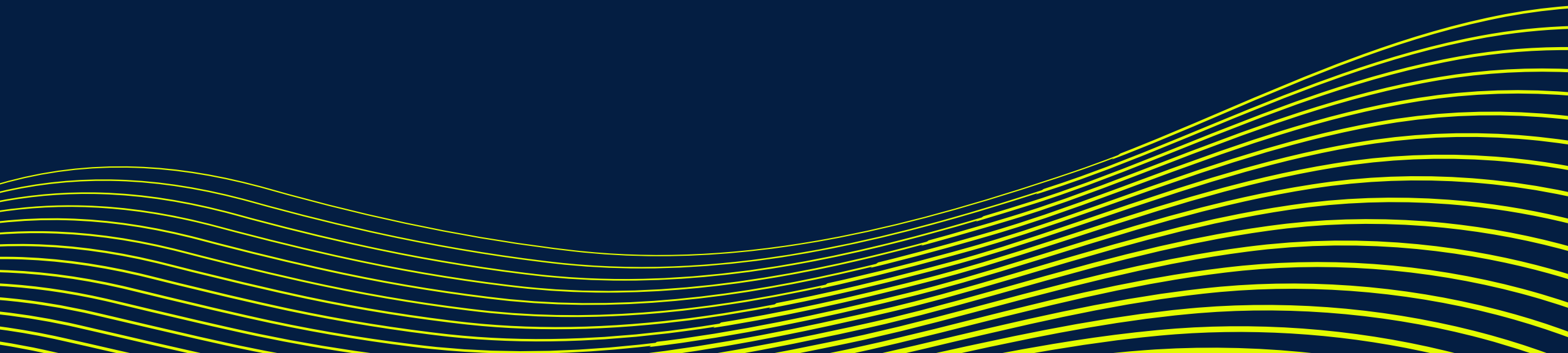


Regras do Golfe

Local e data: FPGOLFE – 23/02/2026



Princípios das Regras do Jogo

- Ser facilmente compreendido e aplicado por todos os jogadores
- Ser simples, consistente e justo
- Usar uma abordagem consistente para situações similares
- Apoiar o Ritmo de Jogo célere

Princípios do Jogo

- Grande variedades de condições de jogo
- Todo campo de golfe é diferente
- As Regras tem que tratar todas as situações



Publicação de Regras

- Aplicativo Regras do Golfe 2023
 - Em Português Br
 - Android e Apple
- Site R&A: www.RandA.org
- Academia do Golfe (em Inglês) - <https://www.randa.org/en/RulesAcademy>



O Starter é responsável por garantir que os jogadores comecem no horário estabelecido pela Comissão e de distribuir os cartões de jogo e os avisos especiais aos jogadores.

Segue abaixo o check list para conferência antes do início das saídas:

Chegue ao primeiro (décimo) tee 20 minutos antes do primeiro horário de saída;

Certifique-se de que seu rádio esteja funcionando corretamente antes de chegar no tee de saída;

O tee de saída deve conter:

Um relógio

Horário de saída impressos

Posições de bandeira impressos

Regras locais impressas,

Cartões de jogo com os nomes dos atletas,

Lápis, Água e Frutas, Lixeira

Procedimentos a seguir

Revise as regras locais. Caso haja alguma dúvida, por favor, chame um árbitro pelo rádio antes de iniciar as saídas dos jogadores

O relógio da tenda indicará a hora oficial. É muito importante que cada grupo saia exatamente no horário indicado no documento impresso “Horário de saída”. **NÃO LIBERE A SAÍDA DE NENHUM GRUPO ANTES DO HORÁRIO DE SAÍDA AGENDADO;**

Se um ou mais jogadores não estiver perto do tee 5 minutos antes do seu horário de saída, por favor, avise a comissão

Apresente-se a cada jogador

Todos os jogadores de um grupo devem estar presentes e prontos para jogar no horário de saída estabelecido pela Comissão. A ordem de quem irá jogar é irrelevante

Caso algum jogador se atrase, anotar o tempo de atraso no documento “Horário de Saída” e informe o Diretor do Torneio. Não atrase a saída dos demais jogadores por causa do atraso de um jogador.

