencente à Comissão é aceita pelos jogadores; partida é disputada até o fim com base nessa decisão; se a Comissão deve considerar reivindicação tardia	2-5/8
- jogador e adversário concordam que buraco foi empatado; depois que o resultado é publicado, ele vê que venceu o buraco e que deveria ter ganho a partida; jogador então apresenta a reivindicação	2-5/9	- decisão feita no buraco anterior é revertida pelo árbitro depois de iniciado o jogo do buraco seguinte	34-2/6
- jogadores deixam o último green sob a impressão que jogo terminara e mais tarde descobrem que estava empatado; se reivindicação apresentada tardiamente é válida	2-3/1	- decisão feita no último buraco é revertida pelo árbitro depois dos jogadores deixarem o green, mas antes do resultado ser anunciado oficialmente	34-2/5
Adversário pergunta ao jogador o número de tacadas dadas		- informação incorreta sobre penalidade aplicável dada por adversário; erro é descoberto após o resultado da partida ser anunciado; jogador então faz reivindicação	2-5/10
- jogador não dá informação até a hora do adversário jogar	9-2/4	- procedimento incorreto é combinado	2-5/8.5
- jogador se recusa a responder	9-2/3.5	erroneamente por jogador e adversário; se reivindicação válida pode ser feita depois do procedimento ser realizado	
Reivindicação inválida não contestada	2-5/5	INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS Ver também: INFORMAÇÃO ERRADA	
INFORMAÇÃO INCORRETA SOBRE AS REGRAS Ver também: INFORMAÇÃO ERRADA; INFORMAÇÃO SOBRE TACADAS DADAS		“Assim que possível” na Regra 9-2; significado de	9-2/1
Dada pela Comissão		Deixar conscientemente de corrigir mal-entendido de adversário quanto à situação da partida; o que se constitui em informação errada	9-2/12
- árbitro avisa incorretamente jogador a cancelar a tacada e a bater novamente	34-3/1.3		
- coloca jogador em jogo por tacadas em séria desvantagem	34-3/3.3		
- correção de decisão errada feita durante volta subsequente; se é permitida	34-3/1	Escore errado do jogador é relatado ao Adversário	
- jogador em jogo por buracos procede com base em decisão incorreta da Comissão; orientações para a Comissão quando o erro é descoberto	34-3/3	- depois do jogo do buraco; erro não é corrigido; quando a penalidade deve ser aplicada	9-2/15
- jogador procede de acordo com decisão da Comissão, baseada nos fatos disponíveis; fatos subsequentes mostram que decisão foi incorreta	34-3/7	- erro é descoberto vários buracos depois	9-2/9
- jogador procede de acordo com decisão da Comissão, com base na versão dos fatos dada pelo jogador; mais tarde, descobre-se que versão do jogador era incorreta	34-3/8	- adversário acredita erroneamente que tem um putt para empatar; adversário emboca o putt e então o erro é descoberto	9-2/14
- se o jogador deve ser isento de penalidade e durante quanto tempo	34-3/1.5	- adversário com oportunidade de empatar levanta a bola	9-2/6
- taco fora de conformidade considerado como conforme; jogador usa o taco	34-3/1.5	- tacada de penalidade é omitida quando adversário é avisado do escore do buraco; erro é descoberto após a partida ser concedida pelo adversário	9-2/10
Dada pelo jogador; orientações para a Comissão para quando a informação tiver sido dada por ignorância ou conscientemente	9/1	Informação errada dada	
		- por competidor em play-off com morte súbita	9-3/1
		- por parceiro ou caddie do jogador, para o adversário	9-2/2
		- voluntariamente pelo jogador ao adversário	9-2/3

Jogador concede a partida após vencê-la quando adversário faz reivindicação inválida com relação a tacadas dadas	2-4/15	- azar de água é tratado como azar lateral de água - bola considerada injogável em azar de água; é dropada no azar e jogada	26-1/11 20-7/2
Jogador diz a adversário que irá proceder conforme Regra de azar de água; muda de idéia depois de adversário jogar	9-2/13	- bola dropada e jogada conforme a Regra 25-1 c sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original fora perdida numa condição anormal de terreno	25-1c/2
Não dar informação sobre tacadas dadas - até a vez do adversário jogar	9-2/4	- bola é dropada em área onde a bola original foi perdida; bola então é jogada	27-1/3
- jogador se recusa a dizer o número de tacadas dadas ao adversário	9-2/3.5	- bola é dropada fora do bunker conforme opção da Regra de bola injogável que exige drope no bunker	28/10
Partida de quatro bolas por buracos; jogador com putt para empatar levanta a bola erroneamente por sugestão de adversário que se baseou em mal-entendido	30/5	- bola é jogada conforme Regra de azar de água; bola original é então encontrada fora do azar	26-1/3
		- bola é jogada conforme Regra de azar de água sem conhecimento ou virtual certeza de que bola original estivesse no azar; bola original então é encontrada dentro do azar	26-1/4
INFRAÇÃO GRAVE ÀS REGRAS Ver também: ACORDO PARA DESCUMPRIR REGRAS; ETIQUETA		- bola é jogada de lugar onde a bola original fora desviada para fora de campo por veículo da manutenção	20-7/1
Bola errada é jogada na crença de que era segunda bola jogada conforme a Regra 20-7c	15/7	- bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido conforme Regra de terreno em reparo	18-2/8.5
Etiqueta		- bola jogada do green é desviada por agente externo em movimento; tacada não é executada novamente	19-1/3
- penalidade de desclassificação imposta por comportamento inaceitável; se é permitida	33-8/6		
- significado de "infração séria à etiqueta"	33-7/8	- bola perdida é tratada como tendo sido deslocada por agente externo na ausência de conhecimento ou virtual certeza desse fato	27-1/2.5
Exercer influência		- competidor e co-competidor não sabem que a bola foi deslocada pela bola do co-competidor até o buraco ser completado	
- aplicação da Regra I -2, penalidade de desclassificação em competição por equipes na qual nem todos os scores de todos os membros são contados para cada volta	33/8	- exemplo de infração grave à Regra de azar lateral de água	18-5/3
- bola deliberadamente desviada ou parada no green por co-competidor	19-1/5	- jogador executa segunda tacada, considera a bola injogável e volta à área do tee	26-1/21
- adversário ou co-competidor assistindo a bandeira para o jogador deliberadamente deixa de retirá-la; bola atinge a bandeira	17-3/2		28/6
Jogador é colocado em séria desvantagem em jogo por tacadas devido a decisão incorreta da Comissão	34-3/3.3	Orientações para determinar se ocorreu séria infração à Regra I-2	1-2/0.5
Jogador joga de lugar errado em partida por buracos, por instrução de membro da Comissão; erro é descoberto antes do jogador começar o buraco seguinte; procedimento quando há infração grave	34-3/3	Significado de "infração grave à etiqueta"	33-7/8
Jogar de lugar errado		INSETOS Ver também: ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE; CONDIÇÃO DO OBJETO; IMPEDIMENTOS SOLTOS	
- área de proteção ambiental; jogar de	33-8/43	Após preparar a tacada no green; bola é deslocada durante tentativa de afastar inseto que estava sobre ela	23-1/12
- área de proteção ambiental; vantagem significativa é obtida quando jogador executa tacada de	33-8/44	Condição de - aranhas (criaturas semelhantes a insetos) e teias de aranha	23/5.5

- formigueiro	23/5	Devido a carro de golfe motorizado	6-8a/4
- inseto sobre bola no bunker ou azar de água	23-1/5	inoperante	
- inseto voador em azar de água	13-4/16.5		
Interromper o jogo devido a picada de abelha	6-8a/3	Devido a um problema físico	6-8a/3
Regra Local		Dispositivo multifuncional usado para acessar informação sobre o tempo	14-3/18
- considerando formigueiro como terreno em reparo	33-8/22		
- permitindo alívio sem penalidade de danos feitos por insetos	33-8/21	Durante interrupção do jogo	
		- bola é movida acidentalmente pelo jogador	18-2/25
		- bola visível da área do tee antes da suspensão da partida desaparece ou é deslocada por agente externo antes do reinício do jogo	6-8d/4
Remover insetos da bola; se é permitido	23-1/5	- taco é colocado em bolsa de outro jogador, por engano	4-4a/5.5
Situação perigosa			
- abelhas interferindo com o jogo	1-4/10		
- formigas virulentas (fire ants) interferindo com o jogo	33-8/22	Entrar na sede do clube ou no bar de passagem para fazer refeição ligeira durante a partida	6-8a/2.7
- significado de "situação perigosa"	1-4/11		
INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA			
Abrigar-se enquanto espera para jogar	6-8a/2	Jogador impossibilitado de reiniciar jogo suspenso na hora marcada	6-8b/4
Água ocasional cobrindo a área do tee ; se a Comissão deve interromper o jogo	25-1b/4	Jogador que alega perigo de raios se recusa a reiniciar o jogo quando determinado pela Comissão	6-8b/5
Árvore cai sobre o fairway durante a volta estipulada	25/9.5	Orientações da Comissão sobre cancelamento da volta	33-2d/1
Assistir televisão durante 45 minutos depois de nove buracos	6-8a/1	Orientações para ignorar ou modificar penalidade de desclassificação por não interromper o jogo imediatamente	6-8b/7
Bola em lie ruim é movida durante suspensão do jogo; jogador deixa de estimar corretamente a posição ao recolocar a bola	6-8d/5	Para refeição ligeira	6-8a/2.5
Buraco antigo na linha de putt não é reparável; se os jogadores podem interromper a partida para solicitar ajuda da Comissão	16-1c/3	Partida interrompida por acordo	
		- devido à chuva; um jogador subsequentemente quer reiniciá-la; adversário se recusa alegando que o campo está injogável	6-8a/6
		- devido à chuva, um jogador subsequentemente quer reiniciá-la; adversário se recusa apesar de campo estar jogável	6-8a/5
Buraco rodeado por água ocasional	33-2d/2	- jogar novamente a partida quando o jogo foi interrompido, em vez de continuar do ponto em que o mesmo parou	2-1/6
Características de jogo do taco foram alteradas enquanto a partida estava suspensa; erro é descoberto antes do reinício do jogo	4-2/2	- não pode ser reiniciada antes de três dias;	7-2/10
Competidor se recusa a iniciar ou levanta a bola devido às condições climáticas; volta subsequentemente é cancelada	33-2d/3	um jogador deseja jogar no campo da competição antes do reinício da partida	
		- se jogadores podem jogar novamente os primeiros 12 buracos no dia seguinte se a partida tiver sido interrompida na área do tee do buraco 13 no dia anterior	7-2/11
Copo que forra o buraco não está suficientemente enterrado; se é permitida a interrupção do jogo	16/4	Partida suspensa pela Comissão	

- competidor interrompe o jogo do buraco imediatamente e então reinicia o jogo e completa o buraco antes da Comissão dar ordem para o reinício do jogo	6-8b/1	Voltar à área do tee para pegar taco esquecido	6-7/1
- competidor não reinicia o jogo no horário determinado pela Comissão	6-8b/6	JOGAR FORA DA VEZ Ver também: HONRA DE SAÍDA; ORDEM DO JOGO; ORDEM DO JOGO EM PARTIDA DE TRÊS E DE QUATRO JOGADORES	
- competidor quer completar o buraco; co-competidor não quer; se o competidor pode jogar sozinho e completar o buraco	6-8b/3		
- jogador dropa a bola depois da partida ter sido interrompida por situação perigosa	6-8b/8	Jogo por tacadas	
- jogador joga fora da vez em partida por buracos depois da partida ter sido suspensa pela Comissão e após adversário ter interrompido o jogo	6-8b/3.5	- bola jogada fora da vez da área do tee é abandonada; competidor joga outra bola na ordem correta	10-2c/1
- jogador quer treinar depois do horário marcado para o início da partida, mas antes do grupo jogar	7-2/12	- competidor joga fora da vez, acredita que deva cancelar tacada e bater novamente, e coloca outra bola em jogo do local da tacada anterior; procedimento questionado	27/17
- opção dos jogadores se um competidor do grupo já tiver jogado da área do tee	6-8b/2	- co-competidores concordam em jogar fora da ordem prescrita para economizar tempo; se isso se constitui em desrespeito à Regra	10-2c/2
- por situação perigosa; parceiros não interrompem o jogo imediatamente, contrariamente às condições da competição	30-3e/1	- competidor se opõe a que co-competidor complete o buraco fora da vez; várias circunstâncias são discutidas	10-2b/1
Pedir conselho enquanto partida está suspensa	8-1/20	- jogador que deseja considerar bola original como perdida, executa tacada subsequente com bola provisória, fora da vez	27-2b/1
Posição (lie) alterada		Limitações à autoridade de parceiros para jogar na ordem que considerarem melhor	31-4/2
- no bunker, antes do reinício do jogo	6-8d/2		
- por causas naturais durante interrupção da partida	6-8d/1	Jogo por buracos	
Regra Local ou condição de jogo		- bolas provisórias jogadas fora da vez da área do tee	10-3/1
- modelo de condição exigindo imediata suspensão do jogo por situação perigosa	Ap. I-B-4	- em um jogo de quatro bolas, por buracos, adversários exigem que um membro da equipe jogue novamente, mas não o outro	30-1/1
- permitindo que os competidores interrompam o jogo, por acordo, em mau tempo; se é autorizada	33-8/5	- em um jogo de três bolas, por buracos, jogador joga da área do tee fora da vez; um adversário pede para que ele jogue novamente, o outro não	30-2/1
Reinício do jogo		- jogador a quem foi pedido para levantar a bola, em vez de fazê-lo joga fora da vez	10-1c/2
- bola dropada longe de obstrução imediatamente após o reinício do jogo; se o jogador pode levantar a bola e limpá-la ou substituí-la e então recoloca-la conforme a Regra 6-8(ii)	6-8d/3	- jogadores acertam jogar fora de ordem para economizar tempo	10-1c/3
- quando os jogadores devem estar presentes	6-8b/9	- jogador que deseja considerar bola original como perdida, executa tacada subsequente com bola provisória, fora da vez	27-2b/1
Significado de "boa razão para levantar" quando a partida é interrompida	6-8c/1	- jogador pede para adversário jogar novamente a tacada executada fora da vez; pedido é retirado depois do jogador jogar e antes do adversário jogar novamente; se o adversário pode repetir a tacada	10-1c/1
Substituição de taco quebrado no campo de treino enquanto a partida estava suspensa; se é permitida	4-3/1	- jogador rastela o bunker antes de jogar fora da vez; adversário revoga tacada; jogador deve dropar a bola na área rastelada do bunker; se o jogador está sujeito a penalidade da Regra 13-4	13-4/39
Tempo permitido para procurar bola perdida se o jogo for suspenso durante a procura	27/1.5		

Regra Local exigindo putts contínuos no green; se é autorizada	33-8/7	- jogador joga a bola do parceiro - jogador joga a bola do parceiro; erro é descoberto após adversários terem executado suas próximas tacadas	30-3c/1 30-3c/4
JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY) Ver também: AUSÊNCIA; COMPETIÇÃO DE QUATRO BOLAS STABLEFORD; INFORMAÇÃO ERRADA; JOGO DE QUATRO BOLAS, POR TACADAS (FOUR-BALL STROKE PLAY)		- jogador "vence" buraco com bola errada; parceiro levanta a bola; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/2
Aplicação da Regra 2-2 em jogo de quatro bolas por buracos	30-3/3	Bola provisória; ordem do jogo em tacadas que não sejam na área do tee	10/4
Bandeira - bola parada contra a bandeira é levantada pelo jogador e não é embocada; outros na partida levantam suas bolas na crença errônea de que o jogador venceu o buraco; então, erro é descoberto - jogador que assiste a bandeira para o adversário é atingido pela bola do parceiro do adversário, jogada fora da vez de bunker profundo - parceiro assiste a bandeira sem autorização expressa do jogador; bola atinge a bandeira ou o parceiro	30-3f/3 30-3f/5 17-3/4	Concessões de handicap em partidas de quatro bolas por buracos se o jogador com o handicap mais baixo não puder competir Conselho - dado a pedido; penalidades nas várias formas de jogo - dado por parceiro ausente antes de se juntar à partida Decisão incorreta da Comissão coloca o jogador de um jogo por tacadas em séria desvantagem; quando uma decisão pode ser revertida	30-3a/3 8-1/25 30-3a/2 34-3/3.3
Bater na areia do bunker com o taco após não conseguir retirar a bola; bola do parceiro no mesmo bunker	30-3f/2	Efeito da situação das penalidades de jogo por buracos em jogo de quatro bolas por buracos Emprestar putter do parceiro	30-3/2 4-4b/1
Bola de jogador é deslocada ou levantada sem autorização - por caddie compartilhado pelo jogador e seu adversário, em partida de quatro bolas por buracos - por caddie do adversário em partida de quatro bolas por buracos - pelo adversário em partida de quatro bolas por buracos - por parceiro do jogador jogando sua bola	30/1 30/2 30-3f/10	Equipe joga fora da vez da área do tee ; adversários exigem que um membro da equipe jogue novamente, mas não o outro Finalistas de match play; ambos os lados desclassificados Green - borda danificada do buraco é reparada pelo jogador depois de embocar, mas antes do(s) adversário(s) ou parceiro completarem o buraco	30-1/1 33/3 1-2/3.5
Bolas de parceiros estão no mesmo bunker - após um jogar do bunker, outro faz swing de prática tocando areia; se ambos jogadores são penalizados - areia do bunker atingida com o taco depois de não conseguir retirar a bola; se ambos jogadores são penalizados	30-3f/9 30-3f/2.5 30-3f/2	- desistir da vez de bater putt em partida de quatro bolas por buracos - jogador com um putt para empatar levanta a bola erroneamente por sugestão do adversário, por mal-entendido - jogador que deve jogar o putt pisa na linha de putt de outro jogador - jogador rebate a bola do parceiro de volta para ele, no green, enquanto ainda em movimento, após esta ter ultrapassado o buraco	30-3b/2 30/5 30-3b/1 1-2/7
Bola errada - jogadores em equipes opostas trocam de bola sem saber; ambos os parceiros levantam suas bolas; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/3	- jogador sai do green com a impressão errônea de que o parceiro empatou o buraco; jogador então volta e emboca para empatar	30/4

- jogar o putter após concessão da tacada; parceiro ainda deve completar o buraco	2-4/6	- junta-se ao parceiro em jogo por tacadas após co-competidor jogar da área do tee ,	31-2/1
- tocar o green para apontar a linha de putt para o parceiro jogar; jogador incidentalmente toca sua própria linha de putt	30/2.5	- junta-se à partida durante o jogo de um buraco	30-3a/1
Impedimento solto é levantado de um bunker pelo jogador enquanto sua bola e a do parceiro estão nesse bunker	30-3f/1	Quando volta estipulada começa e quando termina	2/2
Informação errada dada por jogador fora da disputa em jogo de quatro bolas por buracos	30-3f/4	Treino	
Infração à Regra em partida de quatro bolas por buracos; se parceiro participou		- após levantar a bola em um buraco, jogador dropa a bola perto da bola do parceiro e executa uma tacada de treino	30-3f/7
- parceiro ausente junta-se à partida durante o jogo de um buraco	30-3a/1	- jogador treina putts após ele e parceiro completarem buraco, porém antes de adversários completarem	30/6
- bater na areia do bunker com o taco depois de não conseguir retirar a bola; bola do parceiro estava no mesmo bunker	30-3f/2	- jogador treina putts no green anterior após parceiro jogar da próxima área do tee	30-3f/12
- depois de levantar a bola em um buraco, jogador dropa a bola perto da bola do parceiro e executa tacada de treino	30-3f/7	- quando é permitido treinar entre os buracos	7-2/1
- impedimento solto é levantado pelo jogador no bunker enquanto a sua bola e a do parceiro estavam no bunker	30-3f/1	JOGO DE QUATRO BOLAS, POR TACADAS (FOUR-BALL STROKE PLAY)	
- jogador desclassificado no buraco seguinte joga esse buraco	30-3f/8	Ver também: COMPETIÇÃO DE QUATRO BOLAS STABLEFORD; JOGO DE QUATRO BOLAS, POR BURACOS (FOUR-BALL MATCH PLAY)	
- jogar para longe do buraco para ajudar o parceiro	30-3f/6	Bandeira atendida por parceiro, sem autorização expressa do jogador; bola atinge bandeira ou parceiro	17-3/4
- jogador permite ao parceiro se posicionar em extensão da linha da tacada do jogador atrás da bola; ajudando ao jogador em jogada similar	30-3f/13		
- pedido para levantar a bola que pode ajudar o parceiro não é atendido	30-3f/11	Borda danificada do buraco é reparada pelo jogador após completar o buraco, mas antes de parceiro ou co-competidor(es) completar(em)	1-2/3.5
Infração à Regra por adversário		Cartão de escores	
- discutida entre o jogador e o adversário; penalidade não aplicada	1-3/4	- cartão diferente entregue quando o original é perdido ou danificado	6-6a/7
- nem os jogadores nem os adversários sabem que cometeram; penalidade não aplicada	1-3/5	- escore bruto de parceiro com melhor escore líquido é omitido do cartão de escores	31-3/1
- procedimento para reivindicação válida Jogos concomitantes de quatro bolas e de simples, por buracos	2-5/2	- escore incorreto para o buraco entregue; resultado descoberto antes do encerramento	31-6/1
- se concessão feita sob várias circunstâncias se aplicam apenas à partida de quatro bolas ou à de simples, ou a ambas	30-3/1	- escore para buraco não completado é registrado para competidor; menor escore de parceiro também é registrado	31-7a/1
- se parceiros podem trocar conselhos em partida de simples após o resultado do buraco ou da partida de quatro bolas já estar decidido	30-3/1	- escores de parceiros são trocados em um buraco mas a equipe não é favorecida na competição por handicap	32-2a/1
		- jogador desconhecendo penalidade deixa de incluir no cartão de escores, mas parceiro sabia; descoberto antes do encerramento da competição	31-7a/3
Parceiro ausente		- menor escore bruto atribuído a parceiro errado no cartão de escores	31-7a/2
- dá conselho antes de se juntar à partida	30-3a/2		

Efeito da situação das penalidades de jogo por buracos em jogo de quatro bolas por tacadas	30-3/2	Ambos os finalistas de um jogo por buracos são desclassificados	33/3
Escore líquido negativo ou zero; se é permitido	2-1/2	Árbitro - árbitro incorretamente avisa que jogador incorreu na penalidade de perda de buraco;	34-2/7
Handicap errado usado devido a informação errônea da Comissão	33-1/12	ambas as equipes levantam suas bolas; então árbitro descobre seu erro - reverte decisão feita no buraco anterior,	34-2/6
Impedimento solto é levantado do bunker pelo competidor enquanto sua bola e a do parceiro ali se encontram	31-8/1	após ter se iniciado o jogo do buraco seguinte - reverte decisão feita no último buraco de um jogo por buracos depois de os jogadores saírem do green	34-2/5
Infração à Regra de 14 tacos, por parceiro, em jogo por tacadas, é descoberta no buraco 8; onde se deve aplicar a penalidade de tacada	4-4a/10	Bola parada é deslocada acidentalmente - bola de jogador que é batida para longe por adversário após concessão do buraco atinge e	18-2/18
Jogador ausente junta-se ao parceiro depois de co-competidor(es) jogar(em) da área do tee, mas antes de parceiro jogar	31-2/1	move a bola do adversário - por carro de golfe compartilhado por jogador e adversário - tacada do jogador desloca a bola do adversário, que se encontrava nas proximidades	18/8 18-3b/1
Jogar para longe do buraco para ajudar o parceiro	30-3f/6	Carro de golfe compartilhado por jogador e adversário desvia ou para a bola em movimento do jogador	19/1
Jogos concomitantes, individual e de quatro bolas por tacadas; exemplos de decisões	31/1	Carro de golfe compartilhado por jogador e adversário desvia ou para a bola em movimento do jogador	19/1
Ordem do jogo entre parceiros	31-4/2	Conselho	
- em que medida é permitido a uma equipe jogar na ordem que considera melhor	31-4/1	- pedido pelo jogador e dado pelo adversário - se os parceiros podem trocar conselho em jogo de simples por buracos depois do resultado do buraco ou da partida em jogo concomitante de quatro bolas por buracos já estar decidido	8-1/25 30-3/1
- parceiro desiste da vez de jogar; circunstâncias sob as quais ele pode completar o buraco	3/3		
Quando volta estipulada inicia e termina	6-2/1 6-2b/0.5	Decisão incorreta da Comissão coloca jogador de jogo por tacadas em séria desvantagem; quando a decisão pode ser revertida	34-3/3.3
Significado de "handicap"	30-3f/12	Treino	
- para efeito da Regra 6-2	30-3f/7	- competidor treina no green anterior depois de parceiro jogar da área do tee seguinte - depois de levantar a bola em um buraco, competidor dropa bola perto da bola do parceiro e executa tacada de treino - quando o treino entre buracos é permitido	6-3a/1 6-8a/3
- quando o handicap total não é usado	7-2/1	Ferimento ou problema físico - adiamento final de jogo por buracos devido a ferimento de jogador - interrupção da partida devido a um problema físico	
JOGO DE SIMPLES, POR BURACOS (SINGLES MATCH)			
Acordo	1-3/2 2-4/22 2-1/1.5	Jogador convida terceira pessoa para jogar em partida de simples por buracos; adversário objeta e então joga a partida sob protesto Jogadores que não conseguem organizar partida de quatro jogadores por buracos concordam em jogar partida de simples por buracos entre um jogador de cada equipe	2/1 2-4/21
- para conceder putts curtos			
- para conceder um ou mais buracos			
- para considerar buraco empatado durante jogo do buraco			

para decidir qual equipe irá conceder; se é permitido		Resultado de jogo por buracos quando um jogador está "dormie" e o adversário concede	2-3/2
Jogos concomitantes por buracos e por tacadas		Verdadeira situação do jogo por buracos não é determinável; recomendações para a Comissão	34-3/5
- jogador em partida de simples por buracos compete ao mesmo tempo em evento por tacadas	33-1/6		
- jogadores em partida de simples por buracos juntam-se a competidor em evento por tacadas que precisa de marcador; se houve infração em combinar jogo por buracos com jogo por tacadas	33-1/5	JOGO DE TRÊS BOLAS, POR BURACOS (THREE-BALL MATCH PLAY)	
Ordem do jogo		Jogador joga da área do tee fora da vez, em partida de três bolas; um adversário pede que ele jogue novamente, o outro não	30-2/1
- jogador com honra de saída joga de fora da área do tee ; ordem do jogo se o adversário exigir que o jogador cancele a tacada	11-4a/1	LIE DA BOLA ALTERADO Ver também: MELHORAR ÁREA	
- jogador joga fora da vez em partida por buracos, depois da partida ser suspensa pela Comissão e após o adversário interromper o jogo	6-8b/3.5	PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT	
- para bola provisória jogada de outro lugar que não a área do tee	10/4	Antes do reinício do jogo, por causas naturais Areia de tacada do bunker dada por parceiro, adversário ou co-competidor, afeta o lie da bola do jogador que está no ante-green	6-8d/1 13-2/8.5
Partidas concomitantes de quatro bolas e de simples por buracos		Ato de marcar a posição da bola altera o lie	20-1/15.5
- jogador inicia a partida com taco fora das especificações; se o parceiro do jogador é desclassificado em sua partida de simples	30-3/1	Bola enterrada em azar é levantada para determinar se está imprópria para jogar; procedimento se o lie original for alterado	5-3/5
- jogador inicia a volta com 15 tacos; se o parceiro no jogo de quatro bolas incorre em penalidade em sua partida de simples	30-3/1	Bola pisada acidentalmente pelo jogador; lie original é alterado; jogador coloca a bola em lugar errado e joga 1	18-2/21.3
- jogador provoca o deslocamento da bola do adversário; se a tacada de penalidade se aplica à partida de simples do jogador com outro adversário	30-3/1	Divot arrancado por tacada de parceiro, adversário ou co-competidor para perto da bola do jogador, no bunker; se o jogador tem direito a alívio	13-4/18
- jogador provoca o deslocamento da bola do parceiro; se a tacada de penalidade se aplica ao jogo de simples do jogador	30-3/1	Estaca para controle de público é removida sem a autorização do jogador; lie da bola é piorado; procedimento para o jogador	20-3b/3
- se as concessões feitas sob várias circunstâncias se aplicam apenas à partida de simples, à de quatro bolas, ou a ambas	30-3/1	Impedimento solto afetando lie	23-1/7.5
- se os parceiros podem trocar conselhos na partida de simples após o resultado do buraco ou da partida de quatro bolas disputada concomitantemente estiver decidido		- afetando lie são movimentados quando a bola é levantada através do campo; se devem ser repostos	
Quando		- da bola do jogador movido por outro jogador ao dar tacada perto enquanto a bola está levantada; se deve ser recolocado	20-3b/8
- resultado do jogo por buracos é "anunciado oficialmente"	2-5/14	- desloca-se quando jogador levanta a bola através do campo conforme Regra	23-1/7
- volta estipulada começa e termina	2/2		
Quando o jogo do buraco é completado em uma partida de simples por buracos para que os parceiros possam treinar entre buracos	7-2/1	No bunker	

