



REGRAS DE GOLFE

INTRODUÇÃO





ROYAL & ANCIENT GOLF CLUB OF ST. ANDREWS (R&A) UNITED STATES GOLF ASSOCIATION (USGA)

Apesar de ser um esporte de origem europeia foi nos EUA que o golfe encontrou as melhores condições de desenvolvimento. **A USGA divide com a R&A da Escócia, a regulamentação mundial do esporte.**





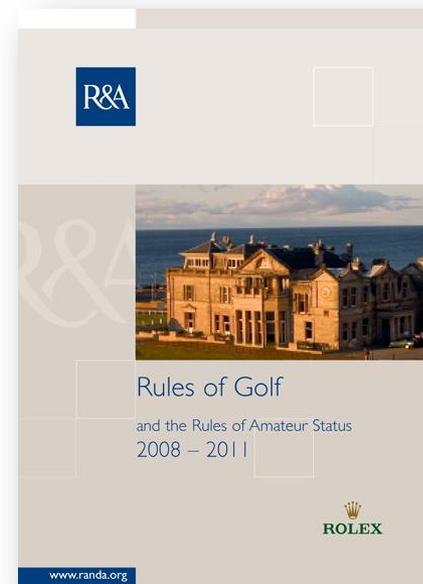
REGRAS DO GOLFE & do Golfista Amador

O Livro: Regras do Golfe & do golfista amador em português, aprovado pela R&A e USGA contém:

265 páginas divididas em:

- 3 seções
- 34 regras
- 3 apêndices

além das regras do Estatuto do golfista amador.





REGRAS DO GOLFE & do Golfista Amador

As seções abrangem os temas:

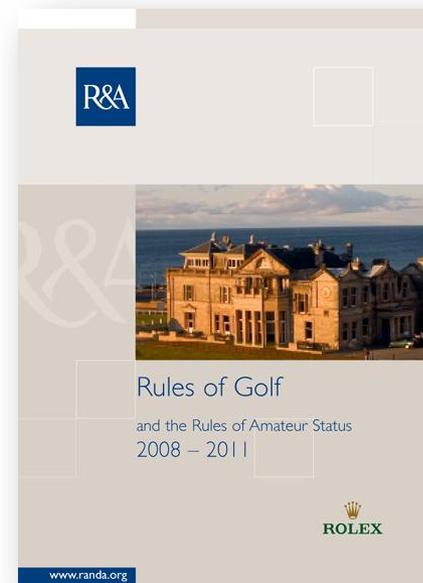
I . ETIQUETA

- O espírito do jogo;
- Segurança;
- Consideração para com os outros jogadores;
- Cadência no campo;
- Cuidados com o campo;
- Penalidades;

II . DEFINIÇÕES

Vocabulário geral do livro de regras

III . REGRAS DO JOGO





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 1 = O JOGO

- a) Os buracos devem ser jogados na ordem, isto é, do 1 ao 9 e do 10 ao 18. Esta ordem só poderá ser modificada com autorização da Comissão Organizadora de Eventos, *Starter* ou do Profissional.
- b) O jogo deve seguir rigorosamente as regras. Não é permitido mudá-las.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 2 = MATCH PLAY (JOGO POR BURACO)

- a) No jogo de MATCH PLAY, cada buraco é um jogo a parte.
 - Para o caso de ganhar o primeiro buraco, o jogador estará 1 *up*;
 - Para o caso de perdê-lo o jogador estará 1 *down*;
 - Para o caso de haver empate o jogador estará *all square*.
- b) O jogo estará ganho quando, por exemplo, o jogador estiver 3 *up* e faltar somente 2 buracos a jogar para o final da partida;
- c) Qualquer jogador que estiver jogando contra, será considerado oponente. Num mesmo grupo pode-se jogar contra, de 1 a 3 jogadores dentro da modalidade;
- d) Poderá ser considerada uma bola dada ao oponente quando se estiver jogando com mais de 1 oponente, os demais deverão estar de acordo;



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 3 – STROKE PLAY (JOGO POR TACADAS)

- a) No jogo de STROKE PLAY, quem fizer o menor *gross* ou *score net* é o vencedor. Para o caso dos amadores, como existe a possibilidade de haver *handicap* positivo (*plus*), verifica-se o resultado *net* com adição e não com subtração.
Ex. Se o jogador for +1 e jogou 73 o resultado net é 74, para a modalidade STROKE PLAY.