Dê a cada jogador a folha de “Posição da bandeira” e a de “Regras locais”. Notifique aos jogadores sobre quaisquer novos itens que estiverem sido atualizados na regra local

Lembre cada jogador de marcar e identificar suas bolas de golfe com outros jogadores

Lembre cada jogador de contar seus tacos antes de começar

Dê a cada jogador seu próprio cartão de pontuação. Lembre aos jogadores que é sua responsabilidade trocar os cartões de pontuação com outros jogadores em seu grupo

Anuncie no rádio quando o último grupo sair

As condutas consideradas faltas ao Código de Conduta Esportiva são as seguintes:

- 1- Não atuar com integridade e honestidade durante o jogo.
- 2- Prejudicar intencionalmente o campo, provocando danos ou omitindo reiterada e deliberadamente os cuidados com ele.
- 3- Abusar dos tacos ou equipamento em demonstrações de frustração ou ira.
- 4- Usar expressões e/ou gestos vulgares, insultantes ou inadequados.

5- Faltar com o respeito a jogadores, árbitros, membros da organização e espectadores.

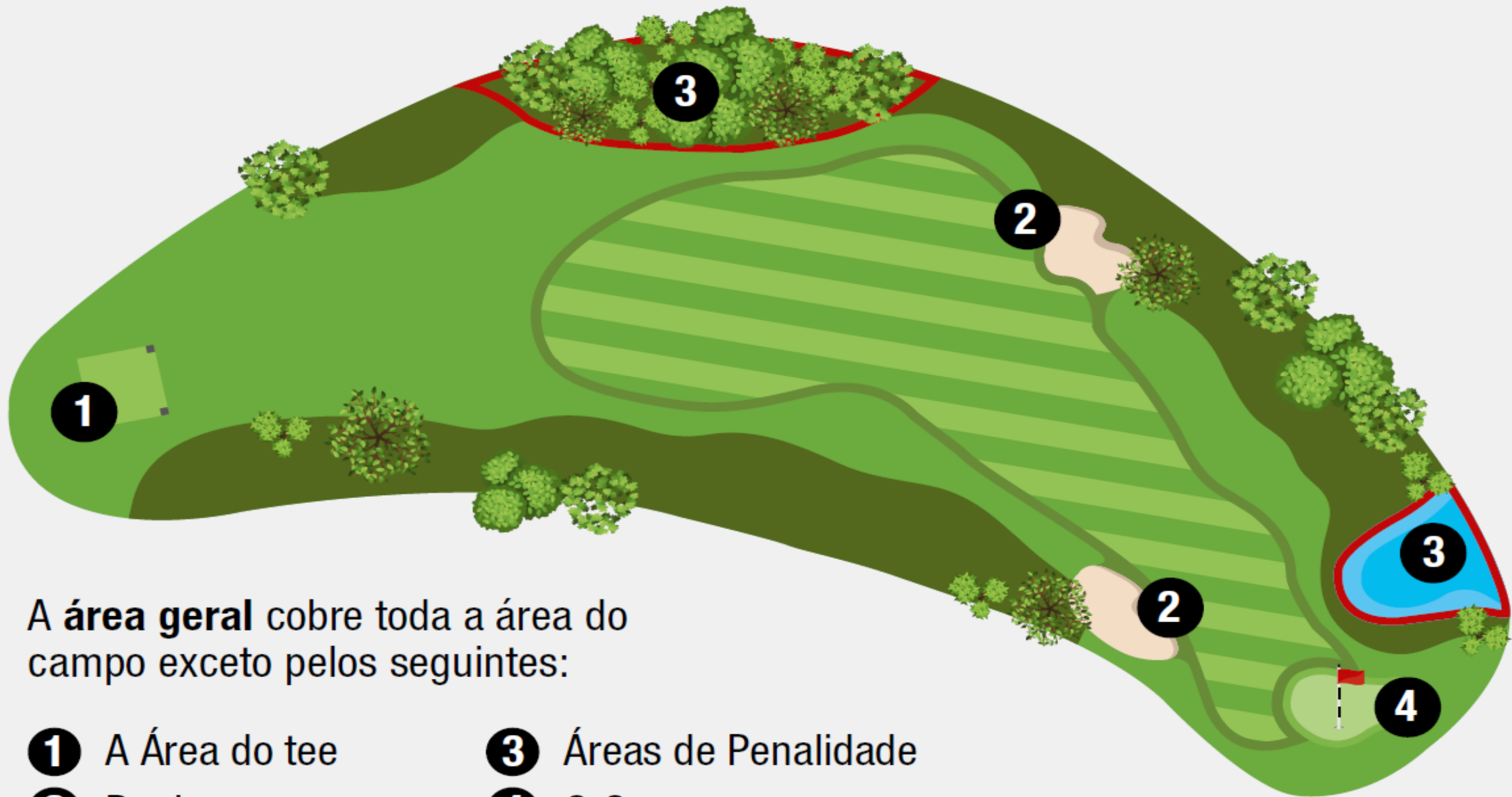
6- Vestir-se inadequadamente e não acatar as orientações que as autoridades da competição façam a respeito.