- antes do reinício da partida, por causas naturais	6-8d/1	Se o lie original pode ser o “lie similar mais próximo”	20-3b/7
- antes do reinício da partida, por funcionário da manutenção	6-8d/2		
- greenkeeper alisa o bunker quando a bola do jogador ali se encontra	13-2/4	LIMPAR A BOLA	
- pelo stance tomado por outro jogador	20-3b/2	Areia do bunker, da tacada de outro jogador, afeta o lie do jogador através do campo; procedimento por equidade dá direito do jogador limpar a bola e retirar a areia depositada pela tacada	13-2/8.5
- pela tacada efetuada por outro jogador enquanto a bola é levantada do bunker	20-3b/1		
Obstrução removida pelo jogador piora lie da bola; jogador recoloca obstrução restaurando o lie original; se é permitido	13-2/15.5	Atos que um caddie pode executar; limpar a bola	6-4/10
No tee, após jogador errar a tacada do tee e pressionar irregularidades do terreno	13-2/2	Bola	
Pinha cai da árvore e para atrás de bola que está no bunker; se o jogador tem direito a alívio	13-4/18.5	- dropada longe de obstrução imediatamente após o reinício da partida; se o jogador pode levantar, limpar e colocar a bola conforme a Regra 6-8d(ii)	6-8d/3
Pique da bola de parceiro, adversário ou co-competidor afeta o lie da bola do jogador	13-2/8	- esfregada no green para ser limpa; se o green foi testado	16-1d/5
Posição ou lie da bola a ser recolocada é alterado; procedimento do jogador quando		- levantada do green e atirada para o caddie limpá-la vai para lago; jogador substitui a bola	15-2/1
- lie original é conhecido mas ponto onde a bola estava originariamente através do campo não é determinável	20-3b/4	- levantada sem autorização e limpa	18-2/13
- lie original é conhecido mas ponto onde a bola estava originariamente no bunker não é determinável	20-3b/6	- na borda do buraco é levantada, limpa e recolocada; bola então cai no buraco	16-2/0.5
- lie original não é conhecido e ponto onde a bola estava originariamente não é determinável	20-3b/5	- que se pensava imprópria para jogar é levantada conforme outra Regra e limpa; então determina-se que está imprópria para jogar	5-3/6
Se o lie original pode ser o “lie similar mais próximo”	20-3b/7	Bola levantada conforme Regra que não permite limpeza	20-1/0.7
Vento causa que bola no green oscile; jogador pressiona bola na superfície do green para parar oscilação	1-2/9	- determinar se bola está enterrada em seu próprio pique ou se está em um buraco feito por animal lurador, réptil ou ave	21/5
		- lama adere à bola quando esta é levantada; se a bola pode ser recolocada com a lama apontando para uma direção diferente	
LIE MAIS PRÓXIMO E MAIS SEMELHANTE		- meio enterrada no rough é girada em vez de levantada para identificação	12-2/2
Ver também: LIE DA BOLA ALTERADO		- posição da bola levantada para identificação não é marcada; intenção de levá-la não é anunciada e a bola é limpa além do necessário para recoloca-la	21/4
Bola acidentalmente pisada alterando o lie original; jogador coloca a bola em lugar errado e joga	18-2/21.3	Caddie coloca a bola levantada para limpeza imediatamente atrás do marcador de bola do jogador, no green, para que o jogador possa avaliar a linha de putt; se bola está em joga	20-4/2
Lie da bola é alterado pela remoção de estaca de controle de público	20-3b/3	Cal da linha de controle de público adere à bola; se o jogador pode remover a cal	21/1
Lie de bola enterrada em azar é alterado ao levá-la para determinar se está imprópria para o jogo	5-3/5	Modelo de Regra Local permitindo limpeza de bola em áreas específicas do campo que não	Ap.1-a-3c

sejam o green por quantidade significativa de lama aderida às bolas

Quando ação se constitui em limpeza da bola

- bola semienterrada no rough é girada em vez de levantada para identificação 12-2/2
- caddie atira a bola para o jogador 21/3
- esfregar a bola no green para limpá-la; se o green foi testado 16-1d/5
- grama que adere à bola é removida 21/2
- inseto sobre a bola é removido 23-1/5

LINHA DE JOGO

Ver também: INDICAR A LINHA DE JOGO; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT

Água ocasional sobre o green interfere entre a bola fora do green e o buraco

Aglhas de pinheiro empilhadas para remoção interferem com a linha de jogo após a bola ser dropada fora da pilha

Alívio de obstrução interferindo com swing incidentalmente fornece alívio de intervenção sobre a linha de jogo

Bola fora do bunker; pedra dentro do bunker sobre a linha de jogo é pressionada ou removida

Caddie toca o green para indicar a linha de jogo, antes do jogador executar tacada de fora do green

Competidor autoriza co-competidor a reparar marcas de travas de sapatos que danificaram sua linha de putt

Condição de musgo ou trepadeiras em árvore ou no solo

Divot recolocado em buraco de divot sobre a linha de jogo

Dobrar grama ao remover impedimentos soltos

Greenkeeper rastela o bunker enquanto bola do jogador ali estava melhorando o lie da bola ou a linha de jogo

Investigar a existência de raízes de árvore ou pedras perto da bola; se é permitido

Janela da sede do clube é aberta pelo jogador e a bola é jogada através da janela 24-2b/14

Jogador em jogo por buracos se recusa a atender pedido de levantar a bola 2/3

Marca colocada pelo jogador para indicar distância para tacada com pitch 8-2a/3

Mourão demarcatório de fora de campo sobre a linha de jogo é removido pelo jogador e então recolocado antes da tacada ser executada 13-2/25

Objeto colocado ao lado ou atrás da bola para indicar a linha de jogo 8-2a/2

Obstrução fixa sobre a linha de jogo do jogador é removida por agente externo 13-2/33

Obstrução interfere com tacada anormal; tacada anormal é aceitável, nas circunstâncias 24-2b/17

Pegadas
- feitas e então rasteladas no bunker, sobre a linha de jogo do jogador 13-2/29

- feitas e então rasteladas no bunker sobre a linha de jogo do jogador que precisou entrar no bunker para recuperar a bola 13-2/29.3

- feitas no bunker por adversário ou co-competidor, sobre extensão da linha de jogo do jogador 13-2/29.5

- segundo jogador a jogar do bunker deseja rastelar pegadas deixadas no bunker pelo primeiro jogador 13-4/19

Pique de bola, feito por parceiro, adversário ou co-competidor, afeta a linha de jogo do jogador 13-2/8

Pique de bola parcialmente dentro e parcialmente fora do green, sobre a linha de jogo do jogador; se é permitido reparar 16-1c/1.5

Portas de celeiro são abertas pelo jogador, para efetuar tacada através do celeiro 24-2b/15

Rastelar irregularidades no bunker - após sair para trás do bunker, jogador rastela o bunker na linha de jogo da tacada seguinte 13-4/37.5

- segundo jogador a jogar do bunker deseja rastelar pegadas deixadas no bunker pelo primeiro jogador 13-4/19

13-2/27

Regra Local permitindo alívio da linha de visão de		- jogador sob uma árvore muda direção pretendida para jogar e toma stance apropriado pela segunda vez	13-2/1.7
- caixas de controle de irrigação perto dos fairways; se é autorizada	33-8/17	- jogador tenta tomar stance apropriado mas melhora linha de jogo ao mover objeto em crescimento que interfere	13-2/1.1
- cerca protetora perto da linha de jogo, sem penalidade	33-8/18		
Remoção de água ocasional ou impedimentos soltos			
- remover água ocasional de dentro do buraco	16-1a/4		
- secar água ocasional sobre a linha de putt	16-1a/1		
- sobre o green, pela Comissão	33/1		
Remoção de orvalho ou geada			
	13-2/35	Água ocasional	
		- removida de dentro do buraco pelo jogador	16-1a/4
		- removida do green pela Comissão	33/1
		- secada ou varrida para os lados da linha de putt, pelo jogador	16-1a/1
		- visível quando jogador caminha ao lado da linha de putt, mas não visível em outro lugar	25/5
Se a linha de jogo for melhorada por			
- autorizar co-competidor a reparar marcas de travas de sapatos	13-2/36		
- fazer e então rastelar pegadas no bunker, sobre a linha de jogo	13-2/29		
- mover objeto em crescimento na tentativa de tomar stance apropriado	13-2/1.1	Atendente da bandeira se posiciona atrás, não ao lado do buraco; se é permitido	17-1/4
- obter alívio de condição anormal de terreno	25-1b/3		
- pressionar pedra no bunker quando a bola está através do campo	13-2/31	Bola colocada na frente do marcador de bola e rolada ou arrastada de volta para posição original	16-1a/17
- rastelar irregularidades no bunker depois de jogador levantar a bola e declarar sua intenção de proceder conforme a Regra 28a	13-4/35.8		
- recolocar divot em buraco de divot	13-2/6	Buraco	
- recolocar divot; quando divot está recolocado	13-2/7	- bordas danificadas são reparadas pelo jogador depois de embocar, mas antes de adversário, co-competidor ou parceiro completarem o buraco	1-2/3.5
- remover água ocasional de dentro do buraco	16-1a/4	- danificado; quando é permitido reparar e procedimento para jogador	16-1a/6
- remover orvalho ou geada	13-2/35	- interior do buraco é tocado; se a linha de putt foi tocada	16-1a/5
- remover pedra de muro	13-2/32		
- testar as condições do bunker antes de decidir se joga através dele	13-2/30		
- tomar stance apropriado e então mudar a direção do jogo	13-2/1.7	Caddie	
		- assistindo da bandeira aconselha jogador a mirar seu pé	8-2b/2
		- projeta sombra para indicar linha de putt	8-2b/1
Significado de:			
- indicar a linha de putt	8-2a/0.5		
- colocar uma marca com a intenção de indicar a linha de putt	8-2a/0.5	Caminhar sobre a linha de putt	
		- acidentalmente, adversário ou co-competidor ou seus caddies, causando dano	16-1a/13
Taco é colocado sobre o solo para alinhar os pés	8-2a/1	- jogador caminha acidentalmente	16-1a/12
		- jogador caminha intencionalmente	16-1a/12
		- adversário ou co-competidor caminha propositalmente	1-2/1
Testar as condições do bunker antes de decidir se joga através dele	13-2/30		
		Cogumelo em crescimento sobre a linha de putt	16-1a/15
“Tomar stance apropriado”			
- explicação de “tomar stance apropriado”	13-2/1		
- jogador autorizado a jogar em qualquer direção ao “tomar stance apropriado”	13-2/1.5	Condição de minhoca parcialmente enterrada	23/8

Danificada acidentalmente por adversário, co-competidor ou seus caddies	16-1a/13	Orvalho ou geadas removidos da linha de putt	16-1a/3
Depressão no green, causada pela remoção de pinha parcialmente enterrada, é reparada pelo jogador	16-1a/7	Pique de bola reparado pela segunda vez; se é permitido	16-1c/1
		Proteger a linha de putt do vento; se é permitido	1-2/2
“Extensão da linha de putt atrás da bola” significado no contexto de “posicionar-se com um pé de cada lado, ou sobre a linha de putt”	16-1e/1	Reparo de buraco antigo afundado ou saliente sobre linha de putt	16-1c/3
Impedimentos soltos		Se a linha de putt for melhorada por	
- removidos da linha de putt com a palma da mão	16-1a/9	- autorização dada a co-competidor para reparar marcas de travas de sapatos	13-2/36
- removidos do green pela Comissão	33/1	- caminhar sobre ela; quando feito acidentalmente ou intencionalmente	16-1a/12
- toalha ou boné usados para remover impedimentos soltos da linha de putt	16-1a/8	- pisar sobre ela; quando feito	1-2/1
- varridos ao longo da linha de putt e depois para o lado	16-1a/10	propositalmente por adversário ou co-competidor	
		- remoção de água ocasional de dentro do buraco	16-1a/4
Jogador		- remoção de orvalho ou geadas	13-2/35
- em jogo por buracos se recusa a atender pedido de levantar a bola	2/3		
- permite ao parceiro se posicionar em extensão da linha da tacada do jogador atrás da bola; ajudando ao jogador em jogada similar	30-3f/13	Significado de:	
- que deve jogar putt se posiciona sobre a linha de putt de outro jogador	30-3b/1	- indicar a linha de putt	8-2a/0.5
- toca o green para apontar linha de putt para o parceiro e incidentalmente toca sua própria linha de putt; se devem ser aplicadas múltiplas penalidades	30/2.5	- colocar uma marca com a intenção de indicar a linha de putt	8-2a/0.5
		- “Extensão da linha de putt atrás da bola” no contexto de “posicionar-se com um pé de cada lado, ou sobre a linha de putt”	16-1e/1
		Tacada seguinte é concedida a adversário; jogador joga a bola para longe ao longo de sua própria linha de putt	16-1d/2
“Linha de putt”; ilustração e significado, no contexto de “posicionar-se com um pé de cada lado, ou sobre a linha de putt”	16-1e/1	LUGAR ERRADO Ver também: GRAVE INFRAÇÃO ÀS REGRAS	
Linha desenhada na bola apontada para a linha de putt ao recolocar a bola no green	20-3a/2	Área de proteção ambiental	
Marcador de bola posicionado ao lado ou na frente da bola; se é permitido	20-1/19	- bola é jogada de área de proteção ambiental	33-8/43
		- jogador faz várias tacadas em terreno) do qual o jogo é proibido	20-7/4
		- vantagem significativa é ganha quando jogador executa tacada de área de proteção ambiental definida como azar de água	33-8/44
Marcas de travas de sapatos		Azar de água e azar lateral de água	
- competidor autoriza ou tacitamente aprova o reparo de marcas de travas de sapatos, feitas por co-competidor em sua linha de putt	13-2/36	- água ocasional é confundida com azar de água; bola original é jogada conforme Regra de azar de água	25-1b/12
- sobre a linha de putt são pressionadas quando o jogador repara buraco antigo	16-1a/16.5	- água ocasional é confundida com azar de água; bola substituída é jogada conforme Regra de azar de água	25-1b/13
- sobre a linha de putt são reparadas durante reparo de pique de bola	16-1a/16	- azar de água é tratado como azar lateral de água	26-1/11
- tufo levantado de grama sobre a linha de putt é varrido ou testado para determinar se está solto	16-1a/11		

- bola considerada injogável em azar de água é dropada no azar e jogada	20-7/2	- de modo impróprio em lugar errado	20-2a/3
- bola é jogada conforme Regra de azar de água sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original está no azar; bola original é então encontrada no azar	26-1/4	- em lugar errado ao proceder conforme Regra que permite substituição; se o jogador pode substituir a bola ao re-dropar	20-6/4
- bola jogada conforme Regra de azar de água; bola original é então encontrada fora do azar	26-1/3	Bola movida por agente externo durante suspensão da partida; jogador não consegue estimar suficientemente a posição ao recolocar a bola	6-8d/5
- exemplo de infração grave à Regra de azar lateral de água	26-1/21		
- jogador desconhecendo que bola está em azar de água toma alívio de interferência por buraco de animal lurador; erro é descoberto antes da bola ser jogada	25-1b/26	Bola pisada acidentalmente e lie original alterado; jogador coloca a bola em lugar errado e joga	18-2/21.3
- ponto onde bola cruzou pela última vez a margem de azar lateral de água é determinado e bola é dropada e jogada; então comprova-se que ponto era um ponto errado	26-1/17	Bola provisória levantada subsequentemente se torna bola em jogo; bola é jogada da área do tee em vez de ser recolocada no lugar de onde foi levantada	27-2b/10
- ponto onde bola cruzou pela última vez a margem do azar lateral de água é determinado e bola é dropada; então comprova-se que o ponto era um ponto errado	26-1/16	Emprestar taco para medição	20/2
		Green	
		- bola é recolocada em local errado no green e embocada	20-7c/1
		- bola parada contra a bandeira se afasta do buraco quando bandeira é retirada pelo jogador; bola não é recolocada na borda do buraco	17-4/4
Bola considerada injogável			
- bola dropada conforme opção 28c da Regra de bola injogável atinge jogador; se o jogador pode mudar a opção de alívio quando dropar novamente	20-2a/6	- co-competidor levanta bola de competidor e a coloca de lado; competidor joga a bola do local em que foi colocada de lado	15-3b/3
- bola dropada fora de bunker conforme opção de Regra que exige dropo no bunker	28/10	- competidor repetidamente recoloca bola mais perto do buraco no green	33-7/6
- em azar de água; bola é dropada no azar e jogada	20-7/2	- putt é executado de local errado, bola é levantada e jogada de lugar certo, no green	20-7c/2
- jogador executa segunda tacada, considera bola injogável e volta à área do tee	28/6	- reivindicação válida feita depois de partida ser concedida quando o jogador determina que o adversário executou putt de lugar errado, no último buraco	2-4/16
Bola de competidor é deslocada por bola de co-competidor; os dois jogadores desconhecem esse fato até depois do buraco ser completado	18-5/3		
		Infração grave à Regra 20-7c	
		- bola considerada injogável em azar de água é dropada no azar e jogada	20-7/2
Bola de competidor é jogada por			
- co-competidor; competidor substitui bola por outra em local errado, joga essa bola e então a abandona e joga bola original de local certo	20-7c/4	- bola é dropada em área onde a bola original foi perdida; bola então é jogada	27-1/3
- co-competidor, do bunker, e não é recolocada	20-7c/6	- bola é dropada fora de bunker conforme opção que exige dropo no bunker	28/10
		- bola jogada conforme Regra de azar de água sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original está no azar; bola original é então encontrada no azar	26-1/4
Bola dropada			
- com conhecimento ou virtual certeza de que a bola original estava perdida em condição anormal de terreno ou obstrução; se é exigido um novo dropo se a bola original for encontrada e ficar demonstrado que o dropo foi feito em lugar errado	25-1c/2.5	- bola jogada de local onde bola original foi desviada para fora de campo por veículo de manutenção	20-7/1
		- bola jogada de terreno em reparo é abandonada e alívio é obtido segundo Regra de terreno em reparo	18-2/8.5

- bola não achada presumivelmente no bunker; competidor dropa e joga bola substituta no bunker; então, bola original é encontrada fora do bunker	20-7c/3	- bola dropada atinge primeiro o campo fora de onde a Regra aplicável determina; se o jogador pode colocar a bola na posição original	20-6/5
- bola não encontrada é tratada como deslocada por agente externo na ausência de conhecimento ou virtual certeza desse fato	27-1/2.5	- bola dropada atinge primeiro o campo fora de onde a Regra aplicável determina; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	20-6/2
- bola substituta dropada e jogada conforme Regra 25-1c sem conhecimento ou virtual certeza de que bola original está perdida em terreno em reparo	25-1c/2	- bola dropada rola para posição que exige novo drop; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	20-2c/5
- competidor joga segunda bola conforme Regra 20-7c; esclarecimento de tacadas de penalidade incorridas somente por jogar a bola que, por decisão, é desprezada	20-7c/5	- jogador dropa a bola no bunker conforme a primeira opção da Regra 25-1 b(ii); jogador então quer proceder conforme a segunda opção para dropar fora do bunker	25-1b/9
- exemplo de infração grave à Regra de azar lateral de água	26-1/21	- jogador levanta a bola do bunker com intenção de dropar conforme a primeira opção da Regra 24-2b(ii); jogador então quer proceder conforme a segunda opção para dropar fora do bunker	24-2b/5
- jogador executa segunda tacada, considera bola injogável e volta à área do tee	28/6	- ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem do azar lateral de água é determinado e bola é dropada; então comprova-se que o ponto era um ponto errado; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao re-dropar	26-1/16
- vantagem significativa ganha quando jogador executa tacada de área de proteção ambiental definida como azar de água	33-8/44		
Jogador invoca Regra 3-3 (dúvida quando ao procedimento)			
- bola dropada e jogada; Regra 3-3 então é invocada e segunda bola é dropada em lugar correto; as duas bolas completam o buraco	3-3/3		
- bola é dropada mas não é jogada; Regra 3-3 é então invocada e segunda bola é dropada em lugar certo; as duas bolas completam o buraco	3-3/4		
- se o score com segunda bola conta quando bola é dropada em local errado e jogada	3-3/5		
Jogador joga de lugar errado, como recomendado por um membro da Comissão			
- com base em decisão incorreta, procedimento do jogador quando o erro é descoberto	34-3/3		
- com base na versão do jogador; então descobre-se que versão apresentada era incorreta	34-3/8		
- com base nos fatos disponíveis; fatos subsequentes provam que decisão foi incorreta	34-3/7		
Jogador não segue procedimento recomendado ao determinar ponto mais próximo de alívio	24-2b/2		
Mudar a opção de alívio			
- bola dropada atinge o jogador; se o jogador pode mudar a opção de alívio ao dropar novamente	20-2a/6		
		LUVA Ver também: EQUIPAMENTO; FITA ADESIVA (OU ESPARADRAPO)	
		Aplicar esparadrapo à luva; quando é permitido	14-3/8
		Não em conformidade utilizada em várias ocasiões	14-3/21
		Outro caddie ou amigo carrega os tacos enquanto o caddie do jogador volta à área do tee com a luva do jogador	6-4/4.5
		Usada como marca indicativa, atingida pela bola quando dropada conforme uma Regra; se luva é equipamento	20-2a/7
		MADEIRA E LASCAS DE MADEIRA Ver: também: IMPEDIMENTOS SOLTOS; OBSTRUÇÕES	
		Condição de	
		- degraus de madeira ou terra em declive acentuado	24/12
		- lascas de madeira usadas para pavimentar caminho ou estrada	23/14
		- madeira empilhada; de árvore caída	25/7
		Significado de “pavimentado artificialmente”	24/9

MARCA DE BOLA

Ver também: MARCADOR DE BOLA; PIQUE DE BOLA

Bola enterrada na borda do buraco

- a bola toda está abaixo da borda do buraco 16/2

- a bola toda não está abaixo da borda do buraco 16/3

buraco

Remoção de orvalho ou geada da linha de putt

- incidental para reparar piques de bola no green 13-2/35

- não incidental para reparar piques de bola 16-1a/3

Reparar piques de bola

- em posição que favorece adversário 16-1c/2

- marcas de travas de sapato no green, reparadas durante reparação de pique de bola 16-1a/16

- no green, por caddie sem autorização do jogador; se é permitido 6-4/10

- parte dentro e parte fora do green 16-1c/1.5

- pela segunda vez 16-1c/1

- que danificou o buraco 16-1a/6

16-1a/6

16-1c/1.5

16-1c/1

16-1a/6

16-1a/6

MARCA DE FABRICAÇÃO

Apontando para a linha de putt ao recolocar a bola 20-3a/2

Girar a bola no green sem marcar sua posição 18-2/33

18-2/33

18-2/33

MARCAS DE TRAVAS DE SAPATOS

Ver também: DANOS; GREEN; LINHA DE

PUTT; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA

PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU

LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE

PUTT

Competidor autoriza ou aprova tacitamente 13-2/36

que co-competidor repare marcas de travas 13-2/36

de sapatos em sua linha de putt 13-2/36

13-2/36

13-2/36

13-2/36

Linha de putt 16-1a/13

- acidentalmente danificada por adversário, 16-1a/13

co-competidor ou seus caddies 16-1a/13

- proposadamente danificada ou melhorada 1-2/1

por adversário, co-competidor ou seus 1-2/1

caddies 1-2/1

1-2/1

1-2/1

1-2/1

1-2/1

1-2/1

1-2/1

1-2/1

1-2/1

1-2/1

1-2/1

- é varrido para determinar se é impedimento 16-1a/11

solto ou marca de trava de sapato 16-1a/11

- pressionado quando a bola é colocada à 16-1a/17

frente do marcador de bola e puxada de volta 16-1a/17

para a posição original da bola 16-1a/17

- pressionado quando o marcador de bola é 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

colocado na frente da bola, no green 20-1/19

- escores para os primeiros nove buracos registrados nos espaços para os segundos nove, e vice-versa	6-6d/3	Marcador de bola é movido pelo vento ou água ocasional durante volta estipulada	20-1/10.5
- registrados nos espaços errados; marcador corrige o erro alterando os números dos buracos no cartão	6-6a/3	Método usado para - marcar a posição da bola - mover o marcador de bola para o lado	20-1/16 20-1/16
Se um jogador no grupo pode completar o buraco após suspensão do jogo	6-8b/3	Movido acidentalmente - pelo caddie do adversário - pelo jogador - pelo jogador após ter removido impedimentos soltos - pelo jogador no processo de marcar a posição da bola	20-1/7 20-1/5.5 20-1/12 20-1/6
MARCADOR DE BOLA Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; MARCA DE BOLA; MARCAR A POSIÇÃO DA BOLA			
Bola é levantada do green, por jogador; caddie coloca bola atrás do marcador de bola; quando a bola está em jogo	20-4/2	Posição da bola - marcada antes da remoção de uma obstrução; bola se movimenta quando o marcador de bola é retirado - marcada com o tee	24-1/5 20-1/17
Bola é recolocada no green mas o marcador de bola não é retirado; bola então se desloca	20-4/1	Pressionado para baixo pelo adversário; se adversário está sujeito a penalidade	20-1/6.5
Bola levantada no green é colocada a certa distância na frente do marcador de bola e então rolada ou escorregada de volta para a posição original	16-1a/17	Se levantar o marcador de bola do adversário é considerado concessão da próxima tacada	2-4/5
Bola movida na remoção do marcador de bola, após recolocação da bola	20-3a/1	Significado de "diretamente atribuível" nas Regras 20-1 e 20-3a	20-1/15
Colocar objeto marcando posição da bola, não atrás da bola	20-1/19	Tee marcando a posição da bola do jogador desvia bola de adversário	20-1/17
Em posição que favorece outro jogador	20-1/11	MARCAR A POSIÇÃO DA BOLA Ver também: MARCADOR DE BOLA	
Informação errada faz com que jogador levante o marcador de bola; se levantar o marcador de bola equivale à tacada seguinte	9-2/5	Afastar bola para o lado após marcar posição, antes de levantá-la	20-1/22
Jogador coloca marcador de bola aproximadamente 2 polegadas atrás da bola	20-1/20	Atos que um caddie pode realizar, inclusive marcar a posição da bola	6-4/10
Jogador mede comprimento da cabeça do taco da bola para o lado e coloca marcador de bola	20-1/16	Bola do jogador parada contra a bandeira é levantada sem ser marcada ou embocada; outros no jogo por buracos levantam a bola acreditando erroneamente que o jogador tinha vencido o buraco	30-3f/3
Levantada - bola marcada e levantada por adversário sem autorização do jogador; jogador levanta o marcador de bola e reivindica o buraco; adversário não concorda com reivindicação	20-1/3	Bola levantada pelo jogador sem marcar sua posição - antes de completar o buraco; adversário então levanta sua bola alegando que o jogador perdeu o buraco - ao receber informação errada do co-competidor em play-off com morte súbita	2-5/3 9-3/1
- por agente externo	20-1/9		
- por jogador, na crença errônea de que venceu o buraco	20-1/8		
Lie alterado por ato de marcar a posição da bola	20-1/15.5		

- e partida concedida devido a concepção errônea do adversário quanto ao escore do buraco	2-4/14	- deslocar a bola ou o marcador de bola para o lado	20-1/16
- na crença errônea de que a tacada seguinte fora concedida pelo adversário	2-4/3	- marcar a posição da bola	20-1/16
- quando confundida com bola errada	20-1/1	Reivindicações e reivindicações	
- quando levantada para identificação;	21/4	- <i>adversário marca e levanta a bola do jogador, sem autorização; jogador levanta o marcador de bola e reivindica o buraco; adversário discute a reivindicação</i>	20-1/3
intenção de levantar não anunciada; bola limpa além do necessário para identificá-la; se devem ser aplicadas múltiplas penalidades		- <i>jogador levanta bola parada contra bandeira sem marcá-la ou embocá-la; após executar tacada e ter conhecimento das ações do jogador, adversário levanta sua bola e reivindica o buraco</i>	2-5/3
- sem autorização devido a compreensão errônea das instruções de membro da Comissão	34-3/3.5		
Bola se desloca quando		Se marcar a posição da bola com um tee, em um azar, se constitui em "testar a condição do azar", infringindo a Regra 13-4a	13-4/0.5
- acidentalmente chutada pelo jogador que deveria levantá-la devido a interferência	20-1/13		
- jogador derruba o putter sobre a bola ao se aproximar para levantá-la	20-1/14	Significado de "diretamente atribuível ao ato específico" no contexto de marcar ou recolocar a bola, nas Regras 20-1 e 20-3a	20-1/15
- marcador de bola é removido	24-1/5		
Bola substituta, erroneamente colocada no green em vez da original, é levantada e a original é recolocada antes de executada a tacada	15-2/2	Temendo que a bola se mova no green, jogador levanta a bola	16-1b/1
Competidor invoca a Regra 3-3, levanta e dropa a bola original e então coloca uma segunda bola onde tinha marcado a bola original e joga	3-3/13	MARCAR OU DEFINIR CAMPO Ver também: ÁREA DO TEE E MARCAS; AZARES DE ÁGUA; CERCA; CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; COMISSÃO; CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; FORA DE CAMPO; OBSTRUÇÕES; REGRAS LOCAIS; TERRENO EM REPARO	
Girar a bola sem marcar sua posição ou levantá-la		Área do tee	
- no green, para alinhar a marca de fabricação	18-2/33	- jogar da área do tee errada é atribuído à falha da Comissão em indicar os números dos buracos na área do tee	11-5/2
- no rough, para identificação	12-2/2	- Regra Local considerando azar de água como azar lateral de água ao jogar da área do tee	33-2a/6
Lie da bola é alterado devido ao ato de marcar	20-1/15.5		
Marcador de bola		Azar de água	
- colocado aproximadamente 2 polegadas atrás da bola	20-1/20	- área permitida para dropar conforme Regra de azar de água é tão estreita que jogador tem dificuldade de dropar dentro dela	26-1/19
- colocado em outro local, não atrás de bola	20-1/19	- azar de água não demarcado, com margem fora de campo	26/3
- deslocado acidentalmente pelo jogador depois de ter removido impedimentos soltos	20-1/12	- azar lateral de água definido como azar de água	26/3.5
- jogador mede com a cabeça do taco para o lado da bola e coloca marcador de bola	20-1/16	- bola dentro da margem natural de um azar de água mas fora das estacas que definem a margem	26/2
- levantado depois de jogador receber informação errada de adversário	9-2/5	- definir parte de um curso de água como azar de água e o restante como azar lateral de água	33-2a/7
- pressionado para baixo por adversário; se adversário fica sujeito a penalidade	20-1/6.5		
Métodos aceitáveis e inaceitáveis para marcar a posição da bola	20-1/16		
Método usado para			