- b) A bola deverá ser embocada no buraco, para depois iniciar o próximo. Não existe bola dada em torneios na modalidade STROKE PLAY.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRAS 4 e 5 – TACOS E BOLAS

- a) A sua bolsa não poderá conter mais que 14 tacos;
- b) A bola não poderá ser trocada enquanto joga-se um buraco. Todavia, caso a bola sofra um corte ou um outro tipo de dano, a bola poderá ser trocada, mas antes o marcador deverá ser informado sobre esta troca e o motivo referente.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 6 – OBRIGAÇÕES DO JOGADOR

- a) Ler todas as notificações fornecidas em torneios oficiais. (regras do torneio, regras locais, etc..);
- b) Sempre usar o seu *handicap* atualizado. O *index* corrige a dificuldade de cada campo;
- c) Obedecer ao horário de saída (*tee time*). Apresentar –se ao *starter* com pelo menos 5 minutos antes da saída;
- d) Certificar-se que a bola de jogo lhe pertence. Para o caso de parceria com o mesmo número de bola, providenciar marcação personalizada.;
- e) Durante uma partida em STROKE PLAY, deve-se conferir o *score* antes de passar para o cartão. Em torneios não são permitidas rasuras nos cartões.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 7 – PRÁTICA (treino)

- a) Uma bola de prática não deve ser batida quando se estiver jogando um buraco, ou um *azar*. É de extrema importância conhecer as regras locais de cada campo sobre prática.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 8 – ACONSELHAMENTO

- a) Não se deve solicitar ajuda de um oponente questionando como jogar uma tacada. Orientações deste tipo devem ser solicitadas somente ao *caddie* ou parceiro para o caso de duplas ou equipe. Porém, pode-se perguntar sobre regras, posição de *azares* ou das bandeiras.
- b) Também não se deve ajudar um oponente, seja em MATCH PLAY ou STROKE PLAY.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 9 – INFORMAR Nº DE TACADAS

Na modalidade MATCH PLAY deve-se informar ao oponente o número de tacadas dadas (*strokes*), caso este último pergunte.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 10 – ORDEM DE JOGO

- a) O jogador de menor *handicap* na equipe tem a honra de sair primeiro, no primeiro buraco;
- b) O jogador que fizer o menor score num buraco tem o direito de sair primeiro no buraco seguinte;
- c) Durante uma partida, em qualquer buraco, o jogador que estiver mais longe da bandeira joga sempre em primeiro lugar;
- d) Num jogo de MATCH PLAY, se houver jogo fora da vez, o oponente poderá exigir novo jogo. Isto não ocorre no STROKE PLAY.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 11 – NO TEE DE SAÍDA

- a) O jogador deve colocar a bola entre as marcas do *tee* ou um pouco para trás, desta forma pode-se levar a bola no máximo a 2 tacos de distância das marcas;
- b) Se a bola cair do *tee* acidentalmente pode-se recolocá-la sem penalidade.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 12 - BOLA NO AZAR / IDENTIFICAÇÃO DA BOLA

- a) Um *azar* é qualquer banca do campo ou *azar* de água (lagos, riachos, etc.);
- b) Numa banca ou em um *azar* de água, caso a bola esteja totalmente coberta pela areia ou por folhas, somente pode-se remover o suficiente para que a bola possa ser vista;
- c) Uma bola poderá ser levantada para identificação de propriedade em qualquer lugar do campo, menos em um *azar*, porém isto deve ser feito com o consentimento do oponente (no MATCH PLAY) ou do marcador (no STROKE PLAY).





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 13 – JOGANDO A BOLA DE ONDE ELA CAIR

- a) A bola deve ser jogada tal como está. O jogador não poderá, NUNCA, melhorar sua situação. *Exemplo: pisar atrás da bola para que fique mais elevada, ou retirá-la de um buraco.*
- b) O taco também não poderá ser usado de forma a pressionar atrás da bola para melhorar sua situação. O taco deverá ser sempre colocado atrás da bola de forma suave.
- c) Galhos ou arbustos não poderão ser quebrados para facilitar a zona de *swing*.
- d) Num *azar*, a areia, o chão ou a água não poderão ser tocados antes ou durante o *back swing*.
- e) Num *azar* não poderá haver remoção de coisas naturais. Exemplo: folhas, mas poderão ser removidas as artificiais, Exemplo: garrafas ou rastelos.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 14 – BATENDO NA BOLA

- a) A bola deve ser batida, porém NUNCA empurrada ou rastelada com a cabeça do taco. Tacadas tipo sinuca também não são permitidas.
- b) NUNCA bater a bola em movimento.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 15 – BATENDO UMA BOLA ERRADA