7- Não acatar as medidas e protocolos de previsão sanitária (COVID 19) estabelecidas pela Comissão Técnica da competição.

8- Usar celulares ou outro equipamento fora do permitido pela Comissão Técnica, prejudicando outros jogadores.

- Advertência: para casos de pouca gravidade e de primeira ocorrência.
- Uma tacada de penalidade: para casos de reincidência após uma advertência, ou por uma infração considerada mais grave pela Comissão Técnica.
- Penalidade geral: para casos de reincidência depois de ter recebido uma tacada de penalidade, ou para casos de infração muito grave em primeira ocorrência.
- Desclassificação: para casos de reincidência após ter recebido penalidade geral, ou por uma séria infração por má conduta grave, contrária ao espírito do jogo.

ÁREAS CHAVE DO CAMPO



A **área geral** cobre toda a área do campo exceto pelos seguintes:

1 A Área do tee

2 Bunkers

3 Áreas de Penalidade

4 O Green

1. A ÁREA GERAL:

PENSANDO NAS REGRAS, QUE SITUAÇÕES UM JOGADOR PODE ENCONTRAR NA ÁREA GERAL DO CAMPO?

Condições Anormais de Campo

Regra 16.1



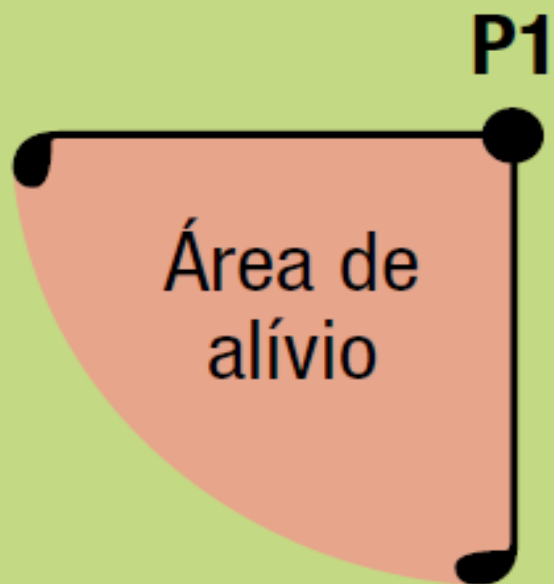
Obstruções Irremovíveis

- Bancos fixos
- Abrigos da chuva
- Bebedouros
- Estradas e caminhos artificiais



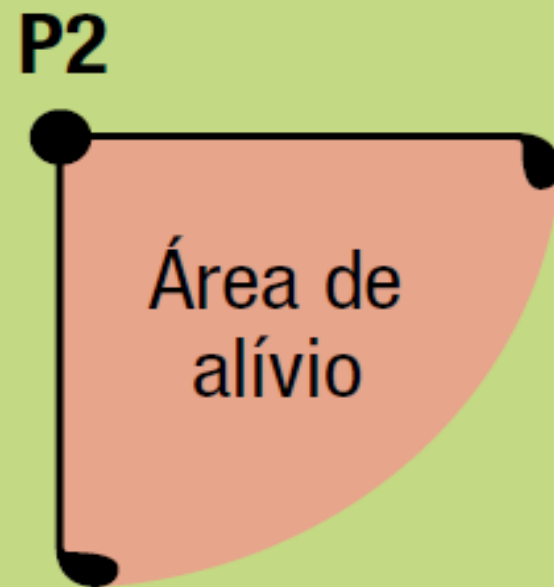
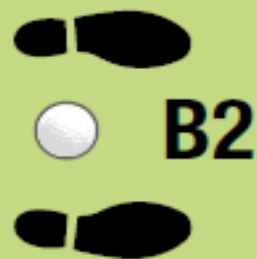
Alívio para Bola na Área Geral

- Drope a bola sem penalidade
- Ponto de referência = ponto mais próximo de alívio completo na área geral
- Um taco de distância, porém:
 - Tem que ser na área geral
 - Não mais próximo do buraco que o ponto de referência
 - Alívio completo
- Ponto mais próximo de alívio completo não o melhor!