- definir rough e áreas injogáveis adjacentes ao fairway (áreas que não se encaixam na definição de azar lateral de água) como azares laterais de água	33-8/35	- se a haste da bandeira pode ser afunilada ou ter vários diâmetros	17/3
- marcar áreas de proteção ambiental; recomendações para a Comissão	33-8/41	Objetos fora de campo e procedimentos	
- marcar azar lateral de água com bunker adjacente	33-8/37.5	- azar de água não demarcado, com margem fora de campo	26/3
- marcar e definir margens de azares de água; onde colocar linhas ou estacas	33-2a/4	- bases de concreto dos mourões da cerca demarcatória do campo	24/3
- marcar oceano e praia como através do campo; se é permitido	33-2a/8	- escada presa à cerca demarcatória de fora de campo	24/1
- marcar rio ou outro curso de água adjacente ao buraco, mas fora da propriedade do clube	33-2a/11	- estabelecer linha de fora de campo dentro da cerca que faz a divisa da propriedade	33-2a/15
- marcar um green-ilha	33-2a/10	- estaca definindo o fora de campo é retirada durante a competição, sem autorização	33-2a/19
- medidas preventivas quando fluxo de água desloca bola para fora de campo em azar de água	26-1/7	- estaca de fora de campo deslocada	33-2a/20
- parte de azar lateral de água onde é impossível dropar não mais perto do buraco	33-2a/9	- estacas de fora de campo não significativas em jogo de buraco sendo jogado	24/5
- Regra Local considerando certa parte de um curso de água como azar de água no jogo de um buraco e como azar lateral de água no jogo de outro buraco	33-2a/7	- estrada pública definida como fora de campo divide o campo; condição de bola que cruzar a estrada	27/20
- Regra Local considerando certa parte de um curso de água como azar de água para os tees mais longos e azar lateral de água para os tees mais curtos	33-2a/6	- marcação de fora de campo entre buracos	33-2a/12
- Regra Local permitindo alívio sem penalidade de estaca fixa em azar de água, para bola que está no azar de água; se é autorizada	33-8/15	- medidas preventivas para quando o fluxo de água mover bola para fora de campo em azar de água	26-1/7
- Regra Local permitindo alívio sem penalidade para bola em azar de água dentro dos limites do fairway; se é autorizada	33-8/36	- parte de cerca de fora de campo dentro da linha demarcatória do fora de campo	24/4
- Regra Local permitindo drop em azar de água atrás do ponto onde uma bola parou e ficou injogável dentro do azar; se é autorizada	33-8/37	- portão em cerca demarcatória de fora de campo	27/18
- Regra Local permitindo drop no lado mais perto do green de um azar de água quando a bola não ultrapassa o azar; se é autorizada	33-8/2	- procedimento para tratar cano de água exposto, adjacente e paralelo à linha de fora de campo	33-2a/1
Declarar área como terreno em reparo durante volta da competição	33-2a/2	- quando uma bola dentro da cerca demarcatória é considerada fora de campo	27/19
Green		- Regra Local considerando área de buraco adjacente como fora de campo apenas para tacada executada da área do tee ; se é autorizada	33-2a/14
- acessório preso à bandeira para indicar posição do buraco no green	17/1	- Regra Local considerando área de buraco adjacente como fora de campo para jogo de um buraco em particular, mas não para o jogo dos outros buracos	33-2a/14
- bandeirolas coloridas usadas para indicar posição do buraco no green	17/2	- Regra Local considerando área que circunda a área do tee como dentro de campo para tacada executada do tee e fora de campo depois disso; se é autorizada	33-2a/13
- dois buracos em cada green em um campo de nove buracos	16/7	- Regra Local considerando bola dentro de campo até ela estar além do muro demarcatório de fora de campo	33-2a/16
- marcar um green-ilha	33-2a/10	- Regra Local considerando parte interna de cerca de fora de campo como obstrução fixa; se é autorizada	33-8/14
- metade de green duplo servindo ao buraco que não está sendo jogado	25-3/1	- Regra Local para evita que se corte caminho em um "dog-leg", considerando fora de campo bola que cruze o limite, mesmo que ela volte e pare na mesma parte do campo; se é autorizada	33-8/38

- rio ou outro curso de água adjacente a buraco está fora da propriedade do clube	33-2a/11	- permitindo alívio sem penalidade para bola em azar de água dentro dos limites do fairway; se é autorizada	33-8/36
- se é permitida a marcação de fora de campo entre buracos	33-2a/12	- permitindo dropar dentro do azar de água, atrás do ponto onde a bola parou e ficou injogável no mesmo azar; se é autorizada	33-8/37
- suportes angulados ou cabos sustentando cerca demarcatória de fora de campo	24/2	- permitindo dropo no lado mais perto do green de um azar de água quando a bola não ultrapassa o azar; se é autorizada	33-8/2
Recomendações para marcar ou definir depressões ou covas ao redor de árvores	33 2b/10.5		
MARGENS DAS ÁREAS DO CAMPO			
Regra Local			
- considerar área de buraco adjacente como fora de campo para o jogo de um buraco em particular, mas não para o jogo de outros buracos	33-2a/14	Água ocasional transbordando de azar de água	25/2
- considerar área de um buraco adjacente como fora de campo apenas para tacada executada da área do tee; se é autorizada	33-2a/14	Através do campo, bola considerada injogável é dropada em azar de água; jogador decide não jogar a bola; deseja proceder conforme Regra de azar de água	28/4.5
- considerar área que circunda a área do tee como dentro de campo para tacada do tee e fora de campo depois disso; se é autorizada	33-2a/13	Azar de água	
- considerar bola dentro do campo até ela estar além do muro demarcatório	33-2a/16	- apoiar taco fora de azar de água ao executar tacada em bola dentro do azar	13-4/29
- considerar morro de formigueiro cônico e duro como terreno em reparo	33-8/22	- apoiar taco sobre ponte em azar de água	13-4/30
- considerar parte interna de cerca demarcatória de fora de campo como obstrução fixa; se é autorizada	33-8/14	- azar de água não marcado	26/3
- considerar terreno em reparo adjacente a estrada para carros de golfe artificialmente pavimentada como tendo a mesma condição da estrada	33-8/25	- bola dentro de margem natural de azar de água, mas fora das estacas que definem a margem	26/2
- declarar acúmulo de folhas (em buracos específicos) através do campo como terreno em reparo	33-8/31	- bola que cruzou por último margem marcada como azar de água para em área marcada como azar lateral de água	26-1/12
- declarar dano extenso causado por chuva pesada e tráfego como terreno em reparo	33-2a/3	- buraco de estaca removida definindo azar de água	25/18
- declarar dano grave causado por animais não luradores como terreno em reparo	33-8/32.5	- condição de bola que toca tanto um azar de água quanto outra área do campo	26/1.5
- definir certa parte de um curso de água como azar de água no jogo de um buraco e, por Regra Local, como azar lateral de água no jogo de outro buraco	33-2a/7	- esclarecimento de "margem oposta" na Regra 26-1 c(ii)	26-1/14
- definir certa parte de um curso de água como azar de água para os tees mais longe e, por Regra Local, azar lateral de água para os tees mais perto	33-2a/6	- inseto voador em azar de água	13-4/16.5
- para evitar que se corte caminho em um "dog-leg", considerar fora de campo bola que cruze o limite, mesmo que ela cruze de volta e pare na mesma parte do campo; se é autorizada	33-8/38	- lado oposto de azar lateral de água definido como azar de água	26-1/13
- permitindo alívio sem penalidade de estaca fixa que delimita o azar de água para bola que está dentro do azar; se é autorizada	33-8/15	- onde colocar linhas ou estacas definindo margem de azar de água	33-2a/4
		- quando bola está em azar de água	26/1
		- transbordamento de azar de água	25/2
		Bunker	
		- areia espalhada fora da margem do bunker	13/1
		- bola na margem de bunker, suspensa sobre a areia	13/3
		- bola sobre obstrução dentro do bunker	13/5
		- condição de árvore dentro do bunker	13/2
		Terreno em reparo	
		- bola fora de terreno em reparo mas árvore dentro dele interfere com swing	25-1a/1
		- condição de raízes fora de terreno em reparo pertencendo a árvore dentro de terreno em reparo	25/10.7

MATERIAL EMPILHADO PARA REMOÇÃO

Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; GREENKEEPER E BURACO FEITO PELO GREENKEEPER; TERRENO EM REPARO

Agulhas de pinheiro empilhadas para remoção interferem com linha de jogo após bola ser dropada fora dali 25-1b/17

Condição de

- árvore caída 23/7
- árvore caída em processo de ser retirada 25/7
- grama cortada 25/11
- toco de árvore 25/8

MEDIR

Ver também: DISTÂNCIA, INFORMAÇÕES SOBRE DISTÂNCIA E MARCADORES DE DISTÂNCIA

Através de terreno em reparo ao obter alívio 25-1b/15

Bola deslocada

- durante medição para determinar se é necessário re-dropar 18-6/1
- pela bandeira quando utilizada para medir ou ao ser derrubada sobre a bola 18-6/2

Diretamente através de cerca, árvore, muro ou canal 20-2b/2

Distância vertical

- bola injogável na base de um penhasco; jogador quer dropar dentro da distância de dois tacos do ponto acima da bola, no topo do penhasco 28/12
- bola injogável sobre uma árvore; jogador opta por dropar dentro da distância de dois tacos 28/11
- ponto mais próximo de alívio; bola está dentro de buraco feito por animal lurador sob o solo do campo 25-1b/23
- ponto mais próximo de alívio; bola está em uma obstrução elevada 24-2b/11
- ponto mais próximo de alívio; bola está em um cano sob o solo do campo 24-2b/12

Emprestar taco para medição 20/2

Taco a ser usado em medição 20/1

Uso de dispositivo para medir distância instalado em carro de golfe; se é permitido 14-3/1

MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT

Ver também: ÁREA PRETENDIDA PARA SWING; LIE DA BOLA ALTERADO; LINHA DE JOGO; LINHA DE PUTT; STANCE

Alterar condições físicas

- ato de etiqueta altera condições físicas afetando o jogo 1-2/0.7
- bandeira ajustada; direitos do jogador 17/4
- borda estragada é reparada pelo jogador após completar o buraco, mas antes do adversário, co-competidor ou parceiro completarem 1-2/3.5
- galho de arbusto ou árvore quebrado por jogador em área para a qual bola pode rolar ao ser dropada 1-2/3
- jogador pressiona bola na superfície do green para evitar que gravidade ou vento a desloque 1-2/9
- linha de jogo alterada por co-competidor 1-2/1.5
- linha de putt danificada acidentalmente por adversário, co-competidor ou seus caddies. 16-1a/13
- toalha em cacto antes de tomar "stance" 1-2/10
- tufo de grama pressionado depois de tacada enquanto bola rola de volta para a área 1-2/8

Área em que a bola deve ser dropada ou colocada se melhorada pela

- recolocação de divots 13-2/4.5
- reparação de pique de bola 13-2/10
- galho de árvore seguro para trás pelo caddie, para evitar que ele desvie bola ao ser dropada 20-2a/5

Área pretendida para swing; se melhorada por

- ato que também provoque o deslocamento da bola e se são aplicadas múltiplas penalidades 1-4/15
- empurrar cerca que está fora do campo inclinada sobre o limite do campo para posição vertical 13-2/20
- inclinar arbusto com a mão 13-4/28
- inclinar cerca demarcatória de fora de campo 13-2/18
- mover impedimento solto em azar acidentalmente 13-4/13
- mover impedimentos soltos ao caminhar em direção à bola e tomar stance em um azar 13-4/13.5
- mover objeto fixo ou em crescimento situado fora de campo 13-2/19
- mover objeto natural para determinar se está preso ou é impedimento solto 13-2/26

- quebrar galho que interferia com backswing na área do tee	13-2/14	- retirar impedimento solto que afeta bola após levantá-la conforme Regra que exige recolocação	23-1/8
- quebrar um galho com o backswing; swing é interrompido	13-2/14.5	- retirar orvalho ou geadas	13-2/35
- quebrar um galho; jogador então escolhe outra direção de jogo; nova área pretendida para swing não é afetada pelo galho quebrado	13-2/24	- tocar a grama com o taco durante swing de treino em azar	13-4/4
- recolocar ou remover divot não totalmente solto que interfere com backswing	13-2/5	- tomar stance apropriado	13-2/1
- retirar estaca demarcatória de fora de campo	13-2/17	- tomar stance apropriado e então mudar a direção do jogo	13-2/1.7
- retirar musgo ou trepadeiras de uma árvore	13-2/37	- usar bengala ou taco para entrar ou sair do bunker enquanto a bola ali se encontra	13-4/3.5
- retirar obstrução fixa	13-2/15	Linha de jogo; se melhorada por	
- sacudir água de galho de árvore que interfere com backswing	13-2/23	- autorizar co-competidor a reparar marcas de travas de sapatos	13-2/36
- tomar stance apropriado	13-2/1	- deslocar galho de árvore que afeta linha de jogo de co-competidor durante discussão com membro da Comissão se co-competidor tem direito a alívio sem penalidade	1-2/1.5
- tomar stance apropriado e então alterar a direção do jogo	13-2/1.7	- fazer e então rastelar pegadas no bunker sobre a linha de jogo	13-2/29
Lie ou posição da bola; se melhorada por		- mover objeto em crescimento que interfere com tentativa de tomar stance apropriado	13-2/1.1
- alterações feitas pela equipe de manutenção durante interrupção do jogo	6-8d/2	- obter alívio de condição anormal de terreno	25-1b/3
- alteração por causas naturais durante suspensão do jogo	6-8d/1	- pressionar pedra dentro do bunker quando bola está através do campo	13-2/31
- arrancar grama que está atrás da bola na área do tee	13-2/3	- rastelar irregularidades no bunker após jogador levantar a bola e declarar intenção de proceder conforme a Regra 28a	13-4/35.8
- atirar o rastelo no bunker	13-4/21	- recolocar divot em buraco de divot	13-2/6
- deslocar impedimento solto afetando o lie quando a bola é levantada através do campo conforme Regra que exige recolocação	23-1/7	- recolocar divot; quando o divot é recolocado	13-2/7
- inclinar cerca demarcatória de fora de campo	13-2/18	- remover pedra de muro	13-2/32
- inclinar grama durante remoção de impedimentos soltos	13-2/13	- retirar água ocasional de dentro do buraco	16-1a/4
- investigar se há raiz ou pedra perto da bola através do campo	13-2/27	- retirar orvalho ou geadas	13-2/35
- marcar a posição da bola	20-1/15.5	- testar condição do bunker antes de decidir se irá jogar através dele	13-2/30
- membro da equipe de manutenção rastelar o bunker enquanto a bola do jogador ali se encontra	13-2/4	- tomar stance apropriado e então mudar a direção do jogo	13-2/1.7
- mover acidentalmente impedimento solto em azar	13-4/13	Linha de putt; se for melhorada por	
- mover impedimentos soltos ao se aproximar de bola em azar	13-4/13.5	- autorizar co-competidor a reparar marcas de travas de sapatos	13-2/36
- pressionar a areia atrás da bola através do campo durante preparação da tacada	13-2/12	- bola colocada certa distância na frente do marcador de bola e rolada ou deslizada de volta para posição original	16-1a/17
- pressionar irregularidades na área do tee depois de errar tacada do tee, antes da tacada seguinte	13-2/2	- caminhar sobre ela; quando feito acidental ou intencionalmente	16-1a/12
- recolocar obstrução que piorou lie de jogador quando retirada	13-2/15.5	- impedimentos soltos varridos ao longo da linha de putt em vez de afastados para os lados	16-1a/10
- recolocar ou retirar divot não totalmente solto que interfere com backswing	13-2/5	- pisar sobre ela; quando feito de propósito pelo adversário ou co-competidor	1-2/1
- retirar areia atrás da bola com backswing	13-2/9	- remoção de água ocasional de dentro do buraco	16-1a/4
		- remoção de orvalho ou geadas	13-2/35

Significado de “Melhorar” na Regra 13-2	13-2/0.5	Retirar pedra de muro; se a linha de jogo foi melhorada	13-2/32
OBSEVADOR			
Ver também: ÁRBITRO; COMISSÃO			
Stance ou área pretendida para stance; se melhorado por			
- colocar marcador de bola na frente da bola	20-1/19		
- deslocar acidentalmente impedimento solto em azar	13-4/13	Bandeira assistida por observador, árbitro ou marcador, a pedido do jogador	17-1/3
- deslocar impedimento solto ao se aproximar da bola em um azar	13-4/13.5	OBSTRUÇÕES	
- mover objeto em crescimento que atrapalhava ao tentar tomar stance apropriado	13-2/1.1	Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; IMPEDIMENTOS SOLTOS; MADEIRA E LASCAS DE MADEIRA; PARTE INTEGRANTE DO CAMPO;	
- penalidade por omitir no cartão de escores por remoção de mourão de fora de campo	6-6d/6	VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)	
- recolocar divot recém arrancado por outro jogador	13-2/8.7	Após obter alívio de obstrução, segunda obstrução interfere	24-2b/9
- tomar stance apropriado	13-2/1		
- tomar stance apropriado e então mudar a direção do jogo	13-2/17	Área do tee ; bola está dentro ou sobre uma obstrução móvel	25-2/8
- tomar stance apropriado em qualquer direção escolhida pelo jogador	13-2/1.5		
MINHOCA			
Condição de minhoca parcialmente enterrada	23/8	Área pretendida para swing	
		- é melhorada pela remoção de obstrução fixa em reparo	13-2/15 24-2b/10
Meios pelos quais dejetos de minhoca podem ser removidos	23-1/1	Bola alojada na bandeirola presa à haste da bandeira	17/6
MURO			
Ver também: CERCA; CERCA DEMARCATÓRIA, LINHA, MURO OU ESTACAS; CONDIÇÃO DO OBJETO; OBSTRUÇÕES; PARTE INTEGRANTE DO CAMPO			
Condição de		Bola desviada	
- muro artificial circundando depressões ou covas em torno de árvore	33 2b/10.5	- por cabeça de sprinkler de água; Regra Local permitindo executar nova tacada sem penalidade; se é autorizada	33-8/12
- pedra caída do muro de contenção em azar de água	24/6	- por placa indicativa de direção	19-1/1
Considerar bola dentro de campo até ela estar além de muro de fora de campo	33-2a/16	Bola dropada ao obter alívio de obstrução	
		- atinge campo dentro da área prescrita para drop e então rola para fora dessa área; se a bola deve ser dropada novamente	20-2c/1
Diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar ponto mais próximo de alívio devido a muro de fora de campo	24-2b/3.7	- do rough para o fairway; se é permitido	24-2b/8
		- imediatamente após o reinício do jogo; se o jogador pode levantar e limpar a bola, ou substituí-la e então colocar a bola conforme a Regra 6-8d(ii)	6-8d/3
Distância de taco medida diretamente através de muro; se é permitido	20-2b/2	Bola é marcada antes de obstrução ser retirada; bola se move quando o marcador de bola é removido	24-1/5
Parede de terra nua no bunker é tocada durante backswing; se é infração à Regra 13-4	13-4/34	Bola em saco de plástico se desloca quando o saco é levado pelo vento para uma nova posição	18-1/7
		Bola jogada de obstrução é perdida na mesma obstrução	25-1c/3

Bola levantada e dropada longe de obstrução móvel	18-2/4	- Regra Local considerando parte interna da cerca demarcatória como obstrução fixa; se é autorizada	33-8/14
Bola substituída por engano ao obter alívio da estrada do carro de golfe; procedimento para correção do erro	20-6/3	- suportes angulados ou cabos sustentando cerca demarcatória	24/2
Bunker		Condição de	
- bola é dropada no bunker conforme primeira opção da Regra 24-2b(ii); jogador então quer proceder conforme segunda opção e dropar fora do bunker	25-1b/9	- bandeira quando a bola está na borda do buraco	16-2/4
- bola é levantada do bunker por jogador que pretende dropá-la conforme a primeira opção da Regra 24-2b(ii); jogador então resolve proceder conforme a segunda opção para dropar fora do bunker	24-2b/5	- bases de concreto dos mourões da cerca demarcatória	24/3
- bola parada sobre obstrução dentro do bunker; se a bola é considerada no bunker	13/5	- bola abandonada	24-1/2
- pedra servindo como parte de drenagem no bunker; se é obstrução ou impedimento solto	24/7	- carro estacionado	24/8
- rastelos; onde eles devem ser colocados, se dentro ou fora dos bunkers	Ass Var 2	- covas ao redor de árvores	33-2b/10.5
- remoção do rastelo faz com o que a bola se desloque no bunker; se o jogador pode pressionar a bola na areia ou obter alívio fora do bunker se não for possível colocá-la ou recoloca-la no bunker, não mais perto do buraco	20-3d/2	- degraus de madeira ou terra	24/12
Cano de drenagem		- estrada ou caminho artificialmente pavimentados	24/9
- bola dentro de cano de drenagem sob o campo; entrada do cano está fora de campo	24-2b/12	- gramado levantado por cano subterrâneo	24/14
- bola não alcançável ou identificável em cano subterrâneo	24-3b/1	- impedimentos soltos (cascalho, pedriscos, conchas trituradas, lascas de madeira ou algo semelhante) são usados para pavimentar caminho	23/14
Cerca demarcatória de fora de campo		- janelas da sede do clube	24-2b/14
- alívio de obstrução fixa incidentalmente resulta em alívio de cerca de fora de campo	24-2b/6	- linha ou marca de cal ou tinta sobre o solo, para controle de público	24-2b/20
- alívio de obstrução fixa paralela à cerca demarcatória na maioria dos casos resulta em alívio da cerca demarcatória; recomendação à Comissão	33-2a/1	- marcas na área do tee , após a primeira tacada	11-2/1
- bases de concreto dos mourões da cerca demarcatória	24/3	- parte de cerca demarcatória do fora de campo dentro da linha de fora de campo	24/4
- cano de água exposto, adjacente e paralelo à cerca causa problemas; procedimento sugerido	33-2a/1	- parte de cerca que está fora do campo, inclinada sobre a linha de fora de campo	13-2/20
- escada presa à cerca demarcatória	24/1	- partes móveis de mangueira	24-2b/15.3
- parte de cerca demarcatória dentro da linha demarcatória	24/4	- pera meio comida	23/3
- parte de cerca externa ao campo (não é cerca de fora de campo) está inclinada sobre a cerca demarcatória e interfere com o swing	13-2/20	- portão em cerca demarcatória	27/18
- portão em cerca de fora de campo	27/18	- portas de celeiro	24-2b/15
		- suportes angulados ou cabos que suportam cerca demarcatória	24/2
		Estacas demarcatórias de fora de campo	
		- bola é levantada e dropada longe de estaca demarcatória conforme Regra de obstrução	18-2/3
		- estaca demarcatória deslocada	33-2a/20
		- remoção de estaca demarcatória interferindo com swing	13-2/17
		- sem importância para o jogo do buraco sendo jogado	24/5
		Estrada ou rua artificialmente pavimentadas	
		- competidor que não está certo se a estrada é considerada obstrução joga segunda bola; não anuncia intenção de invocar a Regra 3-3 e não relata os fatos à Comissão	3-3/6.5
		- competidor que não está certo se a estrada é considerada obstrução ou parte integrante do campo invoca a Regra 3-3; se o score	3-3/5

com a segunda bola conta se jogada de lugar errado		- linha de jogo melhorada pela remoção de uma pedra do muro	13-2/32
- impedimentos soltos (cascalho, pedricos, conchas trituradas, lascas de madeira ou coisa semelhante) são usados para pavimentar caminho; se podem ser removidos quando o jogador decidir jogar a bola tal como está	23/14	- servindo como parte da drenagem, em um bunker	24/7
- jogador e adversário concordam erroneamente com alívio sem penalidade por pensarem que estrada é obstrução; se uma reivindicação válida pode ser feita após o alívio ser obtido e o adversário descobrir que a estrada é parte integrante do campo	2-5/8.5	Ponte - apoiar o taco em ponte sobre azar de água - bola parada em obstrução elevada sobre buraco profundo; onde dropar	13-4/30 24-2b/11
- Regra Local considerando terreno em reparo adjacente a estrada artificialmente pavimentada como parte da estrada	33-8/25	Ponto mais próximo de alívio - bola dropada rola para mais perto do buraco que o ponto mais próximo de alívio, mas não mais perto do que a posição original	20-2c/1.7 20-2c/0.7
- Regra Local fornecendo alívio de caminho não pavimentado apenas para tacada da área do tee ; se é autorizada	33-8/20	- bola dropada rola para mais perto de obstrução que o ponto mais próximo de alívio; se é necessário re-dropar se o jogador trocar de taco e a obstrução não mais interferir	
- significado de “artificialmente pavimentado”	24/9	- de caminho do carro de golfe em condição anormal de terreno; ponto de alívio de condição anormal de terreno é no caminho do carro; dropo em água ocasional é impraticável	1-4/8.5
Interferência mental de obstrução	24-2a/1	- determinar taco, preparação da tacada, direção do jogo e swing usados para identificar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/1
Investigar a presença de obstrução fixa perto da bola	13-2/27	- diagramas ilustrando jogador incapaz de determinar ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.7
Janela da sede do clube está aberta; bola é jogada através dela; se é permitido	24-2b/14	- diagramas ilustrando o ponto mais próximo de alívio	25-1b/2
Jogador com direito a alívio de obstrução fixa levanta a bola, então	18-2/12.5	- do caminho do carro de golfe em condição anormal de terreno; ponto mais próximo de alívio da condição anormal de terreno de volta ao caminho do carro	1-4/8
- decide não obter alívio e quer proceder conforme Regra de bola injogável	18-2/12	- dois pontos equidistantes obedecem às exigências para determinar o ponto mais próximo de alívio de uma obstrução ou terreno em reparo	25-1b/16
- recoloca a bola e joga da posição original		- jogador determina ponto mais próximo de alívio; tacada pretendida é fisicamente impossível desse ponto	24-2b/3
Linha de jogo é melhorada	24-2b/7	- jogador fisicamente incapaz de tomar stance para determinar ou estabelecer localização do ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.5
- ao obter alívio de obstrução que interfere com swing, jogador incidentalmente obtém alívio de intervenção com sua linha de jogo	13-2/32	- jogador não obedece o procedimento recomendado ao determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/2
- pela remoção de pedra de muro		- jogador obtém corretamente alívio de terreno em reparo; mesma condição interfere para tacada com taco não usado para determinar o ponto de alívio mais próximo	20-2c/0.8
Objeto artificial fora de campo	24-2b/21	- medir através de terreno em reparo ao obter alívio, se é permitido	25-1b/15
- interferência de objeto artificial situado fora de campo	24-1/3	- Regra Local fornecendo alívio do caminho pavimentado em todos os casos, no lado do	33-8/19
- objeto artificial móvel situado fora de campo	Ap.1-a-4b		
Obstruções fixas temporárias; procedimentos de alívio; modelo de Regra Local	24-2b/15.5		
Parte móvel de obstrução fixa interfere com o swing do jogador; opções de alívio disponíveis			
Pedra	24/6		
- caída do muro de contenção em azar de água			

fairway ou em área de drop, quando o ponto mais próximo de alívio não fornecer alívio efetivo; se é autorizada		- permitindo alívio sem penalidade de estaca fixa em azar de água para bola que está no azar; se é autorizada	33-8/15
- taco usado para determinar ponto mais próximo de alívio não é utilizado para a tacada seguinte	24-2b/4	- permitindo alívio sem penalidade de tela protetora próxima à linha de jogo que interfere com a linha de visão	33-8/18
Porta de construção em posição aberta interfere com o swing do jogador; opções de alívio	24-2b/15.5	- permitindo executar nova tacada, sem penalidade, quando a cabeça de um sprinkler da irrigação desviar a bola; se é autorizada	33-8/12
Portas de celeiro são abertas para executar tacada através dele; se é permitido	24-2b/15	- permitindo jogador, se desejar, tratar obstrução fixa temporária (OFT) tanto como obstrução fixa temporária quanto como obstrução fixa ao obter alívio	33-8/45
Posição da bola é piorada quando obstrução é removida; jogador recoloca a obstrução	13-2/15.5	Remoção de obstrução - da linha de jogo de jogador por agente externo	13-2/33
Quando um impedimento solto se transforma em obstrução	23/1	- em azar deslocaria impedimento solto - estaca sustentando árvore é quebrada na tentativa de removê-la	1-4/5 13-2/16
Regra Local			
- considerando parte interna de cerca demarcatória como obstrução fixa; se é autorizada	33-8/14	Segurar a bola no lugar durante remoção de obstrução móvel	24-1/4
- considerando terreno em reparo adjacente à estrada artificialmente pavimentada para carro de golfe como tendo a mesma condição da estrada	33-8/25	Se um jogador tem direito a alívio quando - uma obstrução interfere com a tacada, mas a tacada na bola não é razoável devido à interferência de água ocasional	24-2b/19
- considerando todas as estacas do campo (exceto as demarcatórias do fora de campo) como obstruções fixas	33-8/16	- uma obstrução interfere com uma tacada anormal; tacada anormal é razoável, nas circunstâncias	24-2b/17
- determinando canais de drenagem de concreto obstruções imóveis, não azares de água	33-8/36.5	- uma obstrução interfere com uma tacada anormal; tacada anormal não é razoável, nas circunstâncias	24-2b/18
- exigindo cancelamento e nova execução da tacada, sem penalidade, quando a bola é desviada por rede elétrica, torre ou poste	33-8/13	- uma obstrução interfere, mas a bola está injogável devido a outra condição	24-2b/16
- fornecer alívio de caminho não pavimentado apenas para tacada da área do tee ; se é autorizada	33-8/20	Significado de - “artificialmente pavimentado”	24/9
- fornecer alívio de fio e cabos elétricos temporários	Ap. I-a-4c	- “conhecido ou virtualmente assegurado” na Regra 24-3	26-1/1
- fornecer alívio de obstrução fixa temporária; modelo de Regra Local	Ap. I-a-4b	- ponto onde a bola “entrou pela última vez” no terreno em reparo, quando a bola estiver perdida nessa condição	25-1c/1.5
- fornecer alívio para o lado do fairway de estrada pavimentada, em todos os casos, ou área de drop, quando o ponto mais próximo de alívio não fornecer alívio efetivo; se é autorizada	33-8/19	Stance - após obter alívio de obstrução para tacada na direção do green; obstrução interfere com stance para tacada lateral, necessária	24-2b/9.5
- modelo de Regra Local estabelecendo área de drop (drope de bola) como opção adicional conforme Regras 24-2b e 24-3	Ap. I-a-6	- bola dropada de obstrução fixa rola para posição em que a obstrução interfere com stance; se é exigido re-dropar	20-2c/0.5
- permitindo alívio para a linha de visão das caixas de controle de irrigação perto dos fairways; se é autorizada	33-8/17	- jogador fisicamente incapaz de tomar stance para determinar ou estabelecer localização do ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.5