- a) Na modalidade MATCH PLAY se o jogador bater a bola que não é sua, perderá o buraco. Exceção: para a bola batida do *azar*, deve-se voltar e bater a bola certa.
- b) Num jogo de STROKE PLAY se o jogador bater a bola que não é sua será penalizado em 2 tacadas (2 *strokes*), exceto se ela estiver no *azar*.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 16 – NO GREEN

- a) Se qualquer parte de bola estiver tocando o *green*, ela será considerada “no *green*”
- b) Quando a bola está no *green*, o jogador poderá limpar folhas ou outros impedimentos que estiverem em sua linha de *putt* (direção ao buraco) com a mão ou com um taco.
- c) Poderá haver reparação em qualquer marca de bola (inclusive antigas) que se encontrarem na linha de *putt*, exceto as marcas deixadas por sapatos ou pelos *spikes*.
- d) A superfície do *green* não poderá ser testada através do ato de rolar ou alisar uma bola arranhando a superfície.
- e) A bola sempre deverá ser marcada com uma moeda ou marcador especial, para limpá-la ou retirá-la do caminho de outro jogador. Em seguida deverá ser colocada de volta no lugar exato ou mais próximo. NUNCA colocar mais adiante.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 17 – A BANDEIRA

- a) Se a bola estiver fora do *green* e ao bate-la esta tocar na bandeira não haverá penalidade, desde que não haja ninguém segurando a bandeira.
- b) Se a bola estiver no *green*, ao bate-la a mesma tocar na bandeira, com ou sem ninguém segurando, o jogador perderá o buraco num jogo de MATCH PLAY e será penalizado em duas tacadas no jogo de STROKE PLAY.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 18 – MOVENDO A BOLA

- a) Se o jogador ou seu parceiro moverem a bola acidentalmente ou de propósito, deverão recolocá-la no lugar exato para jogar e depois acrescentar uma penalidade a seu *score*.
- b) Se a bola for movida por alguém ou por alguma coisa que não o parceiro (um agente externo por exemplo), não haverá penalidade, mas o jogador deverá recolocá-la no lugar onde estava.
- c) Para o caso do jogador ter iniciado o movimento para dar a tacada na bola (*adress the ball*) e esta se mover, uma penalidade deverá ser acrescida. Em seguida recoloca-se a bola no lugar.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 19 - BOLA EM MOVIMENTO DESVIADA OU PARADA

- a) Se a bola bater em um agente externo (como passarinho, coelho, rastelo, etc.) não haverá penalidade e o jogador deverá jogá-la onde cair.
- b) Se a bola bater no jogador, em seu parceiro, em seu caddie ou no equipamento, na modalidade MATCH PLAY perderá o buraco, na modalidade STROKE PLAY será penalizado em 2 *strokes* (tacadas) e a bola deverá ser batida de onde parar.
- c) Se a bola bater em um oponente, em seu caddie ou em seu equipamento, não haverá penalidade. A bola poderá ser jogada de onde caiu ou repetir a jogada.
- d) Se a bola bater em outra bola e movimentá-la, o jogador deverá jogá-la de onde parou e a do parceiro ou oponente deverá ser recolocada no lugar anterior ou mais próximo possível. Mas, se a bola estiver no *green*, o jogador será penalizado em duas tacadas se a modalidade for STROKE PLAY.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 20 - LEVANTANDO OU DEIXANDO A BOLA CAIR (DROPANDO A BOLA)

- a) Antes de levantar uma bola em qualquer situação que a regra permita, o jogador deverá marcá-la com uma moeda ou marcador apropriado.
- b) Quando o *drops* de uma bola for permitido, o jogador deverá ficar em pé (ereto), com o braço estendido na altura dos ombros, para depois deixar a bola cair.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 21 – LIMPANDO A BOLA

- a) A bola poderá ser limpa quando estiver fora do *green*, somente quando isto for permitido.
Ex. em terrenos com lama.