**Condição
anormal
de campo**

↑
Direção de jogo

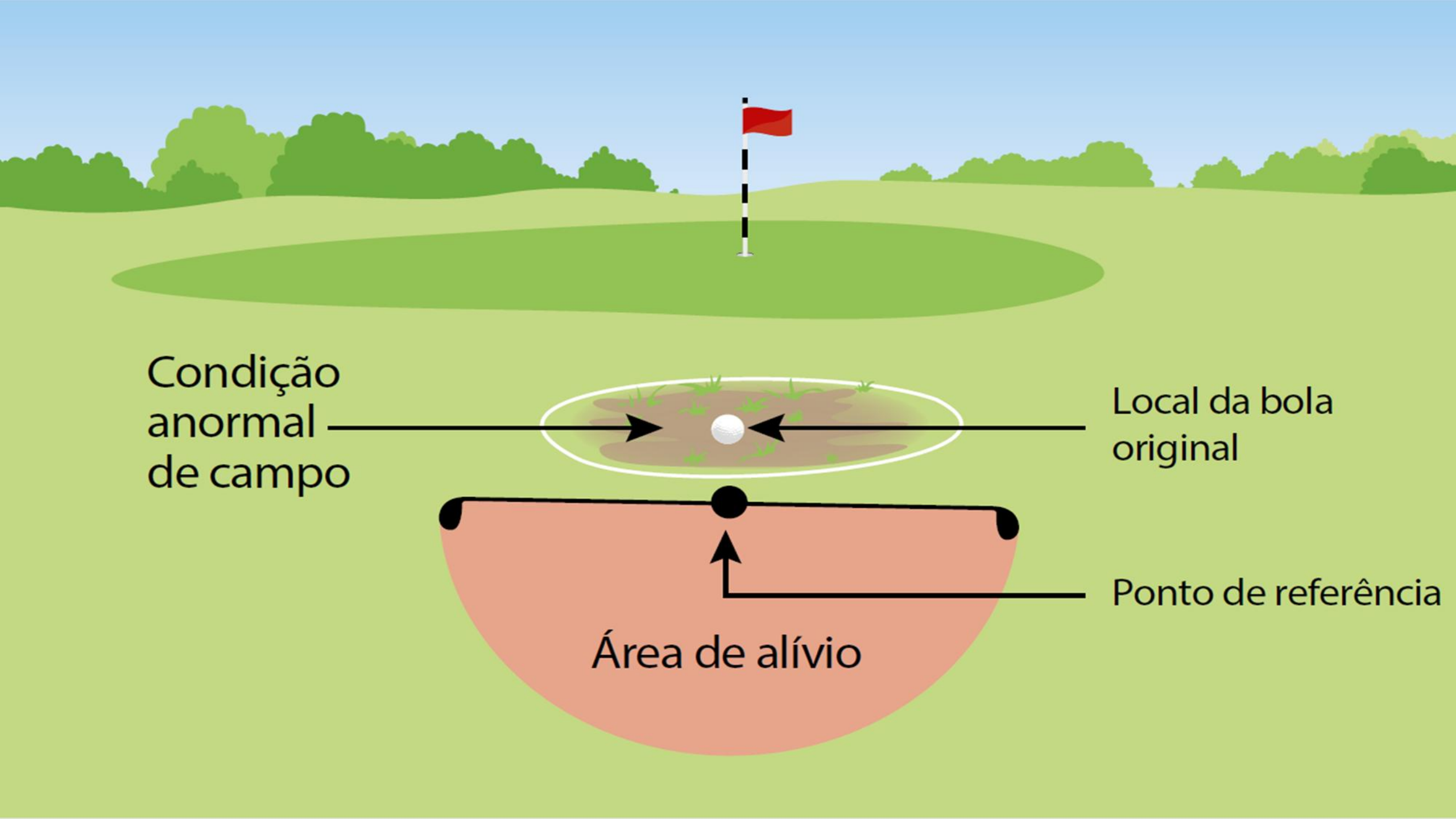


Dropar a Bola na Área de Alívio – Regra 14.3

- **Procedimento – 3 critérios:**
 - O jogador tem que dropar a bola
 - Tem que ser dropada diretamente para baixo da altura do joelho sem tocar o jogador ou equipamento antes de tocar no solo
 - Tem que ser dropada na área de alívio
- **Altura do joelho significa a altura do joelho do jogador quando este estiver em pé.**