Taco atinge obstrução após alívio ser obtido conforme Regra 24-2; se jogador fica sujeito a penalidade	20-2c/6	Competidor chega atrasado à área do tee , mas em tempo para jogar na ordem correta; se está atrasado conforme o horário de saída	6-3a/2
Túnel; bola parada em túnel ou outra obstrução sob a terra; determinando o ponto mais próximo de alívio	24-2b/11	Competidor faz objeção a que co-competidor jogue putt fora da vez	10-2b/1
Virtualmente assegurado (ou conhecido) - que bola perdida está em obstrução; drape é feito conforme Regra 24-3; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos - significado de “conhecido ou virtualmente assegurado” na Regra 24-3	25-1c/2.5	Competidores em jogo por tacadas concordam em jogar fora da vez, mas não para favorecer um deles	10-2c/2
	26-1/1	Determinar a bola mais longe do buraco; procedimento do árbitro	10-1b/1
OCEANO			
Tratar oceano e praia como através do campo	33-2a/8	Determinar honra de saída - em jogo por buracos com handicap - em jogo por tacadas com handicap - na área do tee seguinte a buraco em que houve uma disputa	10-1a/1 10-2a/1 10-1a/2
ORDEM DO JOGO Ver também: JOGAR FORA DA VEZ; ORDEM DO JOGO EM PARTIDA DE TRÊS E DE QUATRO JOGADORES; TACADA CANCELADA OU REVOGADA		- quando adversário exige que jogador com honra de saída cancele a tacada executada de fora da área do tee	11-4a/1
Bola provisória; ordem do jogo quando jogada de outro lugar que não a área do tee	10/4	Jogar de fora da área do tee ou de área do tee errada em jogo por buracos - tacada é anulada pelo adversário; ordem correta de jogo - tacada é anulada pelos adversários em um jogo de quatro jogadores; que parceiro deve executar novamente a tacada - tacada vai para fora de campo; procedimento se a tacada não for revogada pelo adversário	11-4a/1 29-1/1 11-5/3
Bolas provisórias jogadas fora da vez da área do tee	10-3/1		
Buracos jogados fora de sequência - competidores jogam dois buracos não incluídos na volta estipulada - jogadores iniciam o jogo pelas áreas dos tees dos buracos 1 e 10; se é permitido - três buracos jogados fora de sequência em um jogo por buracos	3/2 33-1/3 2-1/5	Não dar informação sobre as tacadas dadas até a vez do adversário jogar	9-2/4
Competição de quatro bolas - em que medida é permitido que os jogadores escolham a ordem que consideram melhor - equipe joga fora da vez da área do tee ; adversários exigem que um membro da equipe jogue novamente, mas não o outro - jogador com direito a putt se posiciona sobre a linha de putt de outro jogador - parceiro renuncia à vez de jogar; circunstâncias sob as quais ele pode completar o buraco - renunciar à vez de jogar o putt em partida de quatro bolas por buracos	31-4/2 30-1/1 30-3b/1 31-4/1 30-3b/2	Pedido para jogador executar novamente a tacada é retirado após adversário jogar Quando ambas as bolas estão - em terreno em reparo e os dois jogadores obtêm, alívio - em um azar lateral de água e os dois jogadores obtêm alívio - perdas em um azar lateral de água e nenhuma delas é achada Significado de “imediatamente” quando tacada deve ser anulada Tacada(s) executada(s) fora da vez - bola jogada fora da vez da área do tee é abandonada e outra bola é jogada na ordem correta	10-1c/1 10/1 10/2 10/3 30-1/1 10-2c/1

- equipe joga fora da vez da área do tee ; adversários exigem que um membro da equipe jogue novamente, mas não o outro	30-1/1	- a Comissão determinar Regra aplicável quando jogador proceder conforme Regra inaplicável	34-3/6
- jogador a quem foi pedido para levantar a bola devido a interferência, em vez disso, joga fora da vez	10-1c/2	- a Comissão resolver questões a serem apuradas	34-3/9
- jogador assistindo a bandeira para adversário é atingido pela bola do parceiro do adversário que jogava fora da vez	30-3f/5	- Comissão para estabelecer orientações para a cadência do jogo	Ap.1-B-3
- jogador joga fora da vez da área do tee , em partida de três bolas por buracos; um adversário solicita que ele jogue novamente, o outro não	30-2/1	- Comissão quando jogador desiste antes da próxima partida por buracos	33/2
- jogadores acertam jogar fora de ordem para economizar tempo	10-1c/3	- determinar agrupamentos para play-off por tacadas	33-3/4
		- determinar o recorde do campo	As Var 1
		- determinar se bola que não faz parte da lista de bolas em conformidade se conforma às Regras	5-1/1.5
		- determinar se houve uma grave infração à Regra 1 -2	1-2/0.5
		- estabelecer os grupos para play-off por tacadas	6-8b/7
	29-1/9	- reposicionar buraco devido à severidade da localização durante volta em jogo por tacadas	33-2b/1.5
	29-1/8	- reposicionar buracos e/ou marcas na área do tee durante volta de jogo por tacadas	33-2b/1
		- reposicionar buraco quando danificado depois de bola já estar nas proximidades do buraco no green	33-2b/2

ORDEM DO JOGO EM PARTIDA DE TRÊS E DE QUATRO JOGADORES

Ambos os parceiros saem da mesma área do tee em partida de quatro jogadores por buracos

Bola errada é jogada em partida de quatro jogadores, por tacadas

Bola jogada de fora da área do tee - parceiro errado executa novamente a tacada em jogo por tacadas

- qual parceiro deve executar novamente a tacada

Bola provisória

- jogada por membro errado da equipe
- qual jogador deve jogar a bola provisória

Equipe sai em três buracos na ordem errada; adversários apresentam reivindicação durante o jogo do terceiro buraco

Parceiro em partida de quatro jogadores desloca acidentalmente a bola após preparar a tacada

Parceiro em partida de quatro jogadores erra a bola

- acidentalmente, ao executar a tacada
- proposadamente, para que parceiro possa jogar a bola por sobre a água

Parceiros errados executam drive para ambas as equipes em partida de quatro jogadores por buracos

ORIENTAÇÕES

Autoridade para

	30-1/1	- a Comissão determinar Regra aplicável quando jogador proceder conforme Regra inaplicável	34-3/6
	10-1c/2	- a Comissão resolver questões a serem apuradas	34-3/9
	30-3f/5	- Comissão para estabelecer orientações para a cadência do jogo	Ap.1-B-3
	30-2/1	- Comissão quando jogador desiste antes da próxima partida por buracos	33/2
	10-1c/3	- determinar agrupamentos para play-off por tacadas	33-3/4
		- determinar o recorde do campo	As Var 1
		- determinar se bola que não faz parte da lista de bolas em conformidade se conforma às Regras	5-1/1.5
		- determinar se houve uma grave infração à Regra 1 -2	1-2/0.5
		- estabelecer os grupos para play-off por tacadas	6-8b/7
	29-1/9	- reposicionar buraco devido à severidade da localização durante volta em jogo por tacadas	33-2b/1.5
	29-1/8	- reposicionar buracos e/ou marcas na área do tee durante volta de jogo por tacadas	33-2b/1
		- reposicionar buraco quando danificado depois de bola já estar nas proximidades do buraco no green	33-2b/2
	29-1/2	Sobre cancelamento de volta	33-2d/1

ORVALHO

Retirar orvalho ou geada da linha de putt - das proximidades da bola ou da linha de jogo

Testar a umidade da superfície do green

PARTE INTEGRANTE DO CAMPO

Ver também: CERCA; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; MURO; OBSTRUÇÕES; PORTÃO, PORTA OU JANELA

Apoiar taco sobre construção considerada como parte integrante o campo, em bunker ou azar de água

Comissão - alívio de obstrução fixa incidentalmente resulta em alívio de cerca de fora de campo

29-1/6 - cano de água exposto, adjacente e paralelo à
29-1/7 cerca de fora de campo; na maioria dos casos, jogador teria direito a dropar longe da cerca

29-2/1 ao obter alívio do cano de água; procedimento sugerido para a Comissão

- pode declarar superfícies artificiais e laterais de caminhos e estradas como parte integrante do campo

Ap.1-a-1

- responsabilidade de esclarecer condição de objetos que podem ser obstruções	Ap. I-a-1	Bola parada pelo pé do jogador; bola se desloca quando pé é retirado; se são aplicadas múltiplas penalidades	19-2/1
Condição de			
- depressão ou cova ao redor de árvores	33 2b/10.5	Borda de bunker derrubada para nivelar stance de jogador	13-3/3
- escada presa à cerca demarcatória de fora de campo	24/1		
Incerteza sobre se caminho é obstrução ou parte integrante do campo		Caddie assistindo a bandeira aconselha jogador a mirar em seu pé	8-2b/2
- competidor invoca Regra 3-3; se o score com a segunda bola conta, se jogada de lugar errado	3-3/5	Condição proibindo uso de sapatos de pregos ou travas tradicionalmente, de metal	33-1/14
- competidor joga segunda bola; deixa de anunciar intenção de invocar a Regra 3-3; deixa de relatar os fatos à Comissão	3-3/6.5	Impedimentos soltos em azar são movidos pelos pés do jogador ao se aproximar da bola e tomar stance	13-4/13.5
Janela da sede do clube aberta e bola é jogada através dela	24-2b/14		
Melhorar a linha de jogo ao remover pedra de um muro	13-2/32	Marcador de bola é movido quando adere à sola do sapato do jogador	20-1/5.5
Procedimento incorreto combinado erroneamente por jogador e adversário que acreditam que caminho é obstrução; se reivindicação válida pode ser feita depois do procedimento ser seguido e o adversário descobrir que o caminho é considerado parte integrante do campo	2-5/8.5	Pescoço do putter se entorta quando jogador, com raiva, bate no sapato com o taco; jogador então emboca um putt curto	4-3/4
		Taco é colocado sobre o solo para alinhar os pés	8-2a/1
		PEDRA(S), ROCHA(S) OU CASCALHO	
		Ver também: CONDIÇÃO DO OBJETO; IMPEDIMENTOS SOLTOS; MURO	
Água ocasional			
- é visível em torno dos pés do jogador quando este anda ao lado da linha de putt; se jogador tem direito a alívio de água ocasional	25/5	Bola deslocada por pedra desalojada por - swing de treino	18-2/20.5
- pressionar indevidamente o pé faz com que brote água em torno do sapato; se jogador tem direito a alívio de água ocasional	25/4	- tacada de parceiro ou adversário	18-1/8
		Bola fora do bunker; pedra no bunker na linha de jogo é pressionada ou removida	3-2/31
Alívio obtido de área de terreno em reparo; jogador decide executar a tacada seguinte com taco não usado para determinar ponto mais próximo de alívio e pé toca novamente a área de terreno em reparo; se é exigido novo drop	20-2c/0.8	Competidor corretamente avisado por co-competidor de que incorreu em penalidade por ter movido pedra em azar de água; competidor discorda e não inclui penalidade no cartão de scores devolvido; Comissão é avisada do incidente após o encerramento da competição	34-1b/1.5
Bola deslocada acidentalmente por pé			
- durante remoção de impedimento solto no green	23-1/11	Condição de	
- e galho quebrado melhorando área pretendida para swing; se são aplicadas múltiplas penalidades	1-4/15	- pedra caída do muro de contenção em azar de água	24/6
		- pedra (ou similar) usada para cobrir estrada ou caminho	23/14
Bola dropada atinge pé do jogador; se jogador pode alterar opção de alívio ao dropar novamente a bola	20-2a/6	- pedra servindo como parte de drenagem, no bunker	24/7
		Dobrar grama ou capim durante remoção de impedimentos soltos	13-2/13

Estrada ou caminho cobertos com cascalho; se são artificialmente pavimentados	24/9	- criadas durante a procura e então rasteladas antes de tacada ser executada	13-4/11
Investigar a existência de raízes de árvore ou pedras perto da bola; se é permitido	13-2/27	- criadas e depois rasteladas pelo jogador, em sua linha de jogo, antes da tacada ser dada de fora do bunker	13-2/29
Jogador constrói stance através do uso de um objeto, como uma pedra, um tijolo ou o carro de golfe; corrige o erro antes de executar a tacada	13-3/5	- criadas em extensão da linha de jogo por adversário ou co-competidor	13-2/29.5
Melhorar a linha de jogo ao retirar pedra de muro	13-2/32	- criadas na linha de jogo do jogador no ato de recuperar sua bola conforme as Regras	13-2/29.3
Modelo de Regra Local considerando pedras em bunkers como obstruções móveis	Ap.1-a-3f	- criadas por crianças; se uma Regra Local fornecendo alívio é permitida	33-8/9
Pedra de grande porte só pode ser removida com muito esforço	23-1/2	- criadas por stance abandonado antes de tacada ser executada; se a ação se constitui em "testar as condições do azar", infringindo a Regra 13-4a	13-4/0.5
Solidamente enterrado		- pé do jogador para a bola; quando o pé é retirado, a bola rola para a pegada	19-2/1
- pedra em azar é tocada com o taco durante backswing	13-4/6	- rasteladas antes da bola ser jogada para fora do bunker; bola volta para área rastelada na tacada subsequente	13-4/38
- significado de "solidamente enterrado" na definição de impedimentos soltos	23/2	- rasteladas após stance original ser tomado quando jogador decide executar um tipo diferente de tacada	13-4/0.5
PEGADA(S)		- rasteladas após tacada ser executada do bunker e bola jogada se perder ou for para fora de campo, e antes da bola substituta ser dropada no bunker	13-4/37
Ver também: BUNKER; CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; DANOS; MARCAS DE TRAVAS DE SAPATOS; TERRENO EM REPARO		- rasteladas pelo jogador depois de jogar fora da vez em jogo por buracos; adversário revoga tacada e jogador deve dropar a bola na área rastelada	13-4/39
Alisadas exclusivamente para cuidar do campo incidentalmente move impedimentos soltos em bunker	13-4/9.5	- rasteladas sobre a linha de jogo antes de tacada ser executada de fora do bunker; se são aplicadas múltiplas penalidades	1-4/12
Condição de pegadas feitas por animal lurador, réptil ou ave	25/19.5	- segundo jogador a jogar do bunker deseja consertar pegadas feitas pelo primeiro jogador	13-4/19
Dano severo por tráfego de espectadores, devido à chuva forte e condições de umidade; opções da Comissão	33-2a/3	Regra Local fornecendo alívio de dano em bunker, inclusive pegadas, feitas por crianças; se é autorizada	33-8/9
Em bunker ou azar de água		PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA COMISSÃO	
- alteradas durante a suspensão da partida, pela equipe de manutenção	6-8d/2	Ver também: COMISSÃO; ENCERRAMENTO DA COMPETIÇÃO; SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS	
- alteradas durante a suspensão da partida, por causas naturais	6-8d/1		
- alteradas pela tacada de outro jogador quando a bola do jogador foi levantada de uma pegada devido a interferência	20-3b/1	Autorização para ignorar ou modificar penalidade de desclassificação	33-7/1
- Árbitro faz pegadas no bunker ao tomar decisão; se é permitido rastelar o bunker antes do jogador jogar	13-4/10	Cartão de escores; omissão da penalidade	6-6d/6
- criadas ao recuperar rastelo, alisadas pelo jogador antes da tacada	13-4/9	- descoberta após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/9
		- penalidade por mover bola incluída no cartão mas não a penalidade por não	

recolocar descoberta após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição		Marcas na área do tee movidas pelo jogador	11-2/2
- para duas infrações diferentes descoberto após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/7	Regra Local	
- envolvendo desclassificação descoberto após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/8	- exigindo que o jogador obtenha alívio com penalidade de viveiro (ou plantação) de árvores, onde o jogo é proibido; se é autorizada	33-8/29
- jogador corretamente informado de infração por competidor discorda e não inclui penalidade no cartão; descoberto após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/10	- fornecendo alívio sem penalidade de bunker alagado	33-8/27
- jogador inseguro sobre penalidade ou procedimento não inclui penalidade no cartão; descoberto após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/10	- ignorar exigência de completar o buraco quando um green provisório estiver sendo usado; se é autorizada	33-8/1
		- não aplicar penalidade para bola que atinge bandeira não atendida; se é autorizada	33-8/11
		- permitindo drape sobre o lado mais perto do green de um azar de água quando a bola deixa de ultrapassar o azar; se é autorizada	33-8/2
Condição da competição			
- anti doping; infração descoberta após o fechamento da competição	34-1b/9	Se a Comissão deve impor penalidade	
- exigindo imediata interrupção da partida em situações de perigo; orientações para ignorar ou modificar penalidade de desclassificação por não interromper imediatamente a partida	6-8b/7	- aplicação de penalidade de desclassificação em competição onde não são usados todos os resultados para determinar o vencedor de cada volta	33/8
- uso de bola que não consta da lista de bolas aprovadas impõe penalidade que não a de desclassificação; se é permitida	5-1/2	- Comissão interrompe o jogo; um jogador da partida interrompe imediatamente; outros jogadores completam o buraco jogando tacadas sucessivas fora de ordem	6-8b/3.5
		- dar informação errada sobre as Regras, conscientemente	9/1
Erro da Comissão			
- árbitro avisa incorretamente jogador a cancelar a tacada e a bater novamente	34-3/1.3	- deixar conscientemente de corrigir mal-entendido do adversário quanto à situação da partida	9-2/12
- decisão incorreta da Comissão na primeira volta, que afeta o score do competidor, é corrigida durante a segunda volta	34-3/1	- descoberta após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/6
- penalidade de desclassificação é erroneamente aplicada ao vencedor do evento; erro é descoberto depois do play-off ser jogado por dois outros competidores	34-1b/5	- para duas infrações diferentes descoberto após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/7
		- durante a volta, competidor é avisado por co-competidor de que incorreu em penalidade; competidor discorda e não inclui penalidade no cartão de scores devolvido à Comissão; Comissão é avisada do incidente após o encerramento da partida	34-1b/1.5
Etiqueta			
- penalidade de desclassificação imposta por comportamento inaceitável; se é permitida	33-8/6	- jogar para longe do buraco para ajudar o parceiro	30-3f/6
- significado de séria infração à etiqueta	33-7/8	- pedir ajuda de co-competidor para mover impedimento solto para evitar penalidade no caso da remoção provocar o movimento da bola	33-7/7
Horário de saída			
- circunstâncias que permitem ignorar a penalidade de desclassificação por atraso	6-3a/1.5	- quando jogador determina que a bola não moveu e evidência televisiva mostra que moveu	18/4
- jogadores começam cedo	6-3a/5	- recolocar a bola repetidamente mais perto do buraco, no green	33-7/6
- significado de "horário de saída"	6-3a/2.5	- recusar-se a identificar a bola	27/13
- todos os competidores devem estar presentes	6-3a/2		
Informação incorreta sobre as Regras é dada ao parceiro, adversário ou co-competidor	9/1		

- recusar-se a reiniciar a partida (alegando perigo de raios) quando reinício tiver sido determinado pela Comissão	6-8b/5	- na área através do campo em que a bola deve ser dropada; se é permitido	13-2/10
		- na linha de jogo reparado, se linha de jogo foi melhorada	13-2/0.5

Se a Comissão pode ignorar ou modificar penalidade

- cartão de escores com escore errado é devolvido

- competidor reinicia o jogo após interrupção em horário não determinado pela Comissão (mais cedo ou mais tarde)

- deixar de completar o buraco em jogo por tacadas

- falta de assinatura no cartão de escores é atribuída ao pouco tempo fornecido pela Comissão

- jogador faz tacada de treino no campo antes de volta de jogo por tacadas

- jogadores acordam ignorar ordem de saída para economizar tempo

- jogo de bola errada não é retificado a conselho de membro da Comissão

- putt curto é embocado usando um taco com características de jogo alteradas não no decorrer normal do jogo

- tacada única executada com bola em não conformidade com as especificações

- treinar no campo entre um jogo por tacadas e o play-off no mesmo dia

- treinar no campo entre voltas de jogo por tacadas

PIQUE DE BOLA

Ver também: BOLA ENTERRADA; MARCA DE BOLA

Água ocasional contida no buraco de bola enterrada em seu próprio pique; opções de alívio para o jogador

Bola

- levantada para determinar se enterrada em seu próprio pique

- pula para fora de seu pique e então gira de volta para dentro dele

- volta para seu próprio pique feito pela tacada anterior

Feito pela bola de parceiro, adversário ou co-competidor afeta o lie ou a linha de jogo do jogador; se o jogador tem direito a alívio sem penalidade

Quando a bola é considerada "enterrada" em seu próprio pique

Reparado

33-7/4	PLANTAS Ver também: ÁRVORE OU ARBUSTO; CONDIÇÃO DO OBJETO (Cogumelo, musgo)
6-8b/6	Bola em repouso deslocada por planta movida pelo vento

33-7/2	
33-7/3	Plantas interferindo com swing são movidas para determinar se são impedimentos soltos ou se estão presas

PLAY-OFF E EMPATES

Jogo por buracos

- acreditando erroneamente que partida está empatada após 18 buracos jogadores jogam buraco extra e determinam o vencedor; erro então é descoberto

- jogadores decidem método de resolver empate quando a Comissão não o faz

- legítimo vencedor da partida não reclama e concorda em jogar buracos extras

Jogo por tacadas

- antes de play-off, substituição de taco quebrado em gesto de raiva durante a volta

- cartões de escores para desempate em play-off com morte súbita

- co-competidor levanta a bola do competidor concedendo a tacada seguinte em play-off por tacadas

- competição com mais de 36 buracos em dois campos; jogador completa primeira volta; treina no mesmo campo, mais tarde joga play-off nesse mesmo campo

- competidor que treina no campo da competição após a volta de classificação subsequentemente joga play-off no mesmo dia

- determinar vencedor e posições em play-off de jogo por tacadas quando o jogador é desclassificado ou desiste

- formação de grupos para play-off

- informação errada dada por co-competidor em play-off com morte súbita faz com que co-competidor levante a bola e incorra em penalidade

- jogador incorreu em penalidade de desclassificação no play-off; se a penalidade se aplica a toda a competição

PONTE

Apoiar taco sobre ponte construída sobre azar de água; se é permitido	13-4/30	Medir ponto mais próximo de alívio através de terreno em reparo para determinar área de drop; se é permitido	25-1b/15
Bola sobre ponte elevada construída sobre depressão profunda; como determinar ponto mais próximo de alívio	24-2b/11	Obstrução é atingida por taco de jogador após ter obtido alívio conforme Regra 24-2; se o jogador fica sujeito a penalidade	20-2c/6
PONTO MAIS PRÓXIMO DE ALÍVIO Ver também: ALÍVIO MÁXIMO DISPONÍVEL			
Água ocasional no green		Se é necessário re-dropar se	
- interfere com o lie da bola; ponto mais próximo de alívio é fora do green	25-1b/10	- alívio é obtido de uma obstrução para tacada na direção do green; a mesma obstrução interfere com stance para tacada lateral necessária	24-2b/9.5
- intervém com a linha de putt; ponto mais próximo de alívio é fora do green	25-1b/10.5	- bola dropada atinge o campo dentro da área de drop prescrita e rola para fora dessa área	20-2c/1
Determinar o ponto mais próximo de alívio		- bola dropada de área de terreno em reparo rola para posição em que a mesma área interfere com stance	20-2c/0.5
- diagrama ilustrando exemplos de pontos mais próximos de alívio em locais fisicamente inacessíveis	24-2b/3.7	- bola dropada de obstrução fixa rola para mais perto do buraco que o ponto de alívio mais próximo, mas não mais perto do que o ponto original	20-2c/1.7
- diagrama ilustrando o procedimento recomendado	25-1b/2	- bola dropada de obstrução fixa rola para mais perto do buraco que o ponto mais próximo de alívio mas o jogador troca de taco e a obstrução não mais interfere	20-2c/0.7
- dois pontos mais próximos de alívio equidistantes obedecendo às exigências da Regra	25-1b/16	- bola dropada que deveria atingir primeiro do solo do bunker atinge o solo fora do bunker e então rola para dentro dele	25-1b/7
- ponto mais próximo de alívio em local fisicamente inacessível; procedimento do jogador	24-2b/3.5	- bola é dropada de área de terreno em reparo e então a mesma área interfere com tacada usando taco não usado para determinar ponto mais próximo de alívio	20-2c/0.8
- ponto mais próximo de alívio localizado onde jogador não consegue executar a tacada pretendida	24-2b/3		
- procedimento recomendado	24-2b/1		
- procedimento recomendado não é observado pelo jogador ao determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/2		
- quando é permitido alívio de duas condições em um único procedimento	1-4/8	Se é permitido obter alívio de duas condições em um único procedimento	
- quando ninho de pássaro interfere com a tacada	1-4/9	- alívio de estrada para carro de golfe em água ocasional; alívio de água ocasional de volta à estrada de carro de golfe	1-4/8
- quando o alívio de duas condições é permitido em um único procedimento e é impraticável dropar a bola em uma condição	1-4/8.5	- bola em água ocasional dentro de terreno em reparo	25-1b/11.5
- quando serpente ou abelhas interferem com o jogo; procedimento de alívio	1-4/10	- de estrada de carro de golfe e em água ocasional; ponto mais próximo de alívio da água ocasional é de volta à estrada de carro de golfe; drop é impraticável na água ocasional	1-4/8.5
É impossível recolocar ou colocar bola deslocada no bunker não mais perto do buraco; se jogador pode pressionar a bola na areia ou obter alívio fora do bunker	20-3d/2		
		Regra Local	
Linha de jogo		- considerando que green errado inclui área que o circunda para proibir drop e jogo dessa área	33-8/33
- alívio de obstrução interferindo com swing incidentalmente fornece alívio de interferência com a linha de jogo	24-2b/7	- fornecendo alívio no lado do fairway para todos as bolas que estiverem em estrada pavimentada, ou área de drop, quando o ponto mais próximo de alívio não fornecer alívio efetivo; se é autorizada	33-8/19
- alívio obtido de outra condição melhora a linha de jogo	25-1b/3		

