

Com base em St. Andrews, o R&A organiza o The Open Championship, grandes eventos amadores e encontros internacionais. Conjuntamente com a United States Golf Association o R&A governa o Golfe mundialmente, administrando em conjunto as Regras do Golfe, as Regras do Estatuto Amador, as Normas do Equipamento e o Ranking Mundial. O R&A tem jurisdição mundial exceto nos Estados Unidos da América e no México.

O R&A está comprometido a trabalhar em pro do Golfe e apoiar o crescimento do jogo internacionalmente e o desenvolvimento e gestão de instalações de golfe sustentáveis.

O R & A opera com o consentimento de 143 organizações do jogo amador e profissional em nome de mais de trinta milhões de golfistas em 128 países.



Federação Portuguesa de Golfe

Av. das Tulipas, nº6 - 17º andar
1495-161 Algés
www.fpg.pt



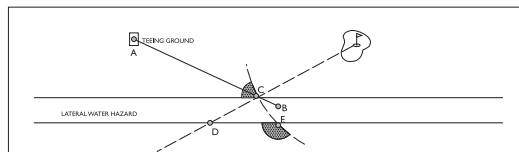
Obstáculos de Água (Regra 26)

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

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

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

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



Uma bola jogada do ponto A, ponto de partida, fica em repouso no obstáculo de água Lateral no ponto B, tendo cruzado a margem do obstáculo de água pela última vez no ponto C.

As opções do jogador são:

- Jogar a bola tal como se encontra sem penalidade do ponto B, ou com uma pancada de penalidade;
- Jogar outra bola do ponto de partida
- Deixar cair uma bola atrás do obstáculo de água em qualquer lugar na linha tracejada, do ponto D para trás
- Deixar cair uma bola a distância de dois tacos do ponto C, zona sombreada, não mais perto do buraco
- Deixar cair uma bola a distância de dois tacos do ponto E, zona sombreada, não mais perto do buraco

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

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

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

Tem cinco minutos para procurar a bola, após os quais se sua bola, não foi encontrada ou identificada, a bola é considerada perdida.

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

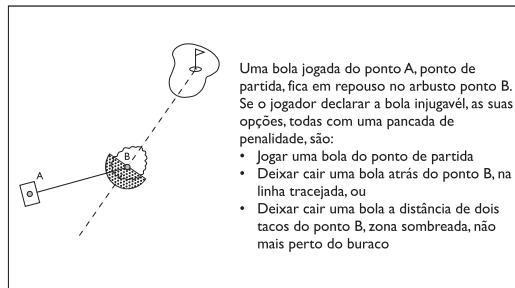
Se a bola original estiver perdida ou fora de limites, tem de continuar, com uma pancada de penalidade, com a bola provisória. Se a bola original for encontrada dentro de limites, tem de continuar a jogar com ela, parando de jogar com a provisória.

Bola Injogável (Regra 28)

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

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

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



Uma bola jogada do ponto A, ponto de partida, fica em repouso no arbusto ponto B. Se o jogador declarar a bola injogável, as suas opções, todas com uma pancada de penalidade, são:

- Jogar uma bola do ponto de partida
- Deixar cair uma bola atrás do ponto B, na linha tracejada, ou
- Deixar cair uma bola a distância de dois tacos do ponto B, zona sombreada, não mais perto do buraco

Guia Rápido

das Regras de Golfe 2012 – 2015



Guia Rápido das Regras de Golfe

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

Em Geral

"O Golfe deve ser jogado com o espírito correto, para entender o verdadeiro espírito do Golfe deverá ler o capítulo da Etiqueta, e em particular:

- Tenha consideração pelos outros jogadores
- Jogue em bom ritmo e convide grupos mais rápidos a passar
- Preserve o campo, alise os bunkers, reponha os divots e repare as marcas de bolas nos greens"

Antes de começar a sua volta:

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

Durante o Jogo

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

No Final da Volta

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

As Regras do jogo

Pancada de Saída (Regra 11)

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

Se jogar a pancada de saída fora dessa área:

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

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

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

Jogue a bola tal como ela está. Não melhore a posição da bola, a zona onde vai tomar posição ou da trajectória normal do taco ou a linha de jogo:

- movendo, dobrando ou partindo o que estiver fixo ou em crescimento, excepto ao tomar posição ou a fazer o movimento para dar a pancada devidamente apropriados às circunstâncias.
- não melhore a posição da bola pressionando coisa alguma contra o chão. (Regra 13-2)

Se a sua bola estiver num Obstáculo de Areia ou de Água, não

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

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

Se jogar uma bola errada:

- em jogo por buracos perde o buraco.
- em jogo por pancadas tem 2 pancadas de penalidade e tem de corrigir o erro jogando a bola correcta. (Regra 15-3)

No "Green" (Regras 16 e 17)

Pode levantar e limpar a bola.

- tem de a recolocar exactamente no mesmo local onde estava. (Regra 16-1b)
- pode reparar marcas de bola ou de buracos antigos, mas não qualquer outra irregularidade como, por exemplo, dos "spikes" de sapatos Regra 16-1c.

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

Bola Parada, Movida (Regra 18)

Em geral, quando a bola está em jogo, se

- acidentalmente provocar que ela se mova,
- se a levantou quando não era permitido ou
- a moveu depois de preparar a pancada,

tem de acrescentar uma pancada de penalidade e recolocar a bola. Deve, porém, ver as excepções na Regra 18-2a. (Regra 18-2).

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

Bola em Movimento, Deflectida ou Parada (Regra 19)

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

Se a bola que jogou for deflectida ou parada por outra bola parada, não há

penalidade e a bola deve ser jogada tal como ficou. Porém, em jogo por pancadas, se antes de ter jogado as duas bolas já estavam no "green", tem 2 pancadas de penalidade. (Regra 19-5a).

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

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

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

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

A bola deixada cair tem de ser de novo deixada cair se:

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

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

Se a bola deixada cair pela segunda vez volta para qualquer dessas situações, coloque a bola no local onde, nessa segunda vez, a bola bateu a primeira vez no chão. (Regra 20-2c.)

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

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

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

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

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

Impedimentos soltos (Regra 23)

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

Obstruções Móveis (Regra 24-1)

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

mover. Deve ser recolocada, sem penalidade.

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

Obstruções Fixas e Condições Anormais do Terreno (Regras 24-2 e 25-1)

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

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

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

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

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

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

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