Dropar a Bola na Área de Alívio – Regra 14.3





Condição
anormal
de campo

Local da bola
original

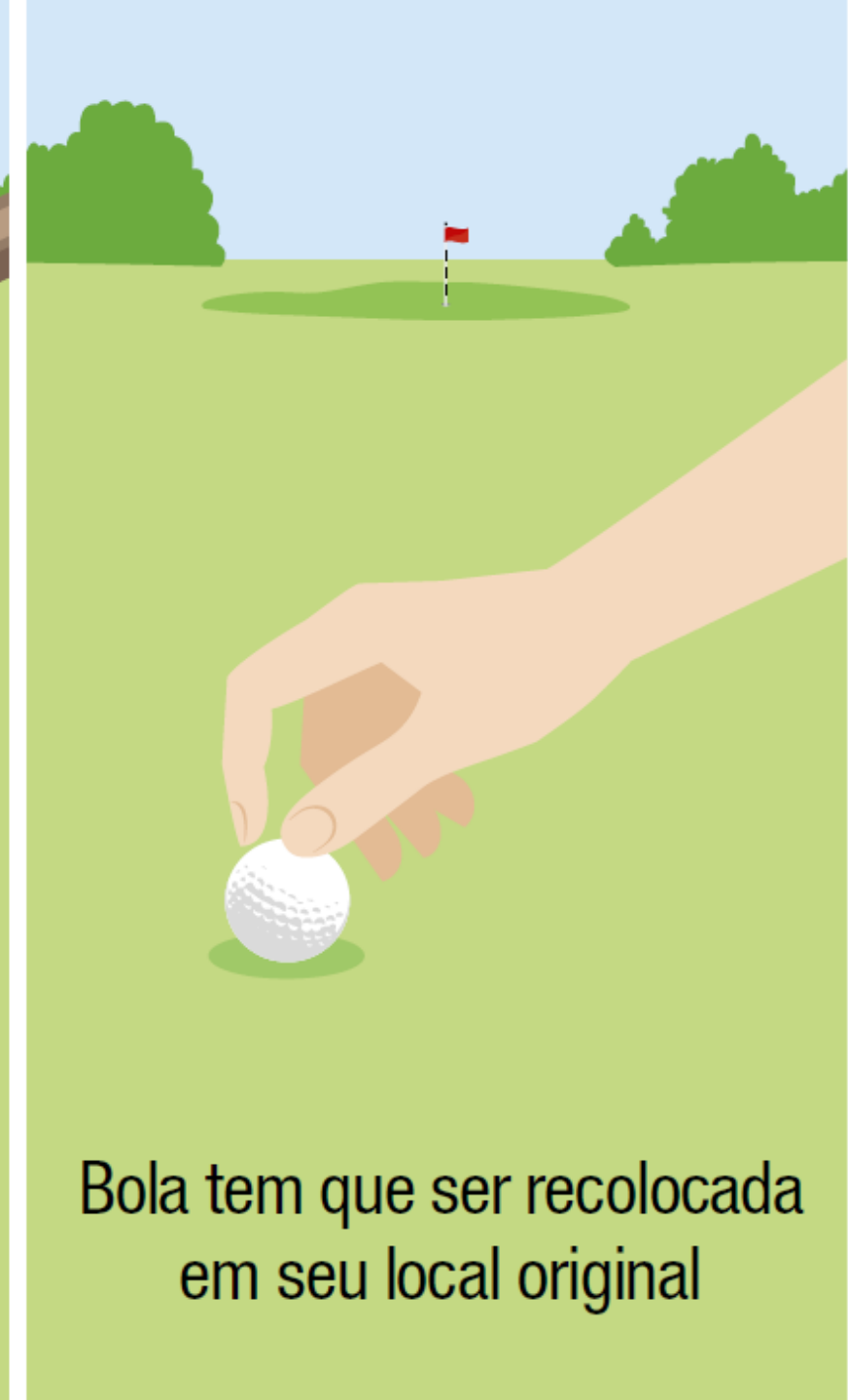
Ponto de referência

Área de alívio

Obstruções Móveis

- Podem ser removidas sem penalidade
- Se a bola for deslocada quando a obstrução for removida, não há penalidade e recoloca a bola