- permitindo alívio de área com ranhuras ao redor do green	33-8/24	Apoiar o taco - fora de um azar de água, antes de executar uma tacada na bola no azar	13-4/29
Taco usado para determinar o ponto mais próximo de alívio não é usado na tacada seguinte	24-2b/4	- na grama, em azar de água; quando se considera que o taco está apoiado - pressionando a areia atrás da bola, através do campo	13-4/8 13-2/12
PORTÃO, PORTA OU JANELA			
Porta aberta de edifício interfere com o swing do jogador; opções de alívio disponíveis	24-2b/15.5	Bola dropada de modo impróprio se desloca quando tacada é preparada; jogador então levanta e dropa a bola de modo correto	20-2a/4
Portão em cerca demarcatória de fora de campo; se é considerado fixo ou móvel	27/18	Bola movida depois de preparada a tacada - bola provisória se move após tacada ser preparada; se é possível cancelar penalidade quando a bola provisória jamais se torna bola em jogo	15/7
Porta ou janela da sede do clube é abertas; bola é jogada através da abertura	24-2b/14	- bola se move no rough; não fica parada quando recolocada	20-3d/3
Portas de celeiro são abertas para tacada executada através do celeiro	24-2b/15	- competidor invoca a Regra 3-3; segunda bola jogada primeiramente de local onde bola original se encontrava	3-3/14
PRAIA			
Tratar oceano e praia como através do campo	33-2a/8	- e cai no buraco - e é parada pelo taco do jogador - e para fora de campo; jogador joga a bola no green, quando jogador tenta afastar inseto da bola	18-2/24 18-2/6 18-2/5 23-1/12
PRÊMIO			
Devido a um erro da Comissão - score do vencedor não é colocado no placar; Comissão atribui o prêmio a outro competidor; erro é descoberto no dia seguinte	34-1b/6	- por uma distância não razoavelmente discernível a olho nu	18/4
- handicap errado deduzido do score do competidor faz com que o jogador não receba o prêmio; erro é descoberto após o encerramento da competição	33-5/2	Bola original fora de campo; bola colocada novamente sobre o tee com penalidade de tacada e distância é tocada ao ser preparada a tacada e cai do tee	11-3/3
- handicap incorretamente calculado para um competidor é publicado e faz com que o competidor vença o evento; erro é descoberto vários dias depois	6-2b/3	Bola oscila durante preparação de tacada	18/2
- vencedor de um evento é erroneamente desclassificado; Comissão faz play-off entre dois outros competidores; erro é descoberto depois do play-off, mas antes do encerramento da competição	34-1b/5	Bola se move antes de ser preparada a tacada - bola recolocada fica parada; em seguida, bola é movida por vento, antes de ser preparada a tacada	18-1/12
Jogador é desclassificado de - evento por tacadas com handicap; se tem direito ao prêmio por score bruto - jogo por buracos; se tem direito a prêmio ganho antes da desclassificação	33-11/13 33/7	Ordem do jogo em partida de quatro jogadores, se jogador mover acidentalmente a bola após preparar a tacada Padrão do Peso das Evidências utilizado para determinar se o jogador causou o movimento de sua bola	29-1/5 18-2/0.5
PREPARAR A TACADA			
Água ocasional no bunker é tocada com o taco; se taco foi apoiado no chão	13-4/7	Stance é tomado no bunker - então jogador alisa pegadas depois de decidir executar um tipo diferente de tacada - sem o taco; se foi preparada a tacada	13-4/0.5 13-4/24

Tacada não atinge a bola; bola então acidentalmente derrubada do tee	11-3/1	Bola original encontrada dentro do período de cinco minutos não é identificada antes desse período se esgotar	27/5.5
PROBLEMA FÍSICO Ver: também: ASSISTÊNCIA OU CONDIÇÃO MÉDICA; DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO		Bola original é encontrada; jogador quer ignorá-la e continuar o jogo com a bola provisória	27-2c/2
Adiamento da partida final devido a ferimento de jogador	6-3a/1	Bola provisória - após procurar bola por 3 minutos jogador dropa bola como provisória, bola original é então encontrada	27-2a/5
Atadura elástica usada por jogador com pulso machucado	14-3/7	- é jogada apenas na crença de que a bola original pode estar em um azar de água - não distinguível da bola original	27-2a/2 27/11
Dispositivo para auxiliar swing; se a Comissão pode autorizar uso por jogador com problema físico durante volta estipulada	14-3/15.5	Bola supostamente em azar de água é encontrada fora do azar depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância	26/6
Interromper o jogo - devido a um problema físico - para fazer uma refeição ligeira	6-8a/3 6-8a/2.5	Caddie de adversário levanta a bola do jogador - depois de jogador reivindicar outra bola - que pode ou não estar fora de campo	18-3b/4 18-3b/5
Membros artificiais	14-3/15		
Taco quebrado ao ser usado como bengala; se pode ser reposto	4-3/7	Caddie, por iniciativa própria, levanta a bola para identificação	18-2/14
PROCURAR E IDENTIFICAR BOLA Ver também: BOLA PERDIDA		Continuação de jogo com bola provisória, sem que a bola original seja procurada	27-2b/1
Bola declarada perdida é encontrada dentro de cinco minutos, antes de outra bola ter sido colocada em jogo	27/16	Identificar a bola - apenas pela marca e número - através do testemunho de um espectador - jogador levanta a bola com lama aderida, para identificação e a gira ao recolocá-la	12-2/1 27/12 21/5
Bola desalojada de árvore - circunstâncias nas quais o jogador é penalizado - circunstâncias nas quais o jogador não é penalizado	18-2/28 18-2/27	Impedimentos soltos afetando o lie da bola - movidos quando a bola é levantada para identificação - removidos quando a bola é levantada para identificação	23-1/7 23-1/8
Bola é acidentalmente pisada pelo caddie do adversário durante a busca	18-3b/3		
Bola é trocada durante o jogo de um buraco para ajudar a identificação	15/6.5	Jogador infringe duas Regras com penalidades diferentes; penalidade mais severa é aplicada	1-4/15
Bola em água ocasional é difícil de identificar ou recuperar sem um esforço razoável	25-1/1	Jogador não consegue distinguir sua bola de outra	27/10
Bola em árvore - é identificável mas não é recuperada - está visível mas não é identificável	27/14 27/15	Jogador procurando pela bola confunde sua bola com a do adversário e descobre seu erro após o período de cinco minutos para busca	27/5
		Posição de bola levantada para identificação não é marcada intenção de levantar não é	21/4

anunciada e a bola é limpa além do necessário para identificação		- cartão diferente devolvido quando o original foi perdido ou danificado	6-6a/7
Quando é necessário encontrar e identificar uma bola considerada injogável	28/1	- handicap incorreto para parceiro em jogo de quatro jogadores, por tacadas, descoberto após encerramento da competição	6-2b/2.5
Recusa em identificar a bola	27/13	- handicap individual dos parceiros não é registrado no cartão de escores	6-2b/4
Significado de "ir procurar"	27-2a/1.5	Concessão de partida de quatro jogadores por buracos é decidida por jogo de simples por buracos	2-4/21
Solo de bunker ou azar de água é tocado com o taco durante procura por bola que se acredita estar coberta por impedimentos soltos	12-1/4	Condição da competição designa que parceiro deve jogar da primeira área do tee em partida de quatro jogadores; se é permitido	33-1/3.5
Tempo permitido para busca			
- de bola original e bola provisória	27/4	Dropar bola conforme Regra; que parceiro deve dropar	29/4
- depois de bola errada ser jogada	27/2		
- se a bola perdida for encontrada depois de dois minutos e então novamente perdida	27/3		
- se o jogo for interrompido durante a busca	27/1.5	Hora de início; se ambos jogadores devem estar presentes	29/7
Tocar e girar bola meio afundada no rough para identificação	12-2/2	Infração à Regra, por adversário	
		- discutida entre jogador e adversário;	1-3/4
		penalidade de adversário não aplicada	
Topo da bola em um azar está coberto de folhas, mas parte da bola é visível de outro ângulo	12-1/3	- nem os jogadores nem os adversários sabem que incorreram em penalidade; penalidade não é aplicada	1-3/5
		- procedimento para reivindicação válida	2-5/2
Virtualmente assegurado (ou conhecido) que			
- bola desaparecida está em azar de água;	26-1/3.5	Jogador erra a bola	
drope é feito conforme Regra de azar de água; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos		- acidentalmente, ao executar tacada	29-1/6
		- de propósito, para que parceiro possa executar tacada sobre a água	29-1/7
- bola perdida está em condição anormal de terreno ou obstrução; drope é feito conforme a Regra aplicável; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	25-1c/2.5	Jogador treina putts no green anterior depois de parceiro jogar da área do tee seguinte	29/3
		Jogo por tacadas	
		- assinatura de cartão de escores em partida de quatro jogadores, por tacadas	29/6
		- competidor joga de fora da área do tee em partida de quatro jogadores, por tacadas;	29-1/2
		parceiro bate outra bola	
	29/5	- ordem do jogo em partida de quatro jogadores por tacadas; quando é jogada uma bola errada	29-1/8
Bater na areia do bunker com o taco depois de não conseguir retirar a bola; se equipe incorre em penalidade			
Bola provisória em competição de quatro jogadores			
- ordem do jogo quando jogada, não na área do tee	10/4	Ordem do jogo entre parceiros de partida de quatro jogadores	
- parceiro errado joga bola provisória	29-1/4	- equipe inicia o jogo de três buracos em ordem errada; adversários apresentam reivindicação durante o terceiro buraco	29-2/2
- que parceiro deve jogar a bola provisória	29-1/3	- quando a tacada da área do tee é executada fora da área do tee em jogo por buracos e é revogada pelos adversários	29-1/1
- se parceiro que foi à frente antes de tacada da área do tee pode voltar à área do tee para jogar uma bola provisória	29-1/4.5		
Cartão de escores			

- quando a tacada da área do tee é executada fora da área do tee em jogo por tacadas	29-1/2	RAIOS Ver também: CONDIÇÕES CLIMÁTICAS; INTERRUPÇÃO E REINÍCIO DA PARTIDA; SITUAÇÃO PERIGOSA	
- quando a tacada da área do tee vai para fora de campo	29/2		
- quando a tacada erra a bola acidentalmente	29-1/6		
- quando é jogada uma bola errada	29-1/8		
- quando é jogada uma bola provisória	29-1/3	Alegando perigo de raios, jogador se recusa a reiniciar o jogo quando determinado pela Comissão	6-8b/5
- quando o swing erra a bola de propósito	29-1/7		
- quando parceiro move a bola acidentalmente depois de preparar a tacada	29-1/5	Deixar de interromper o jogo imediatamente; orientações para evitar ou modificar penalidade de desclassificação quando a condição do Apêndice I-B-4 está em vigor	6-8b/7
Parceiros errados iniciam o jogo para ambas as equipes em partida de quatro jogadores por buracos	29-2/1		
Partida de quatro jogadores, por buracos		Modelo de condição exigindo imediata interrupção do jogo devido a situação perigosa	Ap.1-B-4
- iniciada como partida de quatro bolas (four-ball); erro é descoberto no buraco 9	6-1/1		
- jogada como partida de quatro bolas por buracos (four-ball match play) por acordo entre os jogadores	33-1/4	Parceiros não interrompem o jogo imediatamente, contrariamente às condições da competição	30-3e/1
Partida mista de quatro jogadores na qual áreas do tee diferentes são usados por homens e mulheres; tacada da área do tee vai fora de campo	29/2	RAÍZES Ver também: ÁRVORE OU ARBUSTO	
Quando volta estipulada inicia e termina		Bola injogável entre raízes de árvore; se há alívio disponível no caso de obstrução interferir com o swing do jogador	24-2b/16
- em jogos por buracos	2/2		
- em jogos por tacadas	3/3	Condição de raízes fora da área de terreno em reparo, que pertencem a árvore dentro da área	25/10.7
Reinvindicações e reivindicações em partida de quatro jogadores por buracos			
- equipe de partida de quatro jogadores inicia o jogo de três buracos em ordem errada; adversários apresentam reivindicação durante o terceiro buraco	29-2/2	Divot está praticamente com todas as suas raízes para baixo, no buraco do divot, se é considerado recolocado	13-2/7
- procedimento para reivindicação válida	2-5/2	Investigar a existência de raízes ou pedras perto da bola; se é permitido	13-2/27
Significado de "handicap"			
- para efeito da Regra 6-2	6-2/1	Jogador erra tacada em bola que se encontra entre raízes de árvore e então a considera injogável, opção da Regra 28a é discutida	28/7
- quando o handicap total não é usado	6-2b/0.5		
Tacos de parceiros são carregados em uma mesma bolsa; se é permitido	4-4a/4	Mover qualquer vegetação o suficiente para determinar se é um impedimento solto ou está preso às suas raízes; se infringe a Regra 13-2	13-2/26
Tanto jogador quanto parceiro executam drive na área do tee em jogo de quatro jogadores	29-1/9		
Trocar de parceiro após jogar da primeira área do tee ; se é permitido	29/1	Mover tufo de grama levantado sobre a linha de putt para determinar se está preso às raízes; se infringe a Regra 13-2	16-1a/11
		Regra Local fornecendo alívio de raízes de árvore; se é autorizada	33-8/8

RASTELO

Ver também: BUNKER; CONDIÇÃO DO OBJETO; LINHA DE JOGO; MELHORAR ÁREA PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING; POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT; OBSTRUÇÕES

Atirado dentro do bunker antes da tacada 13-4/21

Bola em bunker se desloca quando rastelo é removido; se o jogador pode pressionar a bola na areia ou obter alívio fora do bunker caso não seja possível recolocar ou colocar no bunker, não mais perto do buraco 20-3d/2

Cabo é cravado no bunker antes da tacada 13-4/0.5

Colocado em azar antes da tacada 13-4/0.5

Jogador entra no bunker para remover rastelo que está sobre a linha de jogo; jogador rastela pegadas restaurando a linha de jogo antes de executar tacada 13-2/29

Quando o apoiar-se sobre o rastelo ou 135tende-lo em um azar se constitui em "testar a condição do azar", infringindo a Regra 13-4a 13-4/0.5

Se os rastelos devem ser colocados dentro ou Ass Var 2 fora dos bunkers

RECORDE DO CAMPO

Orientações e recomendações As Var 1

RECUSA EM OBSERVAR REGRA

Competidor não tem oportunidade de 3-4/1 levantar bola que favorecia co-competidor antes do co-competidor jogar

Jogador concede a tacada seguinte do 2-4/8 adversário e, então, joga antes do adversário ter oportunidade de levantar a bola

Jogador pede que a bola do adversário seja 30-3f/11 levantada porque ela pode favorecer o parceiro do adversário; adversário não levanta a bola e o parceiro do adversário joga

Jogador que alega perigo de raios se recusa a 6-8b/5 jogar quando o reinício da partida é determinado pela Comissão

Jogador se recusa a dizer ao adversário 9-2/3.5 quantas tacadas efetuou

REGRA OU PROCEDIMENTO INAPLICÁVEL USADO

Água ocasional confundida com azar de água; 25-1b/13 jogador dropa bola substituta conforme Regra de azar de água

Após busca por 3 minutos jogador dropa 27-2a/5 bola; bola original é encontrada dentro dos 5 minutos

Bola considerada injogável em azar de água - bola original dropada em azar e jogada 20-7/2
- bola substituta dropada em azar; jogador nota erro antes de jogar 20-7/2.5

Bola dropada conforme Regra de azar de 26-1/3.7 água, sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola estava no azar; bola original é então encontrada

Bola levantada e dropada longe de 18-2/3 - cerca de fora de campo conforme Regra de obstrução

- obstrução móvel 18-2/4

Bola não encontrada que se crê perdida em 25-1c/2 terreno em reparo, sem conhecimento ou virtual certeza; jogador dropa e joga bola substituta conforme procedimento na Regra 25-1 c

Competidor joga fora da vez, acredita que 27/17 deva cancelar tacada e bater novamente, e coloca outra bola em jogo do local da tacada anterior; procedimento questionado

Jogador procede segundo Regra inaplicável; 34-3/6 orientações para a Comissão ao terminar a Regra aplicável

Jogador que ignora que sua bola está em azar 25-1b/26 de água obtém alívio de interferência de buraco de animal lurador

Segunda bola jogada em jogo por buracos por 3-3/9 competidor incerto sobre seus direitos ou procedimento

Três bolas jogadas por competidor incerto 3-3/10 sobre seus direitos ou procedimento

REGRAS LOCAIS

Ver também: CONDIÇÕES DA
COMPETIÇÃO

Área de drop (drope de bola)

- fornecendo alívio de estrada pavimentada para todos os casos na área de drop quando o ponto mais próximo de alívio não fornecer alívio efetivo; se é permitida 33-8/19

- modelo de Regra Local para estabelecer área de drop (drope de bola) como opção adicional conforme as Regras 24-2b; 24-3; 25-1 b; 25-1 c; 25-3; 26-1 e 28 Ap. I-a-6

- para alívio de área contendo árvores novas 33-8/26
- para alívio de um azar lateral de água com bunker adjacente 33-8/37.5

- para green-ilha 33-2a/10
- para parte de azar de água lateral onde é impossível dropar não mais perto do buraco 33-2a/9
- quando tela de proteção interfere com a linha de jogo 33-8/18

Áreas de proteção ambiental; exemplo de Regra Local esclarecendo os procedimentos de alívio Ap. I-a-2c

Azares de água

- considerando curso de água tanto como azar de água para os tees mais longos e como azar lateral de água para os tees mais curtos 33-2a/6

- considerando curso de água tanto como azar de água quanto como azar lateral de água 33-2a/7
- definindo áreas que não se encaixam na definição de azar lateral de água, tais como rough e áreas adjacentes aos fairways e que não têm condições de jogo, como azares laterais de água; se é autorizada 33-8/35

- determinando canais de drenagem de concreto obstruções imóveis 33-8/36.5
- estabelecer área de drop através do campo para alívio de um azar lateral de água com bunker adjacente 33-8/37.5

- estabelecer área de drop (drope de bola) para green-ilha 33-2a/10

- estabelecer área de drop para parte de azar lateral de água onde é impossível dropar não mais perto do buraco 33-2a/9

- modelo de Regra Local permitindo que seja jogada uma bola provisória conforme Regra de azar de água Ap. I-a-5
- permitindo alívio sem penalidade de estaca fixa que delimita azar de água, para bola que está dentro do azar de água; se é autorizada 33-8/15

- permitindo alívio sem penalidade para bola em azar de água; se é autorizada 33-8/36

- permitindo dropar dentro de azar de água, atrás do ponto onde a bola ficou em posição injogável no mesmo azar; se é autorizada 33-8/37
- permitindo dropar do lado oposto do ponto onde a bola parou em um azar lateral de água; se é permitida 26-1/20

- permitindo dropar no lado mais próximo do green de um azar de água mesmo quando a bola não ultrapassar o azar; se é autorizada 33-8/2

Bandeira
- não aplicando penalidade por bola atingir bandeira não atendida; se é permitida 33-8/11
- proibindo a remoção da bandeira; se é permitida 33-8/10

Bunker
- água ocasional enche completamente o bunker; permitindo alívio fora do bunker 33-8/27
- considerando material semelhante a areia como tendo a mesma condição de areia 33-8/40
- considerando paredes de bunker feitas de pilha de torrões de terra (cobertas de grama ou não) como não sendo área de grama cortada rente ao chão 33-8/39

- considerando paredes de bunker parcialmente cobertas por grama sejam consideradas parte do bunker 33-8/39.5
- danificado por crianças; permitindo dropar fora do bunker ou rastelar a areia, sem penalidade; se é permitida 33-8/9

- estabelecendo área de drop através do campo para alívio de um azar lateral de água com bunker adjacente 33-8/37.5
- permitindo novo drop ou colocação quando a bola dropada se enterra no bunker; se é permitida 33-8/28

- totalmente em reparo; opções para a Comissão 25/13

Buracos de arejamento; modelo de Regra Local permitindo alívio 14-3/18

Buracos de divot; permitir alívio de ou reparo de; se é permitido 33-8/34

Carros de golfe motorizados e pessoas designadas para conduzi-los; esclarecimento de condição 33-8/4

Condições anormais de terreno
- alterando procedimento de alívio de terreno em reparo para exigir que jogador dropar atrás da condição; se é permitida 33-8/26

- autorizando remoção de excesso em excesso de pássaros ou animais nos greens 33-8/32.7

- considerando cogumelos crescendo sobre a linha de putt como terreno em reparo	16-1a/15	Estabelecimento de código de esportividade; se é permitida	33-8/6
- considerando linhas usadas para controle de público como terreno em reparo	24-2b/20	Fios elétricos e cabos de força temporários;	Ap.1-a-4c
- considerando morro de formigueiro cônico e duro como terreno em reparo	33-8/22	exemplo de Regra Local	
- considerando morro de formigueiros de formigas virulentas como terreno em reparo	33-8/22	Fora de campo	
- considerando terreno em reparo adjacente a estrada pavimentada para carros de golfe como tendo a mesma condição do caminho	33-8/25	- considerar a área de circunda a área do tee como dentro de campo para tacada do tee e, depois disso, como fora de campo; se é autorizada	33-2a/13
- declarando acúmulos temporários de folhas em bunkers como terreno em reparo	13-4/33	- considerar área de buraco adjacente como fora de campo apenas para tacada executada da área do tee ; se é autorizada	33-2a/14
- declarando acúmulos temporários de folhas (em buracos específicos) através do campo como terreno em reparo	33-8/31	- considerar área de buraco adjacente como fora de campo para o jogo de um buraco em particular, mas não para o jogo de outros buracos	33-2a/14
- declarando áreas do campo como terreno em reparo dos quais é proibido jogar e de onde deve-se obter alívio; exemplo de Regra Local	Ap.1-a-2a	- considerar bola dentro de campo até ela estar além de muro de fora de campo	33-2a/16
- declarando caminhos não pavimentados como terrenos em reparo, apenas para tacadas da área do tee ; se é permitida	33-8/20	- considerar estacas demarcatórias não significativas em jogo de buraco sendo jogado como obstruções fixas	24/5
- declarando dano grave causado por animal não lurador como terreno em reparo	33-8/32.5	- considerar fora de campo uma bola que cruza rua pública definida como fora de campo, mesmo que a bola pare em outra parte do campo	27/20
- declarando marcas de casco de animais terreno em reparo	33-8/32		
- exigindo alívio longe de árvores novas para evitar danos; exemplo de Regra Local	Ap.1-B-3	- considerar parte interna da cerca delimitadora de fora de campo como obstrução fixa; se é autorizada	33-8/14
- exigindo que o jogador obtenha alívio, com penalidade, de viveiro (ou plantação) de árvores novas, de onde é proibido jogar; se é permitida	33-8/29	- para evitar que se corte caminho através de "dog-leg", considerar fora de campo uma bola que cruze o limite, mesmo que ela o cruze novamente e volte para a mesma parte do campo; se é autorizada	33-8/38
- fornecendo alívio de bunker alagado fora do bunker, sem penalidade; se é permitido	33-8/27		
- fornecendo alívio de linha de junção de placas de grama; modelo de Regra Local	Ap.1-a-3e	Green	
- fornecendo alívio sem penalidade de raízes expostas de árvore; se é permitida	33-8/8	- autorizando remoção de excremento em excesso de pássaros ou animais nos greens	33-8/32.7
- "lies preferidos" ou "Regras de inverno"; exemplo de Regra Local	Ap.1-a-3b	- considerando cogumelos crescendo sobre a linha de putt como terreno em reparo	16-1a/15
- permitindo alívio através do campo para bola enterrada em seu próprio pique; modelo de Regra Local	Ap.1-a-3a	- declarando marcas de casco de animais terreno em reparo	33-8/32
- permitindo alívio de terreno em reparo no fairway do buraco I apenas durante o jogo desse buraco; se é permitida	33-8/23	- exigindo que os jogadores joguem putts contínuos no green até embocar a bola; se é autorizada	33-8/7
- permitindo alívio sem penalidade de dano causado por insetos	33-8/21	- permitindo alívio de área com ranhuras ao redor do green	33-8/24
		- permitindo o reparo de replantes de grama com menos de 4 1/4 de polegada de diâmetro, no green	33-8/30
Dispositivos para medir distância;		- suprimindo exigência de completar o buraco ao utilizar um green provisório; se é autorizada	33-8/1
- exemplo de Regra Local para permitir uso de dispositivos que meçam distância	Ap.1-a-7		
- permitindo o uso	14-3/0.5		

Green errado; poder incluir ante-green dentro da área onde é proibido dropar e jogar	33-8/33	pavimentada como tendo a mesma condição da estrada - considerando todas as estacas do campo como obstruções fixas (exceto as estacas demarcatórias de fora de campo)	33-8/16
Informação incorreta sobre Regra Local é dada por membro da Comissão; se o jogador deve ficar isento de penalidade e durante quanto tempo	34-3/1.5	- determinando canais de drenagem de concreto obstruções imóveis, não azares de água - fornecendo alívio de caminho não pavimentado apenas para tacada da área do tee ; se é autorizada	33-8/36.5
“Lies preferidos” ou “Regras de inverno”; exemplo de Regra Local	Ap.1-a-3b	- fornecendo alívio de estrada pavimentada, para todos os casos, no lado do fairway, ou numa área de drop, quando o ponto mais próximo de alívio não dá alívio efetivo; se é autorizada	33-8/20 33-8/19
Linguagem sugerida			
- concedendo alívio sem penalidade de bunker tomado por água ocasional	33-8/27		
- considerando que green errado inclui área que o circunda para proibir drop e jogo dessa área	33-8/33	- fornecendo alívio de obstruções fixas temporárias (OFT); exemplo de Regra Local	Ap.1-a-4b
- considerando terreno em reparo adjacente a estrada para carros de golfe artificial mente pavimentada como tendo a mesma condição da estrada	33-8/25	- permitindo alívio de caixas de controle de irrigação perto do fairway que interferem com a linha de visão; se é autorizada	33-8/17
- declarando áreas de dano extenso causado por chuva forte e tráfego de espectadores como terreno em reparo	33-2a/3	- permitindo alívio sem penalidade de estaca de azar de água fixa, para bola que está dentro do azar; se é autorizada	33-8/15
- determinando condição de bola que cruzar a estrada pública que divide o campo definida como fora de campo	27/20	- permitido alívio sem penalidade da tela de proteção próxima à linha de jogo, que interfere com a linha de visão; se é autorizada	33-8/18
- exigindo o cancelamento e nova execução da tacada, sem penalidade, quando a bola for desviada por fios, cabos e poste de eletricidade	33-8/13	- permitindo alívio sem penalidade para linha de jogo por interferência de obstrução fixa, dentro da distância de dois tacos do green; modelo de Regra Local	Ap.1-a-4a
- para eventos nos quais são permitidos carros de golfe motorizados	33-8/4	- permitindo executar novamente a tacada, sem penalidade, quando cabeça de borrifador de água desviar a bola; se é autorizada	33-8/12
- permitindo alívio de área com ranhuras ao redor do green	33-8/24	- Regra Local permitindo que jogador, se desejar, considere obstrução fixa temporária (OFT) tanto como OFT quanto como obstrução fixa ao obter alívio	33-8/45
Limpar a bola em áreas específicas do campo que não sejam o green; exemplo de Regra Local	Ap.1-a-3c		
		Procedimento de alívio sem penalidade é combinado erroneamente por jogador e adversário que creem que estrada é uma obstrução; se é válida uma reivindicação, feita após o procedimento ser observado e o adversário descobrir que o caminho é considerado como parte integrante do campo por uma Regra Local	2-5/8.5
Mau tempo; permitindo que os competidores interrompam o jogo, por acordo; se é permitida	33-8/5		
Obstruções			
- considerando estacas demarcatórias sem significado no jogo do buraco sendo jogado como obstruções fixas	24/5		
- considerando interior de cerca demarcatória de fora de campo como obstrução fixa; se é autorizada	33-8/14	Rede elétrica, torre ou poste desviam a bola; exigir cancelamento e nova tacada sem penalidade	33-8/13
- considerando pedras nos bunkers como obstruções móveis; exemplo de Regra Local	Ap.1-a-3f		
- considerando terreno em reparo adjacente a estrada para carros de golfe artificial mente	33-8/25	REIVINDICAÇÕES E DISPUTAS Ver também: ÁRBITRO; COMISSÃO; PENALIDADES IMPOSTAS, MODIFICADAS OU ANULADAS PELA	