- b) A bola NÃO poderá ser limpa quando o jogador estiver tentando identificar se a bola é ou não a sua. A bola deve ser recolocada no mesmo lugar.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 22 - BOLA INTERFERINDO COM A JOGADA

- a) Se uma outra bola interferir com o *swing* de um jogador ou com a linha de *putt* deve-se solicitar ao dono da bola que a levante (marcando-a).
- b) Se a bola estiver perto do buraco, com a possibilidade de servir de parada para a bola de outro jogador, parceiro ou não, deverá ser marcada.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 23 – IMPEDIMENTOS SOLTOS

- a) Os impedimentos soltos naturais como folhas, galhos, insetos, etc., poderão ser retirados.
- b) Não poderão ser retirados nenhum dos impedimentos soltos acima, quando estiverem dentro da banca ou em um *azar*.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 24 - OBSTRUÇÕES

- a) São consideradas obstruções móveis, os objetos artificiais ou feitos pela mão humana, tais como, garrafas, rastelos, latas, etc.
- b) São consideradas obstruções fixas, tubulações de água, sprinklers, abrigos, os caminhos de carros de golfe (*car paths*), arquibancadas, etc.
- c) Para o caso das obstruções fixas, desde que estejam interferindo no *swing* ou *stance*, o jogador poderá dropar sua bola na distância de um taco do local, mas somente deverá levantar a bola depois de estabelecer o lugar correto de alívio, cuja marca poderá ser feita com um *tee*.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 25 - ÁGUA CASUAL, ÁREA EM REPAROS, BURACOS DE ANIMAIS NO CAMPO

- a) Água casual pode ser considerada eventual poça provocada por chuva ou por vazamentos de encanamentos;
- b) Áreas em reparos são todas e quaisquer áreas danificadas ou em recuperação, demarcadas e identificadas como tal pelo clube (ou comitê).
- c) Se a bola ou *stance* estiver em uma água casual, área de reparo ou dentro de um buraco de animais, o jogador poderá por sua opção jogar de onde caiu a bola ou aliviá-la com um drop, na distância de um taco, mas NUNCA mais perto da bandeira.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 26 - “AZARES” DE ÁGUAS FRONTAIS E LATERAIS

- a) Os azares frontais são identificados por estacas amarelas e os laterais por estacas vermelhas.
- b) Se a bola cair em um *azar* frontal ou lateral, a bola poderá ser batida de onde estiver. Caso o jogador não ache a bola ou não queira jogá-la de onde caiu, deverá ser penalizado em uma tacada.
- c) No caso do azar frontal pode-se jogar uma outra bola do local onde foi iniciada a jogada ou *dropar* atrás do *azar*, na distância que se desejar, conservando a linha reta entre o buraco e o local onde a bola entrou no *azar*.
- d) No *azar* lateral (estacas vermelhas) pode-se dropar a bola na distância de 2 tacos da margem por onde a bola entrou no *azar*.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 27 – BOLA PERDIDA OU FORA DO LIMITE

- a) A bola está perdida se não for achada dentro dos 5 minutos do início de sua procura;
- b) A bola está fora do limite quando ultrapassar por inteiro os limites do campo demarcados por estacas brancas, cercas ou muros com este fim;
- c) Quando uma bola está perdida ou fora dos limites do campo, o jogador será penalizado em uma tacada (1 *stroke*) e deverá jogar uma outra bola do local onde deu a última batida.
- d) Caso o jogador pressuponha que sua bola está perdida ou fora dos limites do campo (*out of bounds* ou o popular *OB*) deve-se jogar com uma bola provisória, comunicando ao oponente, marcador ou companheiro, que está batendo uma bola provisória e informando o número da mesma (identificação).
- e) Caso a primeira bola seja achada, o jogador poderá continuar o jogo com ela, sem penalidade, levantando a bola provisória.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 28 – BOLA INJOGÁVEL

- a) Um jogador pode declarar uma bola injogável em qualquer parte do campo, exceto no *azar* de água.
- b) O jogador é a única pessoa que pode declarar a sua bola injogável. Se decidir não jogar a bola, deverá ser penalizado em uma tacada (*stroke*), e poderá:
 - Jogar a nova bola do lugar da última batida;
 - Jogar a nova bola, dropando a distância de dois tacos, mas não mais perto do buraco;
 - Jogar a nova bola, dropando atrás do local onde ela caiu, sem limite para trás, devendo obedecer a linha da bola em relação ao buraco.



SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

As **REGRAS 29, 30, 31 e 32**,

apresentam formas de jogos diferentes





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 33 – A COMISSÃO

Define as condições de um torneio e o campo.





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

REGRA 34 – RECLAMAÇÕES E DECISÕES

Como proceder





SEÇÃO III - REGRAS DO GOLFE

APÊNDICES

- I. Regras Locais e de Competição
- II. Desenho de taco
- III. A bola
Handicaps
Regras e Estatuto do golfista amador





DECISÕES – NAS REGRAS DO GOLFE