Após competição por tacadas encerrada		competidor discorda e não inclui penalidade em seu cartão ao devolvê-lo; Comissão é avisada do incidente após o encerramento da competição	
- alteração no peso do taco durante volta é descoberta após o encerramento da competição	34-1b/4		
- competidor corretamente avisado por co-competidor de que incorreu em penalidade discorda do co-competidor e não inclui penalidade em seu escore; Comissão avisada do incidente depois do encerramento da competição	34-1b/1.5	- erro de não assinar o cartão de escores descoberto após o encerramento da competição	34-1b/2
- escore errado na volta de classificação é descoberto durante prosseguimento em jogo por buracos	34-1b/7	- handicap errado registrado no cartão de escores por erro da Comissão; fato descoberto antes do encerramento da competição	6-2b/3.5
- erro de não assinar o cartão de escores é descoberto	34-1b/2	- marcador se recusa a assinar cartão de escores do competidor após disputa ser resolvida a favor do competidor	6-6a/4
- jogo de bola errada não é retificado em jogo por tacadas é descoberto	34-1b/3	- tacada de penalidade omitida do cartão de escores devolvido pelo jogador	34-1b/1
- omissão de tacada de penalidade é descoberta no cartão de escores do competidor	34-1b/1	Decisão errada de pessoa que não pertence à Comissão é aceita pelos jogadores; jogo por buracos é jogado até o final com base nessa decisão; se a Comissão deve considerar reivindicação tardia	2-5/8
Após encerramento do jogo por buracos			
- buraco inadvertidamente omitido na partida; erro descoberto após encerramento da partida	2-1/3	Deixar de incluir penalidade no escore	
- handicap errado usado em partida, por engano; erro é descoberto após anúncio do resultado oficial	6-2a/5	- competidor corretamente avisado por co-competidor de que incorreu em penalidade discorda e não inclui penalidade em seu cartão de escores; Comissão é avisada do incidente após encerramento da competição	34-1b/1.5
- informação errada dada após jogo do último buraco; reivindicação é feita após anúncio do resultado	2-5/11	- competidor corretamente avisado de penalidade de co-competidor discorda e não inclui penalidade em seu cartão de escores; erro é descoberto antes do encerramento da competição	6-6d/10
- informação incorreta sobre penalidade aplicável ao jogador é dada por adversário; erro é descoberto após o resultado da partida ser anunciado; jogador então faz reivindicação	2-5/10	- jogadores em jogo por buracos não sabem que incorreram em penalidade	1-3/5
- infração à Regra de 14 tacos é descoberta após o encerramento da partida, porém antes do resultado ser anunciado oficialmente	2-5/5.5	- jogador que avançou até a quarta volta em jogo por buracos é desclassificado por escore errado na volta de classificação; opções da Comissão	34-1b/8
- jogador concede a partida após vencê-la quando adversário faz reivindicação inválida relativa a tacadas executadas	2-4/15	- penalidade de tacada omitida na devolução do cartão de escores	34-1b/1
- jogador omite penalidade de tacada quando informa a adversário escore errado em um buraco; erro é descoberto após partida ser concedida pelo adversário	9-2/10	Desacordo quanto à decisão do árbitro	
- reivindicação válida colocada a tempo, depois de partida ser concedida	2-4/16	- avisado sobre infração à Regra, jogador discorda e em seguida jogador infringe a mesma Regra antes de executar a tacada	1-4/13
Bola que favorece é levantada por adversário é recolocada a pedido; bola de jogador então atinge bola de adversário e adversário apresenta reivindicação	22/5	- jogador discorda da decisão do árbitro; se é possível recorrer à Comissão para decisão	34-2/4
		- marcador se recusa a assinar cartão de escores de competidor após disputa ser resolvida em favor de competidor	6-6a/4
		- segunda bola é jogada apesar de decisão contrária	3-3/2
Cartão de escores			
- competidor é corretamente avisado por co-competidor de que incorreu em penalidade;	34-1b/1.5		

Determinação de honra de saída na área do tee seguinte ao buraco disputado	10-1a/2	- nem o jogador nem o adversário sabem da penalidade; penalidade não aplicada - procedimento para reivindicação válida	1-3/5 2-5/2
Erro da Comissão			
- condição de cadência de jogo é infringida; Árbitro não penaliza jogador por acreditar que ele já perdera o buraco	34-3/2	Jogadores em partida de simples por buracos são acompanhados por um terceiro jogador; um jogador objeta	2/1
- escore do vencedor não é afixado devido a erro da Comissão	34-1b/6	Jogador joga a bola do parceiro; erro é descoberto após adversários executarem as tacadas seguintes	30-3c/4
- jogador em jogo por buracos joga com base em decisão incorreta; procedimento do jogador quando o erro é descoberto	34-3/3		
- penalidade de desclassificação erroneamente aplicada a vencedor do evento; erro descoberto depois de dois outros competidores jogarem o play-off pelo primeiro lugar	34-1b/5	Jogador que chega à terceira volta de jogo por buracos é desclassificado por concordar em descumprir as Regras na primeira volta do jogo	34-1a/1
- penalidade por bola errada não é incluída no escore do competidor devido a decisão incorreta da Comissão; durante volta subsequente, erro é descoberto e penalidade é aplicada retroativamente; competidor protesta	34-3/1	Jogo por buracos interrompido por acordo devido à chuva; jogador subsequentemente deseja reiniciá-lo - adversário se recusa alegando que o campo está injogável - adversário se recusa, apesar do campo estar em condições de jogo	6-8a/6 6-8a/5
Espectador diz que bola foi movida por agente externo; jogador não tem certeza; procedimento do jogador se decisão da Comissão não for possível em tempo razoável	18-1/4	O fato de competidor ter jogado ou não fora da área do tee é discutido ao final da volta Quando o resultado de um jogo por buracos é “anunciado oficialmente”	34-3/4 2-5/14
Handicap			
- deixar de determinar handicap antes do início da partida	6-2a/1	Reivindicação atrasada	
- handicap errado registrado no cartão de escores pela Comissão; erro descoberto antes do encerramento da competição	6-2b/3.5	- após jogar bola errada, jogador vence o buraco com a bola original; adversário não apresenta reivindicação durante jogo do buraco; reivindicação é apresentada no dia seguinte	2-5/4
- handicap errado usado em jogo por buracos, por engano; erro descoberto depois de resultado ser oficialmente anunciado	6-2a/5	- buraco é vencido com bola errada e parceiro levanta a bola; erro é descoberto no buraco seguinte	30-3c/2
- handicap errado usado por engano em jogo por tacadas; erro descoberto após encerramento da competição	6-2b/1	- buraco é vencido com bola errada; erro é descoberto no buraco seguinte; adversário reivindica buraco anterior	9-2/8
- handicap sabidamente errado usado em jogo por tacadas; erro descoberto após o encerramento da competição	6-2b/2	- equipe em partida de quatro jogadores inicia o jogo de três buracos em ordem errada; adversário faz reivindicação durante o jogo do terceiro buraco	29-2/2
- handicap stroke extra considerado por engano em jogo com handicap; situação de reivindicação feita com atraso	2-5/13	- handicap stroke extra dado por engano em jogo por buracos com handicap; condição de reivindicação atrasada	2-5/13
- handicap stroke reivindicado depois de buraco ser concedido	6-2a/4	- informação errada dada após jogo do último buraco; reivindicação é feita após anúncio do resultado	2-5/11
- handicap stroke reivindicado erroneamente em um buraco; erro descoberto antes do término do buraco	6-2a/3		
Infração à Regra, por adversário			
- discutida entre o jogador e o adversário; penalidade não aplicada	1-3/4	- infração à Regra de 14 tacos é descoberta após encerramento do jogo por buracos;	2-5/5.5

reivindicação é feita antes do anúncio oficial do resultado		- não contestada	2-5/5
- jogador concede a partida após vencê-la quando adversário apresenta reivindicação inválida quanto às tacadas dadas	2-4/15	Reivindicação de jogador de que a bola é imprópria para o jogo é contestada por adversário	5-3/8
- jogador concorda com adversário que buraco foi empatado e mais tarde vê que ganhou aquele buraco e deveria ter ganho a partida; jogador então faz reivindicação	2-5/9	Resultado do buraco em disputa	20-1/3
- jogador e adversário concordam com procedimento incorreto; se reivindicação válida pode ser feita depois do procedimento adotado	2-5/8.5	- bola marcada e levantada pelo adversário sem autorização do jogador; jogador levanta o marcador de bola e reivindica o buraco; adversário não aceita a reivindicação	9-2/8
- jogador joga buraco extra acreditando que o jogo estivesse empatado; erro descoberto e reivindicação feita após jogador perder partida no buraco 20	2-5/6	- buraco vencido com bola errada; erro descoberto no buraco seguinte; adversário reivindica buraco anterior	10-1a/2
- jogadores deixam o último green sob a impressão que jogo terminara e mais tarde descobrem que estava empatado; se reivindicação apresentada tardiamente é válida	2-3/1	- determinação de honra de saída na área do tee seguinte ao buraco disputado	2-4/11
- jogo concedido por vencedor quando adversário apresenta reivindicação inválida quanto às tacadas dadas	2-4/15	- jogador com bola perdida concede o buraco; bola então é encontrada dentro do buraco	2-5/9
- legítimo vencedor de partida não reclama e concorda em jogar buraco extra; após perder a partida jogador percebe que informação incorreta foi dada no buraco 18 e adversário deveria ter perdido o buraco e o jogo	2-5/7	- jogador e adversário concordam que o buraco está empatado; depois que o resultado é entregue o jogador percebe que tinha vencido o buraco e deveria ter ganho a partida; jogador então faz reivindicação	30-3c/3
- tacada de penalidade omitida quando jogador informa resultado do buraco ao adversário; erro descoberto após partida ser concedida pelo adversário	9-2/10	- jogadores em equipes opostas trocam de bola durante jogo de buraco e seus parceiros levantam a bola; erro é descoberto no buraco seguinte	2-5/3
		- jogador levanta a bola antes de embocá-la; adversário então pega sua bola alegando que o jogador perdeu o buraco	3-3/9
Reivindicação inválida		Segunda bola jogada em jogo por buracos; se é permitida	2-5/11
- informação errada dada após jogo do último buraco; reivindicação é feita após anúncio do resultado	2-5/11	Situação da partida é mal compreendida	2-5/6
- jogador concede a partida após vencê-la quando adversário apresenta reivindicação inválida quanto às tacadas dadas	2-4/15	- jogadores erroneamente acreditam que partida está empatada após 18 buracos e jogam buraco extra sem fazer reivindicação	2-3/1
- jogador concede buraco com base em reivindicação inválida	2-4/12	- jogadores que deixam o último green sob impressão de que o jogo se encerrou mais tarde percebem que estava empatado; se reivindicação tardia é válida	2-5/7
- jogador joga buraco extra acreditando que o jogo estivesse empatado; erro descoberto e reivindicação feita após jogador perder partida no buraco 20	2-5/6	- legítimo vencedor da partida não reclama e concorda em jogar buracos extras	34-3/5
- jogadores deixam o último green sob a impressão que jogo terminara e mais tarde descobrem que estava empatado; se reivindicação apresentada tardiamente é válida	2-3/1	- verdadeira situação da partida não é determinável	
- legítimo vencedor de partida não reclama e concorda em jogar buraco extra; após perder a partida jogador percebe que informação incorreta foi dada no buraco 18 e adversário deveria ter perdido o buraco e o jogo	2-5/7	REPARO Ver também: DANOS; TERRENO EM REPARO	
		Buraco danificado	16-1a/5
		- borda interna de buraco danificado é tocada durante reparo; se é permitido	

- é reparado depois de jogador completar o buraco, mas antes de adversário, co-competidor ou parceiro completarem	1-2/3.5	- tornado impróprio para o jogo por agente externo ou equipe do adversário; se o reparo ou a substituição são permitidos	4-3/9.5
- procedimentos para reparo; dano devido a pique de bola; dano devido a outra causa	16-1a/6	REPARO DE BURACO ANTIGO	
Linha de putt		Condição de reparo de buraco, que está afundado	25/17
- danificada acidentalmente por adversário, co-competidor ou seus caddies; se o reparo é permitido	16-1a/13	Marcas de travas de sapatos sobre a linha de putt são pressionadas quando o jogador repara buraco antigo; se é permitido	16-1a/16.5
- depressão é exposta quando pinha parcialmente enterrada é removida; se o reparo é permitido	16-1a/7	Regra Local permitindo o reparo de replantes de grama com menos de 4 ¼ de polegada de diâmetro, no green	33-8/30
- reparo de buraco antigo afundado ou saliente na linha de putt; opções de alívio disponíveis para o jogador	16-1c/3	Reparo de buraco antigo afundado ou saliente na linha de putt; alívio disponível para o jogador	16-1c/3
Marca de casco de animal no green	33-8/32	RESPONSABILIDADES DO JOGADOR	
Marca de trava de sapato	16-1c/4	Anular ou modificar penalidade de desclassificação	
- dano em torno do buraco; se é permitido o reparo	16-1a/16.5	- circunstâncias em que é permitido suspender a penalidade de desclassificação por atraso	6-3a/1.5
- pressionada quando o jogador conserta reparo de buraco antigo	16-1a/16	- devolver cartão de escores com escore errado	33-7/4
- reparada durante reparo de pique de bola	13-2/10	- por não completar o buraco em jogo por tacadas	33-7/2
Pique de bola		Bola atirada para dentro de campo por agente externo é jogada; caddie tem conhecimento da ação do agente externo	15/9
- reparada em área onde a bola vai ser dropada	16-1a/6	Caddie	
Pique de bola no green	16-1c/2	- infringe condição de transporte	33-1/9.5
- buraco danificado por pique de bola; se o jogador pode repará-lo	6-4/10	- levanta bola do co-competidor, sem autorização; caddie subsequentemente substitui a bola por outra, que o co-competidor joga	20-1/5
- em posição que favorece o jogador; se o jogador pode impedir que adversário faça o reparo	16-1c/1	- treina ou testa as superfícies dos greens do campo antes da volta de uma partida por tacadas	7-1b/5
- reparado pelo caddie; se é permitido	4-3/3	Capitão de equipe ou coach; se a Comissão pode fazer uma Condição de Competição tornando-o parte da equipe do jogador	33-1/11.5
- reparado pela segunda vez	4-3/2	Cartão de escores	
Reparos de buraco antigo e outros replantes de grama		- descoberta após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/6
- afundados ou salientes na linha de putt; opções de alívio disponíveis para o jogador	16-1c/3	- envolvendo desclassificação descoberto após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/8
- Regra Local permitindo reparo de replantes de grama com menos de 4 ¼ polegadas de diâmetro no green	33-8/30		
- reparados pelo caddie; se é permitido	6-4/10		
Taco (ou tacos)			
- danificado no curso normal do jogo se quebra em pedaços ao ser reparado; se pode ser reposto	4-3/3		
- significado de "reparo" quando o taco foi danificado no curso normal do jogo	4-3/2		

- escore total registrado pelo competidor está incorreto; resultado buraco a buraco está correto	6-6d/2	Informação incorreta sobre Regras	9/1
- jogador corretamente informado de infração por competidor discorda e não inclui penalidade no cartão; descoberto após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/10	Jogador aceita afirmação errônea durante partida por buracos e reclama depois de resultado ser anunciado	2-5/10
- jogador inseguro sobre penalidade ou procedimento não inclui penalidade no cartão; descoberto após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/10	Jogador procede conforme decisão da Comissão, feita com base na versão do jogador; mais tarde descobre-se que a versão do jogador sobre os fatos era incorreta	34-3/8
- nenhum escore é registrado para um buraco, mas o total está correto	6-6d/1	Significado de "handicap" quando o handicap total não é usado	6-2b/0.5
- para duas infrações diferentes descoberto após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/7	Tee; Área do tee errada; erro atribuído à Comissão por não haver indicação do número dos buracos na área do tee	11-5/2
- por mover bola incluída no cartão mas não a penalidade por não recolocar descoberta após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	6-6d/9	Tornar competidores responsáveis pela soma dos escores	33-1/7
ROUGH			
Ver também: ATRAVÉS DO CAMPO			
Comissão fornece informação incorreta sobre as Regras; durante quanto tempo jogador deveria ficar isento de penalidade	34-3/1.5	Água ocasional no green; ponto mais próximo de alívio é no rough, fora do green	25-1b/10
Competidor que sabe que jogador infringiu as Regras não informa o jogador nem a Comissão em tempo oportuno	33-7/9	Bola errada é jogada do rough - buraco é concedido antes da descoberta - então jogador vence o buraco com a bola original; adversário não reclama durante o jogo do buraco; reivindicação é apresentada no dia seguinte	2-4/9 2-5/4
Escore bruto de parceiro com melhor resultado líquido é omitido de cartão de escores	31-3/1	- para água profunda de azar de água; procedimento para o co-competidor a quem a bola provavelmente pertencia	15-3b/1
Escores do competidor são registrados no cartão do co-competidor, e vice-versa	6-6d/4	Bola escondida no rough é deslocada por - swing de treino - tacada na bola do próprio jogador, que estava no rough	7-2/7 15/2
Handicap stroke - considerado por jogador em um buraco, por engano; condição de reivindicação tardia - erroneamente reivindicado em um buraco; erro é descoberto antes de completado o buraco - reivindicado após buraco ser concedido	2-5/13 6-2a/3 6-2a/4	Bola no rough - é deslocada acidentalmente; bola é colocada em vez de dropada quando o local original não é determinável - é deslocada acidentalmente e o lie original é alterado; bola é recolocada em lugar errado e jogada - é encontrada e então é perdida novamente; tempo permitido para busca - é tocada e girada para identificação - levantada pelo co-competidor, a pedido do jogador; acaba se revelando a bola em jogo do jogador	18-2/21.5 18-2/21.3 27/3 12-2/2 18-2/16
Handicap incorreto - para parceiro em competição de quatro jogadores, por tacadas; erro é descoberto depois do término da competição - handicap errado registrado no cartão de escores pela Comissão; erro descoberto antes do encerramento da competição	6-2b/2.5 6-2b/3.5		
Handicap individual dos parceiros não é registrado no cartão de escores em competição de quatro jogadores	6-2b/4		

- se desloca para baixo durante a preparação da tacada; bola não fica parada ao ser recolocada	20-3d/3	penalidade incorridas somente por jogar a bola que, por decisão, é desprezada	
Dropar do rough no fairway ao obter alívio conforme Regra; se é permitido	24-2b/8	Determinar que bola conta quando duas bolas são jogadas - se o escore com a segunda bola conta quando ela é dropada em lugar errado e jogada	3-3/5
Lie é melhorado devido a alívio de condição; se a bola deve ser dropada novamente no caso da condição interferir com tacada com taco diferente	20-2c/0.8	Espectador alega que a bola foi deslocada por agente externo; jogador não tem certeza; procedimento do jogador se a decisão da Comissão não for possível dentro de um tempo razoável	18-1/4
Pressionada para baixo devido à remoção de impedimento solto	13-2/13		
Regra Local definindo rough e áreas injogáveis adjacentes aos fairways (áreas que não se encaixam na definição de azar lateral de água) como azares laterais de água; se é autorizada	33-8/35	Explicação de “qualquer bola que ele tenha jogado” Jogador invoca a Regra 3-3 (dúvida quando ao procedimento) - bola é dropada em lugar errado e jogada; segunda bola é dropada em lugar certo; ambas as bolas completam o buraco	18/7 3-3/3
SALIVA Ver também: IMPEDIMENTOS SOLTOS			
Aplicar saliva à face do taco	4-2/4	- bola é dropada em lugar errado mas não é jogada; segunda bola é dropada em lugar certo; ambas as bolas completam o buraco	3-3/4
Condição de saliva	25/6	- bola é jogada conforme Regra de azar de água; bola original então é encontrada no azar e embocada como segunda bola - bola provisória é usada como segunda bola quando não se pode determinar se a bola original está fora de campo	26-1/5 3-3/1
SEDE DO CLUBE OU BAR DE PASSAGEM			
Assistir televisão durante 45 minutos após o buraco 9	6-8a/1	- competidor anuncia intenção de jogar duas bolas; joga a bola original antes de dropar a segunda bola; decide não jogar uma segunda bola	3-3/7.5
Devido à quebra de carro de golfe motorizado, jogadores interrompem partida e voltam para a sede do clube; se a razão é satisfatória para a interrupção	6-8a/4	- competidor dropa uma bola de acordo com duas Regras diferentes em vez de jogar uma segunda bola	3-3/11
Entrar na sede do clube ou no bar para refeição ligeira durante a volta	6-8a/2.7	- competidor dropa uma bola de acordo com duas Regras diferentes em vez de jogar uma segunda bola; bola dropada rola de volta para condição da qual alívio foi obtido	3-3/12
Janela da sede do clube é aberta e a bola é jogada através da janela	24-2b/14	- competidor invoca a Regra 3-3; segunda bola é jogada primeiro, do local onde estava a bola original	3-3/14
SEGUNDA BOLA Ver também: BOLA PROVISÓRIA; DÚVIDA QUANTO AO PROCEDIMENTO; GRAVE INFRAÇÃO ÀS REGRAS		- competidor joga bola original e então invoca a Regra 3-3 e joga segunda bola - competidor joga segunda bola sem anunciar a intenção de invocar a Regra 3-3 e não relata os fatos à Comissão	3-3/6 3-3/6.5
Bola errada jogada na crença de que é bola provisória ou segunda bola	15/7	- competidor joga três bolas quando não tem certeza de seus direitos	3-3/10
Bola original atinge a segunda bola, ou vice-versa	3-3/7	- competidor levanta a segunda bola, completa o buraco com a bola original e joga da área do tee seguinte	3-3/8
Competidor joga segunda bola conforme Regra 20-7c; esclarecimento de tacadas de	20-7c/5		

- competidor levanta e dropa a bola original, então coloca segunda bola onde a bola original estava e a joga	3-3/13	- segundo procedimento para bola perdida em terreno em reparo (Regra 25-1 c) depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância	15/8
- e joga a segunda bola apesar da decisão contrária de membro da Comissão	3-3/2		
- em jogo por buracos; se é permitido	3-3/9	Bola levantada	
Jogador quer que a bola provisória sirva como bola em jogo se a original estiver injogável ou em um azar de água	27-2/1	- e atirada no lago, em um gesto de raiva	18-2/13.5
Jogo por buracos		- e dropada novamente quando deveria ser jogada tal como estava; bola então é levantada mais uma vez e colocada	18-2/10
- jogador com honra de saída joga de fora da área do tee ; ordem do jogo se o adversário exigir que o jogador cancele a tacada	11-4a/1	- e trocada durante o jogo do buraco, para auxiliar a identificação	15/6.5
- jogador invoca a Regra 3-3 em um jogo por buracos; se é permitido	3-3/9	- para identificação não é marcada; intenção de levantá-la não é anunciada e a bola é limpa além do necessário para identificação	21/4
Se desloca após a preparação da tacada; se a penalidade deve ser cancelada caso a segunda bola jamais se torne a bola em jogo	15/7	- pelo caddie, por sua própria iniciativa, para identificação	18-2/14
SERPENTE Ver: ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE; CONDIÇÃO DO OBJETO		Bola parada se desloca	
Bola perto de serpente	1-4/10	- antes da preparação da tacada;	19-2/1.5
Condição de serpente	23/6.5	acidentalmente parada pelo taco do jogador; jogador retira o taco e bola continua a se deslocar	18-2/6
SITUAÇÕES DE PENALIDADES MÚLTIPLAS		- após a preparação da tacada; bola então é parada pelo taco do jogador	13-4/15
Bola de competidor é jogada por co-competidor; competidor a substitui por outra bola em lugar errado, joga e então a abandona e joga a bola original do lugar certo	20-7c/4	- em azar, quando impedimento solto é removido	18-2/21.3
Bola desviada ou parada	19-2/7	- quando é pisada e lie original é alterado; jogador coloca a bola em lugar errado e joga	
- pela bolsa do jogador e depois por seu caddie	19-2/2	Bunker ou azar de água	
- pelo caddie do jogador, posicionado dentro de campo, e para fora de campo	19-2/4	- água ocasional confundida com azar de água; bola substituta é jogada conforme Regra de azar de água	25-1b/13
- pelo pé do jogador, bola se desloca quando o pé é retirado	19-2/1	- antes de tacada em azar; vários swings de treino tocam o solo do azar e movem impedimentos soltos; área pretendida para swing também é melhorada por dobrar um galho	13-4/28
Bola dropada de modo impróprio e em lugar errado	20-2a/3	- bola em azar se move quando impedimento solto é removido	13-4/15
Bola jogada	18-2/8.5	- depois de tomar firme stance no bunker, jogador alisa pegadas e muda de taco antes de jogar	13-4/0.5
- de terreno em reparo, então bola original é abandonada e alívio é obtido conforme Regra de terreno em reparo	15-3b/2	- solo de azar é tocado durante vários swings de treino	13-4/3
- duas bolas erradas jogadas entre tacadas com a bola em jogo		- jogador faz várias tacadas em terreno marcado como área de proteção ambiental (APO) do qual o jogo é proibido	20-7/4
		- solo de azar é tocado durante vários swings de treino; jogador é avisado da infração e então faz vários outros swings de treino	1-4/13
		Dispositivos Artificiais, Equipamentos Incomuns e Uso Indevido de Equipamentos	

- equipamento de treinamento usado várias vezes antes de dar a tacada	14-3/19	STANCE	
- usa dispositivo artificiais em ocasiões distintas na mesma volta	14-3/20	Ver também: MELHORAR ÁREA	
- usa luva não em conformidade em várias tacadas	14-3/21	PRETENDIDA PARA STANCE OU SWING, POSIÇÃO OU LIE DA BOLA, OU LINHA DE JOGO OU DE PUTT; PREPARAR A TACADA	
Infração à Regra de 14 tacos em dois ou mais buracos	4-4a/9	Água visível como resultado de pressão indevida com os pés	25/4
- esclarecimento de penalidade em jogo por buracos	4-4a/10	Área de proteção ambiental; stance tomado ou tacada executada desse local; explicação de penalidades e procedimentos	33-8/43
- esclarecimento de penalidade em jogo por tacadas	1-4/12	Bola dropada de terreno em reparo rola para posição onde a mesma área interfere com stance; se é exigido novo drope	20-2c/0.5
Infrações às Regras mais de uma vez antes da tacada; se múltiplas penalidades se aplicam	29-1/2	Construir stance	
Jogo de quatro bolas por tacadas; bola é jogada de fora da área do tee ; parceiro executa a tacada novamente	1-4/12	- ajoelhar sobre uma toalha enquanto executa a tacada	13-3/2
Princípios gerais aplicados a múltiplas infrações à(s) Regra(s)	1-4/12	- derrubar lateral do bunker para conseguir stance nivelado	13-3/3
- Regra(s) infringida(s) mais de uma vez antes da tacada; se múltiplas penalidades se aplicam	15-3b/2	- jogador constrói stance e então corrige erro antes de executar tacada	13-3/5
- duas bolas erradas são jogadas entre tacadas com bola em jogo	1-4/15	- posicionar-se sobre esteira na área do tee	13-3/1
- duas Regras com diferentes penalidades são infringidas; penalidade mais severa é aplicada	1-4/13	Interferência com stance por	
- jogador é avisado que cometeu infração à Regra antes da tacada; jogador infringe novamente a mesma Regra antes da tacada	1-4/14	- buraco de animal lurador; é pouco razoável executar tacada devido a outra condição	25-1b/20
- mesma Regra é infringida antes e depois da tacada		- buraco de divot deixado pela tacada recém executada de outro jogador	13-2/8.7
SITUAÇÃO PERIGOSA		- impedimento solto fora de campo; se é permitida a remoção	23-1/9
Abelhas interferem com o jogo	1-4/10	- marcas nas áreas dos tees para a primeira tacada com bola da área do tee ; jogador desloca as marcas nas áreas dos tees	11-2/2
Condição exigindo interrupção imediata do jogo; orientações para ignorar ou modificar penalidade de desclassificação por não interrupção imediata	6-8b/7	- objeto artificial que está fora do campo; se pode ser movido sem penalidade	24-1/3
Definição	1-4/11	Melhorar o stance por	
Meteorologia acessado em dispositivo multifuncional	14-3/18	- movimentar impedimento solto	13-4/13
Parceiros falham em interromper o jogo imediatamente em oposição às condições da competição	30-3e/1	acidentalmente em um azar	
Perigo de formigas virulentas (fire-ants)	33-8/22	- movimentar impedimento solto ao se aproximar da bola em um azar	13-4/13.5
Serpente interfere com o jogo	1-4/10	- movimentar planta em crescimento que interfere ao tentar tomar stance apropriado	13-2/1.1
		- remover estaca de fora de campo,	6-6d/6
		descoberta após entrega do cartão mas antes do encerramento da competição	
		- tomar stance apropriado	13-2/1
		- tomar stance apropriado; jogador então muda a direção do jogo	13-2/1.7
		No bunker ou em azar de água	

- afundar excessivamente os pés para executar tacada ou tacada de treino; se ação se constitui em "testar a condição do azar infringindo a Regra 13-4a	13-4/0.5	- jogador tenta tomar stance apropriado; melhora a linha de jogo ao mover planta que estava interferindo; stance é abandonado e planta volta à posição original; stance é então tomado de modo apropriado sem movimentar planta	13-2/1.1
- chutar o solo de um azar ou a água de um azar de água; se ação se constitui em "testar a condição do azar" infringindo a Regra 13-4a	13-4/0.5	- significado de "tomar stance apropriado"	13-2/1
- impedimento solto chutado acidentalmente por jogador para dentro de um bunker não interfere com stance ou lie do jogador, no bunker; jogador levanta o impedimento; se é permitido	13-4/14	STANCE, SWING OU DIREÇÃO DE JOGO ANORMAIS	
- impedimento solto é deslocado acidentalmente pelo jogador; stance não é melhorado	13-4/13	Animal lurador	
- impedimento solto é tocado e movido pelo pé do jogador ao se aproximar da bola em um azar	13-4/13.5	- aplicação da exceção à Regra 25-1b quando a bola está embaixo da terra em um buraco de animal lurador	25-1b/25.5
- lie do jogador é alterado por outro jogador tomando stance	20-3b/2	- buraco interfere com stance; não é razoável dar tacada por causa de outra condição	25-1b/20
- stance é tomado com um taco; jogador então decide mudar de taco; se é permitido	13-4/26	- dejetos interferem com tacada em direção ao green; árvore Impede tal tacada	25-1b/21
- stance é tomado sem o taco; se é permitido	13-4/24	- montículo interfere com lie da bola; não é razoável dar tal tacada devido a arbusto	25-1b/19
- stance nivelado pela derrubada da lateral do bunker; se é permitido	13-3/3	Depois de alívio obtido de obstrução para executar tacada em direção ao green, obstrução interfere com stance para uma tacada necessariamente lateral	24-2b/9.5
Ponto mais próximo de alívio		Não é razoável dar tacada devido à interferência de obstrução fixa e água ocasional	24-2b/19
- alívio é obtido adequadamente de obstrução para tacada na direção do green; após obter alívio apropriado, a mesma obstrução interfere com stance para tacada "lateral", necessária	24-2b/9.5	Obstrução interfere com tacada anormal - não é razoável dar tal tacada na circunstância	24-2b/18
- diagrama ilustrando situações em que o jogador deve estimar o ponto mais próximo de alívio porque não é possível simular stance para a tacada pretendida	24-2b/3.7	- tacada anormal é razoável na circunstância	24-2b/17
- jogador não consegue tomar stance para tacada pretendida no ponto mais próximo de alívio devido a interferência de algo diferente da condição da qual foi obtido alívio	24-2b/3	SWING DE TREINO Ver também: TREINO	
Regra Local permitindo alívio sem penalidade de condição (Comissão deve negar alívio se a interferência ocorrer apenas com o stance do jogador)		Área originalmente pretendida para swing é melhorada quando um galho é quebrado com um backswing de treino; área pretendida para swing finalmente usada não é afetada pelo galho	13-2/24
- dano feito por insetos	33-8/21	Bola deslocada	
- dano grave provocado por animais não luradores	33-8/32.5	- acidentalmente, por swing de treino, antes de ser efetuada tacada da área do tee	18-2/19
- ranhuras na área ao redor do green	33-8/24	- acidentalmente, por swing de treino, quando a bola está em jogo	18-2/20
"Tomar stance apropriado"		Bola escondida é desalojada por swing de treino	7-2/7
- jogador sob uma árvore muda direção de jogo pretendida e toma stance apropriado pela segunda vez	13-2/1.7	Bola segura contra o grip do taco durante swing ou tacada de treino; se é permitido	14-3/6.5
- jogador tem direito de jogar em qualquer direção a fim de "tomar stance apropriado"	13-2/1.5		

Dispositivo para treino ou para auxiliar swing, tal como cabeça do taco envolta em revestimento pesado ou uma "argola" usada para aumentar peso do taco	14-3/19 14-3/10		
- usados várias vezes antes da tacada			
- utilizados para efetuar swing de treino; se é permitido			
Impedimentos soltos desalojados por swing de treino deslocam bola em jogo	18-2/20.5		
Jogador infringe Regra(s) mais de uma vez ou com diferentes penalidades			
- solo de um azar é tocado por vários swings de treino; jogador avisado da infração faz vários outros swings de treino iguais	1-4/13	Ancoragem	
- infringe duas Regras com diferentes penalidades; a penalidade mais severa é aplicada	1-4/15	- antebraço intencionalmente segurado junto ao corpodurante a tacada	14-1b/1
- solo de um azar é tocado por swing de treino; tacada executada não consegue retirar a bola do azar; antes da tacada seguinte, taco toca o solo do azar durante outro swing de treino	1-4/14	- corpo tocado, inadvertidamente durante a tacada por taco ou a mão que o empunha	14-1b/6
		- significado de antebraço	14-1b/3
		- significado de ponto de ancoragem	14-1b/2
		- taco ancorado antes, mas não durante a tacada	14-1b/4
		- taco ancorado durante parte da tacada	14-1b/5
		- taco em contato com roupa durante a tacada	14-1b/7
Padrão do Peso das Evidências utilizado para determinar se o jogador causou o movimento de sua bola	18-2/0.5	Bandeira segura com uma das mãos; putt curto é embocado por tacada executada com a outra mão; se houve infração a alguma Regra	17-1/5
Parceiros em jogo por buracos de quatro bolas estão com suas bolas no mesmo bunker; após um jogar do bunker, outro faz swing de prática tocando areia	30-3f/2.5	Bola escondida	
		- desalojada pela tacada do jogador em sua própria bola	15/2
		- desalojada por swing de treino	7-2/7
Solo de um azar		Bola não é atingida por tacada	
- é tocado por vários swings de treino	13-4/3	- em partida de quatro jogadores, acidentalmente; que jogador executa a tacada seguinte	29-1/6
- é tocado por vários swings de treino; jogador avisado da infração faz vários outros swings de treino iguais	1-4/13	- em partida de quatro jogadores,	29-1/7
- não é tocado, mas a grama é tocada com o taco durante swing de treino	13-4/4	propositadamente; se a tacada foi executada e que parceiro deve executar a tacada seguinte	
		- então descobre-se que era uma bola errada	15/1
Taco é danificado durante swing de treino; se é considerado danificado no "curso normal do jogo"	4-3/1	- jogador então a considera injogável;	28/7
		explicação de opção de tacada e distância	
Toca a areia do azar (ou de azar semelhante); se ação se constitui em "testar a condição do azar" infringindo a Regra 13-4a	13-4/0.5	- jogador então prepara a tacada e acidentalmente derruba a bola do tee	11-3/1
		- movimento do taco para trás depois da tacada desloca acidentalmente a bola	18-2/22
Uso de dispositivo extensor para executar swing de treino	14-3/10.5	Bola oscilando ao vento, se o jogador pode executar sua tacada sem penalidade	14-5/2
Vara usada para verificar alinhamento ou plano de swing	14-3/10.3	Bola se desloca durante backswing; é batida quando ainda em movimento	14-5/1

Jogador segura guarda-chuva sobre sua própria cabeça e executa uma tacada; se infringe a Regra 14-2	14-2/2	- o outro lado da cerca for atingido para mover a bola parada contra a cerca	14-1a/5
Pedaço de bola quebrada, em rough profundo, é confundido pelo jogador com sua bola; jogador executa uma tacada nesse pedaço; se é uma tacada com bola errada	15/3	- o swing for interrompido após um galho ter sido quebrado pelo backswing - taco for parado ou desviado por galho de árvore durante o movimento descendente - taco se quebrar durante backswing; swing completado - taco se quebrar durante backswing; swing completado mas erra a bola; cabeça do taco cai e desloca a bola - taco se quebrar durante backswing, swing para perto da bola; cabeça do taco cai e desloca a bola	13-2/14.5 14/1 14/2 14/5 14/4
Se uma bola é atingida mais de uma vez no decorrer da tacada se - a bola aderir à face do taco após a tacada - a bola bater em um cano e, ao ricochetear, for desviada pela face do taco	1-4/2 14-4/2	- uma bola de treino for batida de volta para a área de treino pelo jogador - um jogador bater a bola de volta para o jogador que a perdeu	7-2/5 7-2/5.5
Se uma tacada é executada e/ou uma bola é batida corretamente se - a intenção de atingir a bola cessar durante o downswing e o jogador alterar a direção da cabeça do taco para evitar de bater na bola - a parte mais baixa de um galho for atingida para desalojar uma bola que está fora de alcance na parte mais alta do galho - bola for afastada para o lado pelo taco após marcar a posição, em vez de levantada - bola for batida com a parte posterior da cabeça do taco - bola for batida com backswing de 'A polegada - bola for batida com movimento de bilhar - bola for batida com movimento semelhante ao usado no jogo de malha - bola for batida com o grip do putter - bola for batida de área de proteção ambiental - bola for jogada de fora da área do tee em jogo por tacadas - bola for jogada pelo taco para longe do buraco em um gesto de raiva - bola jogada de área do tee errada em jogo por buracos for para fora de campo; tacada não anulada pelo adversário - cabeça do taco se separar da vara durante o movimento descendente - depois de quase ser atingido pela bola jogada pelo grupo seguinte; com raiva, o jogador jogar a bola de volta para esse grupo - em partida de quatro jogadores, por buracos, bola for jogada de fora da área do tee - mais de um taco for usado para executar o swing na bola - na preparação da tacada, o taco for seguro com uma das mãos e a vara for batida com a outra mão, para mover a bola	14/1.5 14/7 20-1/22 14-1a/1 14-1a/4 14-1a/2 14-1a/2 14-1a/3 33-8/43 11-4b/6 18-2/23 11-5/3 14/3 1-4/4 29-1/1 14-1a/7 14-1a/6	Significado de "tacadas executadas continuando o jogo de um buraco" Swing de treino - desaloja bola escondida - desloca acidentalmente a bola antes de tacada da área do tee - desloca acidentalmente a bola através do campo Taco atinge solo algumas polegadas antes da bola deslocando-a sem atingi-la; com a continuação do swing o taco atinge a bola em movimento Taco danificado durante execução de tacada, de swing de treino ou de tacada de treino; se foi "danificado no decorrer normal da partida" TACADA CANCELADA OU REVOGADA Ver também: ÁREA DO TEE E MARCAS; BOLA DESVIADA OU PARADA; ORDEM DO JOGO EM PARTIDA DE TRÊS E DE QUATRO JOGADORES; TACADA E DISTÂNCIA Após tacada executada do green - agente externo em movimento desvia a bola; tacada não é executada novamente como exige a Regra 19-1 b - bandeira é atingida propositalmente por não ter sido removida pelo co-competidor solicitado a 149tende-la; procedimento para o jogador	7-2/1.7 7-2/7 18-2/19 18-2/20 14-4/3 4-3/1 19-1/3 17-3/2

- bola atinge bola de adversário ou co-competidor, colocada de lado após ter sido levantada	19-5/1	- exigindo o cancelamento e nova execução da tacada, sem penalidade, quando a bola for desviada por fios, cabos e poste de eletricidade	33-8/13
- bola derrubada acidentalmente por adversário ou co-competidor atinge a bola em movimento do jogador	19-5/1.7	- fornecendo alívio de fios e cabos elétricos temporários, pertencentes à rede elétrica; modelo de Regra Local	Ap.1-a-4c
- bola recolocada enquanto outra bola está em movimento após tacada do green; bola em movimento atinge bola recolocada; procedimento para ato deliberado e para ato acidental	16-1b/3	Se o cancelamento e uma nova execução da tacada são permitidos se	
- cão desvia ou carrega bola em movimento	19-1/7	- a bandeira for fincada no green a certa distância do buraco, por brincadeira	1-4/3
- co-competidor deliberadamente desvia ou para putt de jogador; procedimento para o jogador	19-1/5	- a cabeça de um sprinkler desviar a bola	33-8/12
- copo que reveste o buraco desvia a bola ao ser acidentalmente puxado do buraco junto com a bandeira	17/8	- o jogador errar a bola por ter sido distraído por bola derrubada por outro jogador	1-4/1
- espectador deliberadamente desvia ou para a bola em movimento	19-1/4.1	Tacada executada de fora da área do tee ou na área do tee errada em jogo por buracos	
- peça cai do topo da bandeira e desvia a bola quando o atendente a retira do buraco	17/9	- cancelada pelo adversário	11-4a/1
		- cancelada pelos adversários em partida de quatro jogadores; que parceiro deve executar a tacada novamente	29-1/1
Bola do jogador atinge adversário, caddie ou equipamento do adversário após a tacada		- vai para fora de campo; procedimento se a tacada não for revogada pelo adversário	11-5/3
- carro de golfe compartilhado é atingido enquanto o adversário o conduz	19/1	Tacada executada fora da vez em jogo por buracos	
- adversário é atingido acidentalmente enquanto está posicionado dentro de campo; bola para fora de campo	19-3/1	- ambos os parceiros jogam fora da vez da área do tee ; adversários cancelam a tacada de um parceiro, mas não a do outro; se é permitido	30-1/1
- trolley do adversário desvia a bola do jogador, que então atinge trolley do jogador	19-3/3	- após a tacada do jogador, adversário alega que o jogador jogou fora da vez; procedimento do árbitro	10-1b/1
Bola se quebra em pedaços após atingir estrada pavimentada para carros de golfe; procedimento do jogador	5-3/4	- bola provisória mais perto do buraco que a bola do adversário é jogada pelo jogador para pôr fim à procura pela bola original do jogador; se o adversário pode revogar a tacada	27-2b/1
Bola(s) provisória(s) jogada(s) fora de ordem		- bunker é rastelado pelo jogador após jogar fora da vez; adversário revoga a tacada e jogador deve dropar a bola na área rastelada	13-4/39
- da área do tee ; se a tacada pode ser revogada	10-3/1	- jogador executa tacada com putter em vez de acatar o pedido do adversário para levantar a bola devido a interferência	10-1c/2
- em local que não a área do tee ; quando o adversário pode revogar a tacada	10/4	- adversário pede para o jogador jogar novamente na ordem correta; adversário executa tacada e então retira o pedido para o jogador executar a tacada novamente; procedimento do jogador	10-1c/1
Comissão erroneamente aconselha jogador a jogar de lugar errado; erro é descoberto antes do jogador iniciar o jogo do buraco seguinte; procedimento se houver infração grave	34-3/3	- partida de três bolas, por buracos; jogador joga fora da vez; um adversário pede para ele jogar novamente e o outro não	30-2/1
Decisão incorreta da Comissão coloca jogador de jogo por tacadas em séria desvantagem; se o erro pode ser corrigido cancelando-se as tacadas dadas	34-3/3.3		

Regra Local

TACADA E DISTÂNCIA

Azar de água

- bola jogada de dentro de um azar de água para no mesmo azar depois de ter saído dele	26-2/2	Bola deslocada, levantada ou tocada	
- bola movida para dentro de campo por fluxo de água em azar lateral de água	26-1/8	- bola deslocada acidentalmente por swing de treino antes de tacada da área do tee	18-2/19
- bola movida para fora de campo por fluxo de água em azar de água	26-1/7	- bola deslocada para dentro de campo por fluxo de água em azar lateral de água	26-1/8
- bola presumivelmente em azar de água; conhecimento ou virtual certeza não é estabelecida; jogador procede conforme tacada e distância; bola original é encontrada fora do azar	26/6	- bola deslocada para fora de campo por fluxo de água em azar lateral de água	26-1/7
- bola substituída e jogada conforme Regra de azar de água (Regra 26-1 b ou c); bola original então encontrada fora do azar	26-1/3	- bola levantada sem intenção de proceder conforme opção de tacada e distância, e sem direito a isso; jogador subsequentemente joga conforme procedimento de tacada e distância	27-2b/10
- bola substituída e jogada conforme Regra de azar de água (Regra 26-1 b ou c) sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original estava no azar; bola então encontrada no azar	26-1/4	- bola no bunker se desloca quando o rastelo é retirado; se o jogador pode proceder conforme opção de tacada e distância ou qualquer outra, fora do bunker, ou pressionar a bola na areia se não for possível colocar ou recolocar no bunker, não mais perto do buraco	20-3d/2
Bola abandonada		- tacada apenas toca a bola, que cai do tee; jogador levanta e recoloca a bola sobre o tee	18-2/2
- considerada injogável jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original então encontrada	28/4	- tacada da área do tee erroneamente considerada fora de campo; competidor volta à área do tee e joga outra bola	18-2/11
- encontrada fora de campo jogada conforme procedimento de tacada e distância; bola original então encontrada dentro do campo	15/12	- tacada erra a bola colocada sobre o tee; jogador então ajusta a altura do tee	18-2/1
Bola considerada injogável		- tacada erra a bola colocada sobre o tee; jogador então prepara a tacada e derruba acidentalmente a bola de sobre o tee	11-3/1
- após jogador executar a tacada em uma bola parada através do campo; o jogador volta para a área do tee e joga	28/6	Bola original não encontrada	
- após o jogador errar a tacada em uma bola parada em raízes de árvore; jogador quer voltar à área do tee	28/7	- bola considerada perdida em bunker; competidor dropa e joga bola substituta no bunker; então a bola original é encontrada fora do bunker	20-7c/3
- e dropada em outro lie injogável; bola é considerada injogável pela segunda vez e jogador quer proceder conforme tacada e distância	28/6.5	- bola jogada conforme procedimento de tacada e distância é levantada quando bola original é encontrada dentro de cinco minutos	15/5
- local de onde tacada anterior foi batida é mais perto do buraco; se o jogador pode proceder conforme opção de tacada e distância (Regra 28a)	28/8	- bola substituta é colocada sobre o tee no local da tacada anterior; a bola original é então achada no período de cinco minutos	27-1/1
- no bunker; jogador levanta a bola, anuncia sua intenção de proceder conforme a Regra 28a e então alisa as irregularidades; se é permitido	13-4/35.8	- bola substituta é dropada no local da tacada anterior; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos e jogada	27-1/2
- parada através do campo; dropada em azar de água conforme a Regra 28b ou c; jogador quer proceder conforme Regra de azar de água em vez de jogar a bola dropada	28/4.5	- bola substituta é dropada onde se acreditava que a bola original se perdera, e é jogada	27-1/2.3
- quando é necessário encontrar e identificar bola declarada injogável	28/1	- bola substituta é jogada conforme procedimento de bola perdida em uma condição anormal de terreno (Regra 25-1 c) sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original ali se perdera	27-1/3
- retrocesso conforme Regra de bola injogável; quando é permitido	28/5	- bola substituta é jogada conforme procedimento para bola perdida em terreno em reparo (Regra 25-1 c) depois de outra	25-1c/2
			15/8

bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância (Regra 27-1)		como determinar o “ponto estimado” para dropar conforme tacada e distância	
- sem saber que sua bola fora embocada, jogador coloca outra bola em jogo	1-1/2	Jogador pretende jogar sob tacada e distância	
- tratada como deslocada por agente externo na ausência de conhecimento ou virtual certeza desse fato; jogador substitui a bola conforme procedimento da Regra 18-1, e a joga	27-1/2.5	- após procura por 3 minutos, jogador dropa bola, bola então é encontrada dentro dos 5 minutos	27-2a/5
- tratada como se estivesse em azar de água	26-1/3.7	- mas ninguém está presente para escutar anúncio	27-2a/1.3
Bola substituta é jogada		Tacada executada fora da vez da área do tee é abandonada; outra bola é jogada na ordem correta	10-2c/1
- conforme procedimento para bola perdida em condição anormal de terreno (Regra 25-1 c), sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original ali estava	25-1c/2	TACO(S) Ver também: APOIAR O TACO NO CHÃO; CONDIÇÃO DO OBJETO; GRIP; TACADA	
- conforme procedimento para bola perdida em terreno em reparo (Regra 25-1 c), depois de outra bola ter sido jogada conforme procedimento de tacada e distância (Regra 27-1)	15/8	Adaptação fixada ao grip do taco de jogador com braço artificial	14-3/15
- conforme Regra de azar de água (Regra 26-1 b ou c); bola original então é encontrada fora do azar	26-1/3	Ancoragem	
- conforme Regra de azar de água (Regra 26-1 b ou c), sem conhecimento ou virtual certeza de que a bola original estava no azar; bola original então é encontrada no azar	26-1/4	- a ntebraga intencionalmente segurado junto ao corpo durante a tacada	14-1b/1
- de local onde se acreditava que a bola original se perdera	27-1/3	- corpo tocado, inadvertidamente durante a tacada por taco ou a mão que o empunha	14-1b/6
		- significado de antebraço	14-1b/3
		- significado de ponto de ancoragem	14-1b/2
		- taco ancorado antes, mas não durante a tacada	14-1b/4
		- taco ancorado durante parte da tacada	14-1b/5
		- taco em contato com roupa durante a tacada	14-1b/7
Fora de campo		Apoiado no chão	
- bola deslocada para fora de campo pelo fluxo de água em azar de água	26-1/7	- quando se considera que um taco está apoiado na grama de um azar de água	13-4/8
- bola deslocada para fora de campo pelo fluxo de água em azar lateral de água	26-1/8		
- bola dropada conforme procedimento de tacada e distância atinge o solo através do campo, a poucos centímetros, e não mais perto do buraco, que o local no bunker de onde foi executada a tacada anterior	20-5/2	Apoiar-se sobre o taco em um azar durante espera para jogar	13-4/2
- bola erroneamente considerada fora de campo é levantada; jogador joga outra bola da área do tee	18-2/11	Atingir a bola com movimento de bilhar ou de jogo de malha	14-1a/2
- bola jogada de fora da área do tee vai para fora de campo	11-4b/6	Bola desviada ou parada por tacos pertencentes a outra equipe, mas carregados na mesma bolsa	19-2/5
- bola jogada de local onde a bola original foi desviada para fora de campo por veículo da manutenção	20-7/1	Bola movida por putter derrubado por jogador que se aproximava da bola para levantá-la	20-1/14
- bola original fora de campo; bola recolocada sobre o tee conforme procedimento de tacada e distância é tocada durante a preparação da tacada e cai do tee	11-3/3	Cabeça do taco é limpa na água de um azar de água enquanto a bola ali está	13-4/40
Local de onde a tacada anterior foi executada não é conhecido com precisão; explicação de	20-2c/1.5	Caddie contrata menino para carregar todos os tacos do jogador, exceto o putter	6-4/4

Características de jogo de taco são alteradas		Executar tacada com a parte de trás da cabeça do taco	14-1a/1
- enquanto a partida está suspensa; erro é descoberto antes do reinício do jogo	4-2/2		
- fita de chumbo é aplicada à cabeça ou à vara do taco antes do início da volta	4-1/4	Face do taco	
- fita de chumbo é aplicada à cabeça ou à vara do taco durante a volta	4-2/0.5	- aplicar giz; se é permitido	4-2/3
- material aplicado à cabeça do taco para reduzir reflexo ou para proteção	4-1/5	- aplicar saliva; se é permitido	4-2/4
- não durante o decorrer normal do jogo;		- bola adere à face do taco após tacada	1-4/2
modificar penalidade por embocar putt curto com tal taco	4-3/4	- bola atinge cano e ao ricochetear é desviada pela face do taco	14-4/2
- peso de taco é alterado durante a volta;		- condição exigindo que tacos conformem com especificações de ranhuras e marcas de punção a partir de 1 de janeiro de 2010	4-1/1
infração é descoberta após o encerramento da competição	34-1b/4	Grip	
		- adaptação fixada ao grip do taco de jogador com braço artificial	14-3/15
Competidor que desiste durante a volta	6-4/9	- segurar bola contra o grip ao jogar o putt	14-3/6
carrega tacos de co-competidor durante o resto da volta		- trocar de taco devido a grip molhado	4-3/5
Componentes de tacos (cabeças e varas) montados durante a volta estipulada; aplicação da Regra 4-4	4-4a/15	Indicando alinhamento ou distância	
		- colocar taco sobre o chão para alinhar os pés	8-2a/1
		- colocar taco sobre o chão para indicar distância para tacada de approach	8-2a/3
Condição de		- jogador alinha taco de parceiro antes de tacada	14-2/1
- chipper	4-1/3		
- componentes de tacos (cabeças e varas) montados durante a volta estipulada	4-4a/15	Infração à Regra de 14 tacos	
- indivíduo que transporta os tacos do jogador em carro motorizado ou trolley	6-4/2.5	- descoberta após conclusão da partida, mas antes do resultado ser anunciado oficialmente	2-5/5.5
- tacos adicionais sendo carregados para o jogador e da pessoa que os carrega	4-4a/16	- em jogos concomitantes de quatro bolas e de simples por buracos	30-3/1
		- em jogos concomitantes de quatro bolas e individual por tacadas	31/1
Condição de competição que exige uso de		- emprestar putter de co-competidor	4-4a/12
- drivers listados na atual lista de drivers aprovados, em conformidade com as Regras de Golfe	Ap.1-B-1a	- emprestar putter de parceiro	4-4b/1
		- esclarecimento de penalidade em jogo por buracos	4-4a/9
- tacos conformem com especificações de ranhuras e marcas de punção a partir de 1 de janeiro de 2010	4-1/1	- esclarecimento de penalidade em jogo por tacadas	4-4a/10
Diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.7	- jogador descobre que tem 15 tacos no 2º buraco; adversário se recusa a aplicar penalidade	1-3/4
		- taco de co-competidor, colocado por engano na bolsa de competidor durante a volta, é usado não intencionalmente pelo competidor	4-4a/5
Embocar a bola com o lado errado do putter	14-1a/3		
Emprestar			
- putter de co-competidor	4-4a/12	- taco em excesso declarado fora de jogo antes da partida e colocado no chão do carro de golfe	4-4c/1
- putter de outro jogador durante a volta, para executar tacada de treino	4-4a/13		
- putter de parceiro	4-4b/1	- taco em excesso descoberto antes de jogador jogar da segunda área do tee, mas após adversário ou co-competidor jogar	4-4a/11
- taco de outro jogador para medir	20/2	- taco em excesso na bolsa do jogador após jogador ter contado seus tacos na primeira	4-4a/6
Esparradrapo aplicado à mão ou à luva do jogador; se é permitido	14-3/8		

área do tee ; erro descoberto depois de jogador iniciar a volta		- diagramas ilustrando ponto mais próximo de alívio	25-1b/2
- tacos adicionais carregados para o jogador por pessoa que caminha com o grupo	4-4a/16	- jogador determina ponto de alívio mais próximo de alívio mas é fisicamente incapaz de executar a tacada pretendida	24-2b/3
Jogador se apoia em um taco com uma das mãos e joga o putt com a outra	14-3/9	- jogador não segue procedimento recomendado ao determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/2
Jogador segura grip do taco com uma das mãos e move a bola batendo na vara do taco com a outra mão; se a bola foi batida de modo apropriado	14-1a/6	- jogador obtém alívio de condição; se é exigido novo drop se a condição interferir para tacada com taco não usado para determinar o ponto mais próximo de alívio	20-2c/0.8
Jogador usa taco ou bengala para entrar ou sair de azar quando a bola está no azar	13-4/3.5	- taco usado para determinar ponto de alívio mais próximo não é usado na tacada seguinte	24-2b/4
Marcar posição do buraco com taco em vez de bandeira	17-3/6	Quando se considera que taco foi adicionado	4-4a/1
Medição		Quando se considera que um taco está apoiado na grama dentro de um azar de água	13-4/8
- distância de comprimento dos tacos diretamente através de cerca, árvore, muro ou canal	20-2b/2	Quebra durante swing	14/3
- taco a ser usado para medir	20/1	- cabeça do taco se separa da vara durante downswing	14/5
- taco emprestado usado para medir	20/2	- taco quebra durante downswing; swing é completado mas erra a bola; cabeça do taco cai e desloca a bola	14/2
Outro caddie ou amigo carrega os tacos enquanto o caddie do jogador volta à área do tee com a luva do jogador	6-4/4.5	- taco se quebra durante backswing; swing é completado	14/4
Parado durante downswing por agente que não é o jogador	14/1	- taco se quebra durante downswing, swing para perto da bola; cabeça do taco cai e desloca a bola	
Partidas concomitantes de quatro bolas e de simples por buracos		Significado de	4-3/1
- jogador começa a volta com 15 tacos; se parceiro em jogo de quatro bolas incorre em penalidade no jogo de simples	30-3/1	- dano sofrido no “decorrer normal da partida”	4-3/2
- parceiro começa a volta com taco fora de padrão; se jogador é desclassificado em sua partida de simples	30-3/1	- “reparo”	
Partidas concomitantes de quatro bolas e individual por tacadas; aplicação de penalidades quando um parceiro infringe a Regra 4-4	31/1	Substituição de taco; se é permitida	4-3/5
Ponto mais próximo de alívio		- devido a grip molhado	4-4a/2
- bola dropada rola para mais perto de condição que o ponto de alívio mais próximo; se é necessário novo drop no caso do jogador mudar de taco e condição não mais interferir	20-2c/0.7	- entre voltas, em jogo de 36 buracos»	4-3/11
- determinar taco, posição preparatória, direção do jogo e swing usados para identificar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/1	- quebrado em local de treino enquanto a partida está suspensa	4-3/12
		- para play-off de jogo por tacadas	4-3/10
		- perdido durante a volta	
		Taco colocado ao lado ou atrás da bola para indicar a linha de jogo	8-2a/2
		Taco em excesso	4-4a/6
		- colocado na bolsa do jogador depois deste ter contado seus tacos na primeira área do tee ; erro é descoberto após o jogador iniciar a volta	
		- declarado fora de jogo antes da volta e colocado no chão do carro de golfe	4-4c/1

- declarado fora de jogo durante a volta; se é possível substituir o taco danificado mais tarde, na volta	4-4c/2	Tacos de parceiros são carregados na mesma bolsa	4-4a/4
- descoberto antes do jogador jogar da segunda área do tee , mas depois de adversário ou co-competidor jogar	4-4a/11	Tocar água ocasional no bunker com o taco	13-4/7
- taco do jogador é colocado por engano na bolsa de outro jogador durante a suspensão da partida	4-4a/5.5	Usado como linha de prumo	14-3/12
- taco perdido por outro jogador é carregado na bolsa do jogador	4-4a/8	Usar mais de um taco para executar tacada em uma bola	14-1a/7
- taco quebrado em pedaços antes da volta é descoberto na bolsa do jogador durante a volta	4-4a/14	Voltar à área do tee para recuperar taco perdido; se o jogo foi indevidamente atrasado	6-7/1
		TEE	
		Ver também: ÁREA DO TEE E MARCAS; CONDIÇÃO DO OBJETO	
Taco em não conformidade (fora de padrão)			
- carregado em jogo por buracos de quatro bolas com jogo simples por buracos concomitante	30-3/1	Bola cai do tee quando tacada apenas a toca; jogador levanta a bola, a recoloca sobre o tee e joga	18-2/2
- material aplicado à cabeça do taco para reduzir reflexo ou para proteção; se é permitido	4-1/5	Bola jogada para fora de campo de área do tee errada, em jogo por buracos, não é revogada	11-5/3
- membro da Comissão declara um taco fora de padrão como estando em conformidade; jogador usa o taco	34-3/1.5	Bola original fora de campo; bola recolocada sobre o tee é jogada sob procedimento de tacada e distância cai do tee quando o jogador prepara a tacada	11-3/3
- usado várias vezes durante a volta, descoberto após entrega do cartão, mas antes do encerramento da competição	6-6d/8		
Taco danificado; se é permitida a substituição			
- jogador que começa com 13 tacos quebra um taco em gesto de raiva e o substitui	4-3/8	Investigar com um tee se há raiz ou pedra perto da bola	13-2/23
- material da cabeça de taco metal-wood quebra e se solta dentro da cabeça do taco	4-1/2	Jogador erra bola que então é derrubada acidentalmente do tee	11-3/1
- taco danificado no decorrer normal da partida se quebra em pedaços ao ser reparado	4-3/3	Jogador erra tacada em bola sobre o tee e depois a joga para fora de campo	20-5/1
- taco quebrado ao ser usado como bengala	4-3/7		
- taco quebrado devido ao hábito de bater a cabeça do taco no chão	4-3/9	Jogador que erra tacada da área do tee abaixa o tee antes de dar tacada seguinte	18-2/1
- taco quebrado em local de treino enquanto a partida está suspensa	4-3/11		
- taco tomado impróprio para jogo por agente externo ou equipe do adversário	4-3/9.5	Tee marcando a posição da bola do jogador desvia bola de adversário	20-1/17
Taco de treino ou auxílio para swing		TERMINOLOGIA	
- cabeça do taco envolta em um revestimento pesado ou argola sobre o taco usado para executar swing de treino	14-3/10	“Acrescentado”, quando relacionado com taco	4-4a/1
- carregar taco de treino mais pesado	4-4a/7		
- dispositivo extensor usado para fazer swing de treino	14-3/10.5	“Alívio máximo disponível” de água ocasional no bunker	25-1b/5
Taco é usado como bandeira para marcar a posição do buraco	17-3/6	Antebraço	14-2/3
		“Apoiado no solo”	

- quando taco é considerado apoiado na grama do um azar de água	13-4/8	“Logo que possível”, na Regra 9-2	9-2/1
“Área do tee seguinte” depois de competidores terem jogado da área do tee errada	11-5/1	“Marcar a posição da bola”, métodos recomendáveis	20-1/16
“Atrás”, como aplicado na Regra 26-1b	26-1/1.5	“Margem oposta”, como aplicado na Regra 26-1 c	26-1/14
“Boa razão para levantar” quando o jogo é suspenso	6-8c/1	“Oficialmente anunciado”	2-5/14
“Buraco feito pelo greenkeeper”, na definição de terreno em reparo	25/14	“Ordens específicas”	6-4/1
Chipper	4-1/3	“Padrão do Peso das Evidências” utilizado para determinar se o jogador causou o movimento de sua bola	18-2/0.5
“Coberto artificialmente”	24/9	“Parado próximo do buraco”	17-1/1
Colocar uma marca com o intuito de - indicar a linha de jogo	8-2a/0.5	Ponto de ancoragem	14-1b/2
- indicar a linha de putt	8-2a/0.5	“Ponto mais próximo de alívio”; diagramas ilustrando	25-1b/2
Competidor joga segunda bola conforme Regra 20-7c; esclarecimento de tacadas de penalidade incorridas somente por jogar a bola que, por decisão, é desprezada	20-7c/5	Ponto onde a bola “entrou por último” em uma condição anormal de terreno quando a bola está perdida na condição	25-1c/1.5
“Diretamente atribuível”, nas Regras 20-1 e 20-3a	20-1/15	“Qualquer bola que ele tenha jogado”	18/7
“Enterrada”, quando uma bola é considerada enterrada no solo	25-2/0.5	Qualquer pessoa indicando a linha de jogo	8-2a/0.5
“Handicap”, quando o handicap total não é usado	6-2b/0.5	Quando volta estipulada “começa” e “termina”	
“Horário de saída”	6-3a/2.5	- em jogos por buracos	2/2
“Imediatamente”, quando o jogador executa tacada fora da vez em jogo por buracos e adversário deseja cancelar imediatamente essa tacada	30-1/1	- em jogos por tacadas	3/3
“Imediatamente recuperável”	18/11	“Reivindicação válida”, procedimento	2-5/2
“Infração séria à etiqueta”	33-7/8	“Regras diferentes”, com a finalidade de determinar se múltiplas penalidades se aplicam	1-4/12
“Ir procurar”	27-2a/1.5	“Reparo”	4-3/2
“Linha de putt” no contexto de “estar posicionado com um pé de cada lado ou sobre a linha de putt”	16-1e/1	“Situação perigosa”	1-4/11
“Local estimado”, explicação de como determinar	20-2c/1.5	“Solidamente enterrado”	23/2
		“Tacadas executadas depois que o resultado de um buraco já está decidido”	7-2/1.7
		“Testar as condições do azar”, na Regra 13-4a	13-4/0.5
		“Tomar stance apropriado”	
		- explicação de “tomar stance apropriado”	13-2/1

- jogador sob árvore muda a direção pretendida do jogo e toma stance apropriado pela segunda vez	13-2/1.7	- se bola provisória se torna bola em jogo se a bola original estiver perdida em um terreno em reparo	27-2c/1.5
- jogador tem direito de jogar em qualquer direção ao “tomar stance apropriado”	13-2/1.5	- sem conhecimento ou virtual certeza de que bola se encontra em terreno em reparo;	25-1c/2
- jogador tenta tomar stance apropriado mas melhora linha de jogo ao mover objeto em crescimento que interfere	13-2/1.1	jogador procede conforme Regra 25-1 c - tanto pode estar em terreno em reparo como em rough alto; se jogador pode tratar a bola como estando em terreno em reparo	25-1c/1
“Transcorrer normal do jogo”	4-3/1	Bola que se acreditava imprópria para o jogo; levantada sob procedimento de alívio de terreno em reparo e jogada; então determina-se que era imprópria para o jogo	5-3/6
“Virtualmente assegurado”			
- bola em azar de água	26-1/1		
- bola em condição anormal de terreno	25-1c/1		
- bola deslocada por agente externo	27-1/2.5		
TERRENO EM REPARO		Competidor invoca a Regra 3-3 (dúvida quanto ao procedimento)	
Ver também: ÁGUA OCASIONAL; ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE; ÁRVORE OU ARBUSTO; CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; MARCAR OU DEFINIR CAMPO; VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO)		- competidor dropa uma bola de acordo com duas Regras diferentes em vez de jogar uma segunda bola	3-3/11
		- competidor dropa uma bola de acordo com duas Regras diferentes em vez de jogar uma segunda bola; bola dropada rola de volta para condição de onde foi obtido alívio	3-3/12
Área de proteção ambiental em terreno em reparo		- competidor levanta e dropa bola original, então coloca uma segunda bola onde a bola original estava e a joga	3-3/13
- jogador faz várias tacadas em terreno marcado como área de proteção ambiental (APO) do qual o jogo é proibido	20-7/4		
- marcando	33-8/41	Condição de	
Árvore caída		- árvore caída	23/7
- em processo de ser removida	25/7	- árvore caída, em processo de ser removida	25/7
- no fairway após o início do jogo	25/9.5	- árvore caída, presa ao toco	25/9
- presa ao toco	25/9	- bola não achada mas é conhecido que está em árvore, em terreno em reparo	25/10
Bola jogada de terreno em reparo, então alívio é obtido conforme Regra de terreno em reparo		- bunker totalmente em reparo	25/13
- bola original é abandonada	18-2/8.5	- buraco de estaca removida, que definia azar de água	25/18
- bola original é recuperada pelo jogador	18-2/8	- buraco que não está em uso quando há dois buracos em cada green em um campo de nove buracos	16/7
Bola perdida ou não encontrada		- buracos de arejamento do solo	25/15
- bola jogada conforme Regra para bola perdida em terreno em reparo depois de outra bola ser jogada conforme procedimento de tacada e distância	15/8	- dano grave causado por animal não lurador	33-8/32.5
- bola jogada de terreno em reparo é perdida na mesma área	25-1c/3	- grama cortada	25/11
- esclarecimento de ponto em que a bola “entrou por último” no terreno em reparo quando a bola está perdida nessa condição	25-1c/1.5	- marcas de casco de animal no green	33-8/32
- não achada mas é conhecido que a bola está sobre árvore, dentro de terreno em reparo	25/10	- plantas que não estão em crescimento dentro de área ambientalmente sensível	33-8/44.5
- Regra Local declarando acúmulo de folhas (em buracos especificados) através do campo como terreno em reparo	33-8/31	- plantas que não estão em crescimento dentro da área de terreno em reparo	25/10.9
		- rachaduras na terra	25/12
		- raízes de árvore, fora de terreno em reparo, pertencendo a árvore que se encontra dentro do terreno em reparo	25/10.7
		- reparo de buraco antigo, afundado	25/17
		- reparo de buraco antigo afundado ou saliente na linha de putt	16-1c/3
		- roletes de arejamento	23/12

- sulco feito por trator	25/16	Opções da Comissão	
- toco de árvore	25/8	- dano extenso devido à chuva forte e tráfego declarado terreno em reparo	33-2a/3
Explicação de “buraco feito por greenkeeper” na definição de terreno em reparo	25/14	- dano por criança; se a Comissão pode declarar como terreno em reparo	33-8/9
Interferência de terreno em reparo e alguma outra condição		- declarar área como terreno em reparo durante volta de competição	33-2a/2
- bola em água ocasional dentro de terreno em reparo	25-1b/11	- autoridade do árbitro para declarar terreno em reparo	34-2/1
- bola em água ocasional dentro de terreno em reparo; se jogador tem direito a alívio de ambas as condições em um único procedimento	25-1b/11.5	Ordem do jogo quando duas bolas estão no terreno em reparo e ambos os jogadores obtêm alívio	10/1
- bola enterrada em terreno em reparo, em área de grama cortada rente ao chão	25-2/4	Ponto mais próximo de alívio	
- obstrução em terreno em reparo interfere com o swing do jogador	24-2b/10	- bola dropada de obstrução fixa rola para mais perto da obstrução que o ponto mais próximo de alívio; se é exigido novo drop se o jogador mudar de taco e a obstrução não mais interferir (também se aplica a interferência semelhante de terreno em reparo)	20-2c/0.7
- Regra Local considerando terreno em reparo adjacente a caminho artificialmente pavimentado com a mesma condição do caminho	33-8/25	- bola dropada rola para mais perto da obstrução que o ponto mais próximo de alívio; se é necessário novo drop se o jogador mudar de taco e a obstrução não mais interferir	20-2c/0.7
Jogador com direito a alívio de terreno em reparo levanta a bola		- determinar taco, preparação da tacada, direção do jogo e swing usados para identificar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/1
- escolha não obter alívio e deseja proceder conforme Regra de bola injogável	18-2/12.5	- diagrama ilustrando jogador incapaz de determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.7
- jogador então recoloca a bola e joga da posição original	18-2/12	- diagramas ilustrando o ponto mais próximo de alívio	25-1b/2
Jogador entra em área de proteção ambiental marcada como terreno em reparo para recuperar a bola	33-8/42	- do caminho do carro de golfe, em terreno em reparo; o ponto mais próximo de alívio do terreno em reparo é de volta ao caminho do carro	1-4/8
Jogo proibido em área de terreno em reparo		- do caminho do carro de golfe, em terreno em reparo; o ponto mais próximo de alívio é de volta ao caminho de carro de golfe; drop no terreno em reparo é impraticável	1-4/8.5
- bola considerada injogável é dropada em terreno em reparo no qual é proibido jogar; bola então é dropada conforme Regra de terreno em reparo	25-1b/14.5	- dois pontos mais próximos de alívio equidistantes de acordo com as exigências da Regra de terreno em reparo	25-1b/16
- se o jogador pode dropar a bola em terreno em reparo no qual o jogo é proibido	20-7/3	- jogador determina o ponto mais próximo de alívio mas é fisicamente incapaz de jogar a tacada pretendida	24-2b/3
- jogador faz várias tacadas de local onde o jogo é proibido	20-7/4	- jogador fisicamente incapaz de determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/3.5
- tacada executada em área de proteção ambiental marcada como terreno em reparo	33-8/43	- jogador não segue o procedimento recomendado ao determinar o ponto mais próximo de alívio	24-2b/2
Material empilhado para remoção		- jogador obtém alívio de área de terreno em reparo; condição interfere para tacada com	20-2c/0.8
- agulhas de pinheiro empilhadas para remoção interferem com linha de jogo após bola ser dropada daquela condição	25-1b/17		
- árvore caída em processo de ser removida	25/7		
- grama cortada	25/11		
Melhorar a linha de jogo ao obter alívio de terreno em reparo	25-1b/3		

taco não usado para determinar o ponto mais próximo de alívio		- bola está fora da área de um terreno em reparo mas uma árvore dentro do terreno em reparo interfere com o swing	25-1a/1
- medir através de terreno em reparo ao obter alívio	25-1b/15	- linha de putt é acidentalmente danificada por adversário, co-competidor ou seus caddies	16-1a/11
- taco usado para determinar o ponto mais próximo de alívio não é usado na tacada seguinte	24-2b/4	- pouco razoável executar tacada devido a arbusto	25-1b/19
		- pouco razoável executar tacada devido a árvore	25-1b/20
Regra Local		- tacada lateral atrás de árvore	25-1b/22
- alterando procedimento de alívio de terreno em reparo para exigir que jogador drope atrás da condição; se é autorizada	33-8/26		
- autorizando remoção de excremento em excesso de pássaros ou animais nos greens	33-8/32.7	Virtualmente assegurado (ou conhecido) que bola está perdida em terreno em reparo; drope feito conforme Regra 25-1c; bola original então é encontrada dentro do período de cinco minutos	25-1c/2.5
- concedendo alívio de terreno em reparo no fairway de um buraco apenas durante o jogo desse buraco; se é autorizada	33-8/23		
- considerando morro formado por formigueiro como terreno em reparo	33-8/22	TESTE OU TESTAR	
- considerando terreno em reparo adjacente a caminho artificialmente pavimentado como tendo a mesma condição do caminho	33-8/25	Bunker ou azar de água	
- considerando valetas de cabos elétricos cobertas de grama como terreno em reparo	Ap.1-a-4c	- bola jogada do bunker fora de campo ou perdida; jogador testa condição do bunker ou rastela pegadas antes de dropar outra bola no bunker	13-4/37
- declarando acúmulo de folhas (em buracos específicos) através do campo como terreno em reparo	33-8/31	- condição do bunker testada antes do jogador decidir se joga através dele	13-2/30
- declarando dano grave feito por animal não lurador como terreno em reparo	33-8/32.5	- jogador usa bengala ou taco para entrar ou sair do azar quando a bola ali se encontra	13-4/3.5
- fornecendo alívio de excesso de excremento de pássaros ou animais no green	33-8/32.7	- rastelo atirado dentro do bunker antes da tacada	13-4/21
- fornecer alívio de caminho não pavimentado apenas para tacada da área do tee; se é autorizada	33-8/20	- rastelo colocado no bunker ou cabo do rastelo fincado no bunker antes da tacada	13-4/0.5
- modelo de Regra Local declarando área do * campo como terreno em reparo de onde o jogo é proibido e alívio deve ser obtido	Ap.1-B-2	- stance no bunker é tomado sem o taco	13-4/24
- permitindo alívio de dano extenso ao campo devido à chuva forte e tráfego	33-2a/3	- tocar a grama com o taco durante swing de treino em azar de água	13-4/4
- permitindo livre alívio de dano causado por insetos	33-8/21	- tomar firme stance no bunker a certa distância de onde a bola está para simular tacada seguinte	13-4/0.5
		- tomar stance no bunker e então trocar de taco	13-4/26
Se é exigido re-dropar no caso de uma bola dropada da área de um terreno em reparo rolar para uma posição em que essa condição interfere com o stance	20-2c/0.5	Drope de teste feito por jogador para determinar onde a bola rolará se tomar alívio sobre uma Regra	20-2a/8
		Green	
Se o jogador tem direito a alívio conforme Regra de terreno em reparo		- bater a bola para o lado após marcar sua posição, em vez de a levantar	20-1/22
- árvore impede tacada na direção do green	25-1b/21	- caddie arranha a superfície do green, mas jogador não se beneficia	16-1d/6
- bola considerada injogável e levantada; jogador então descobre que a bola estava em um terreno em reparo	28/13	- caddie treina no green ou testa as superfícies dos greens do campo antes de jogo por tacadas	7-1b/5
- bola em árvore, em terreno em reparo	25/10.5	- esfregar a bola sobre o green para limpá-la	16-1d/5
		- impedimentos soltos varridos da área de putt com a palma da mão	16-1a/9

- jogador concede a tacada seguinte do adversário e bate a bola para longe ao longo de sua própria linha de jogo	16-1/d/2	volta de uma competição por tacadas com 36 buracos	
- jogador concede tacada seguinte do adversário e rola ou bate a bola para o adversário	16-1/d/1	- dispositivo artificial usado para escutar transmissão de rádio ou música durante o treino	14-3/17
- jogador leva a bola para local de onde ela foi levantada rolando-a com o putter	16-1/d/3	- jogo por tacadas com 54 buracos em dias consecutivos; segunda volta é cancelada e competidor treina no campo após o cancelamento	7-1b/6
- testar a superfície do green, atrás da bola, para ver se está molhada	16-1/d/4	- jogo por tacadas em 36 buracos disputado em dois campos; jogador completa a primeira volta e treina no mesmo campo; jogador mais tarde joga play-off nesse campo	7-1b/4
Significado de "testar as condições do azar" na Regra 13-4a	13-4/0.5	- partida é interrompida por acordo, na área do tee do buraco 13 e não pode ser reiniciada antes do dia seguinte; jogadores podem jogar os doze primeiros buracos antes de reiniciar a partida	7-2/11
TOALHA			
Ajoelhar-se sobre toalha para executar a tacada	13-3/2	- uma tacada de treino executada no campo antes de volta de jogo por tacadas	7-1b/1
Cobrinho os tacos do jogador é retirada por outro jogador para determinar que taco foi usado	8-1/11	Durante a volta	
Desloca a bola quando derrubada pelo jogador e soprada pelo vento para cima da bola	18-2/17	- bater bola de plástico antes de jogar a bola em jogo	7-2/4
Emprestada de outro jogador; se é permitido	5-1/5	- bater bola de treino de volta para o driving range	7-2/5
Se tocar com a toalha no chão de um azar ou em um azar de água se constitui em "testar as condições do azar", infringindo a Regra 13-4a	13-4/0.5	- competidor treina putts no green do buraco 3 de um campo de nove buracos durante competição por tacadas em 18 buracos	7-2/9
Usada para remover água ocasional	33/1	- completar o buraco em jogo por buracos após o resultado do buraco estar decidido	7-2/1.5
- pela Comissão	16-1a/1	- depois de levantar a bola, jogador dropa onde bola de parceiro se encontra e executa tacada de treino	30-3f/7
- pelo jogador		- em jogo de quatro bolas, jogador desclassificado para o buraco seguinte joga esse buraco; se as tacadas efetuadas nesse buraco são tacadas de treino	30-3f/8
Usada para remover impedimentos soltos	33/1	- em um gesto de raiva, jogador dá uma tacada em bola jogada por jogador do grupo seguinte; se a tacada é considerada como tacada de treino	1-4/4
- pela Comissão	16-1a/8	- explicação de "tacadas executadas para completar o jogo de um buraco"	7-2/1.7
- pelo jogador		- jogador em partida de quatro bolas por buracos treina no green anterior depois de parceiro executar drive da área do tee seguinte	30-3f/12
TREINO			
Ver também: SWING DE TREINO			
Antes ou entre voltas	7-1b/5	- jogador em partida de quatro jogadores por buracos treina putts no green anterior depois de parceiro executar drive da área do tee seguinte	29/3
- caddie treina nos greens do campo ou testa superfícies de greens antes de volta de jogo por tacadas	7-1b/3	- jogador em partida de quatro jogadores por buracos treina putts no green anterior depois de parceiro executar drive da área do tee seguinte	7-2/8
- competidor que treina no campo da competição após a volta de classificação subsequentemente joga play-off no mesmo dia	7-2/8	- jogador encontra bola e a envia de volta para jogador que a perdeu; se a tacada é considerada tacada de treino	7-2/5.5
- competidor treina no green do buraco 18 imediatamente após o encerramento da primeira volta da competição por tacadas jogada em dias consecutivos	7-1b/7		
- competidor treina putts no green do buraco 3 após completar buraco durante a primeira			

- jogador executa putts de treino após ele e parceiro terem completado o buraco, mas antes de adversários o completarem	30/6	- competidor e co-competidor não sabem que a bola foi deslocada pela bola do co-competidor até o buraco ser completado	18-5/3
- jogador faz swing de treino segurando a bola contra o grip do taco	14-3/6.5	Bola não achada que se crê deslocada por agente externo	
- jogador treina com putter de outro jogador	4-4a/13	- competidor joga bola errada e ela não pode ser encontrada; bola errada talvez fosse bola de co-competidor	15-3b/1
- jogador treina putts fora do green enquanto espera para bater o putt	7-2/3	- tratada como deslocada por agente externo em vez de perdida na ausência de conhecimento ou virtual certeza desse fato	27-1/2.5
- modelo de condição proibindo treinar ou rolar a bola sobre ou perto do green do último buraco jogado, entre o jogo de buracos	Ap.1-B-5b		
- quando é permitido o treino entre buracos	7-2/1	Bola não achada que se crê em azar de água	
- substituição de taco quebrado no campo de treino enquanto a partida estava suspensa; se é permitida	4-3/11	- bola dropada com conhecimento ou virtual certeza; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	26-1/3.5
Jogo é interrompido pela Comissão; jogador quer treinar depois do reinício marcado, mas antes do grupo sair	7-2/12	- bola dropada sem conhecimento ou virtual certeza; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	26-1/3.7
Jogo por buracos interrompido no buraco 13; por acordo entre jogadores a partida não pode ser reiniciado antes do dia seguinte; jogadores podem jogar os doze primeiros buracos antes de reiniciar o jogo	7-2/11	- bola jogada conforme Regra de azar de água; bola original então encontrada fora do azar	26-1/3
		- bola jogada conforme Regra de azar de água sem conhecimento ou virtual certeza de que bola original está no azar; bola original é então encontrada no azar	26-1/4
		- bola presumivelmente em azar de água é encontrada fora do azar depois de outra bola ser jogada sob procedimento de tacada e distância	26/6
Não aplicar penalidade por treinar no campo	7-1b/2	- jogador joga bola provisória na crença de que a original pode estar perdida fora de um azar de água; jogador então descobre que não há possibilidade de que a bola perdida esteja fora do azar de água	27-2a/2.5
Swing de treino desaloja bola escondida	7-2/7	- se certeza virtual de que a bola está em um azar de água pode ser estabelecida sem ir adiante verificar as condições do azar	26-1/1.3
TROLLEY Ver também: CARRO DE GOLFE; EQUIPAMENTO		- significado de "conhecido ou virtualmente assegurado" nas Regras 18-1; 24-3; 25-1 c e 26-1	26-1/1
Bola de jogador atinge o carro de golfe de adversário ou co-competidor então atinge seu próprio carro	19-3/3	Bola não achada que se crê em condição anormal de terreno	
Condição de		- bola dropada com conhecimento e virtual certeza; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	25-1c/2.5
- carros de golfe puxados por caddie compartilhado	6-4/6	- bola dropada e jogada conforme a Regra 25-1 c, na ausência de conhecimento ou virtual certeza de que bola original está na condição anormal de terreno	25-1c/2
- indivíduo que transporta os tacos de jogador em carro de golfe motorizado ou trolley	6-4/2.5	- bola em água ocasional é difícil de recuperar	25-1/1
VIRTUALMENTE ASSEGURADO (OU CONHECIDO) Ver também: AGENTE EXTERNO; ÁGUA OCASIONAL; ANIMAL LURADOR, RÉPTIL OU AVE; AZARES DE ÁGUA; BOLA PERDIDA; BOLA PROVISÓRIA; CONDIÇÃO ANORMAL DO TERRENO; OBSTRUÇÕES; TERRENO EM REPARO		- bola encontrada em buraco de animal lurador após cinco minutos de busca	27/7
Bola em repouso deslocada			

- ou área próxima a rough alto; se jogador pode tratar bola como em condição anormal de terreno	25-1c/1	Duas bolas simultaneamente em jogo em buracos diferentes	1-1/1
- Regra Local declarando acúmulo de folhas (em buracos especificados) através do campo como terreno em reparo	33-8/31	Emprestar bola ou toalha de outro jogador	5-1/5
- se bola provisória se torna bola em jogo se for conhecido ou virtualmente assegurado que bola original está em terreno em reparo	27-2c/1.5	Interrupção do jogo para refeição ligeira	6-8a/2.5
Bola não achada que se crê em obstrução		Jogadores concordam em encurtar volta estipulada concedendo-se mutuamente um ou mais buracos	2-4/22
- bola dropada com conhecimento ou virtual certeza; bola original então é encontrada dentro de cinco minutos	25-1c/2.5	Jogadores iniciam nas áreas dos tees dos buracos 1 e 10	33-1/3
- em cano de drenagem subterrâneo	24-3b/1	Jogador que ainda não jogou pede conselho a	8-1/18
- em cano de drenagem subterrâneo com entrada fora de campo	24-2b/12	jogador que já completou a volta	
Identificada apenas pela marca e pelo número	12-2/1	Marcador de bola é deslocado por vento ou água ocasional durante a volta estipulada	20-1/10.5
Jogador desconhecendo que a bola foi deslocada por agente externo não recoloca a bola	18-1/3	Número de buracos é reduzido após o início da partida; se é permitido	33-1/2
VOLTA ESTIPULADA		Pedir conselho durante suspensão da partida	8-1/20
Ver também: DISPOSITIVOS ARTIFICIAIS, EQUIPAMENTO INCOMUM E USO ANORMAL DE EQUIPAMENTO		Quando volta estipulada começa e acaba	
		- em jogos por buracos	2/2
		- em jogos por tacadas	3/3
Alteração da tabela de handicap stroke	33-4/1	Tacos	
Área do tee errada; erro atribuído à Comissão por não haver indicação do número dos buracos na área do tee	11-5/2	- substituição de taco para "play-off" de jogo por tacadas	4-3/12
		- taco de co-competidor colocado na bolsa do competidor por engano durante a volta é usado involuntariamente pelo competidor	4-4a/5
Buraco(s) omitido(s) em jogo por buracos		- trocar entre as voltas, em jogo por buracos, de 36 buracos	4-4a/2
- por engano	2-1/3		
- propositadamente	2-1/4		
Características de jogo		Treino	
- alteradas enquanto a partida está suspensa; erro é descoberto antes do reinício da partida	4-2/2	- competidor treina putts no green do buraco 3 após completar o buraco durante a primeira volta de uma competição por tacadas em 36 buracos	7-1b/7
- modificar penalidade por embocar putt curto com taco cujas características foram alteradas, não no curso normal da partida	4-3/4	- competidor treina putts no green do buraco 3 de um campo de 9 buracos durante competição por tacadas em 18 buracos	7-2/9
Competidores jogam dois buracos não incluídos na volta estipulada	3/2		
Conselho entre voltas, em partida por buracos de 36 buracos	8-1/19	Três buracos jogados fora da sequência em um jogo por buracos	2-1/5



DECISÕES SOBRE AS REGRAS DO GOLFE é a interpretação oficial das Regras do Golfe. Ele fornece respostas claras aos problemas práticos encontrados durante o jogo de golfe.

Este livro contém as Regras, atualizadas em 1 de janeiro de 2016, juntamente com decisões novas e revisadas acordadas pelo R&A Rules Limited e o USGA em 2016. Ele ajudará na resolução de problemas de Regras, tanto simples como complicados, que aparecerão em todos níveis de golfe competitivo. Cada Regra está impressa em sua totalidade, seguida por um seção de perguntas e respostas que fornece a correta interpretação da Regra.

Obstruções, fora de campo, bola perdida, lies injogáveis, azares de água, impedimentos soltos e água ocasional são apenas algumas das Regras explicadas neste livro de referência essencial.

Foto da capa: Copyright USDA/Darren Carroll