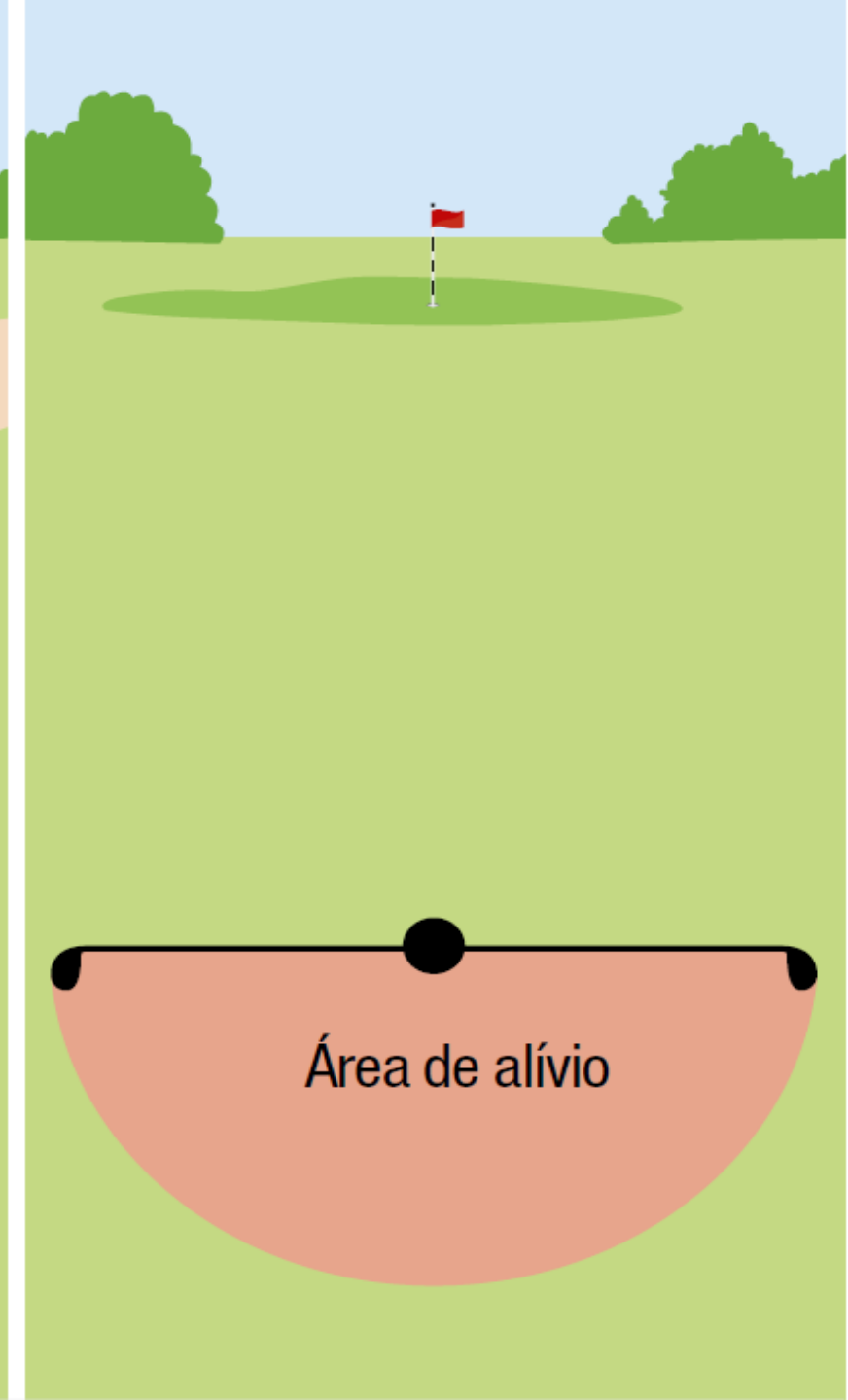
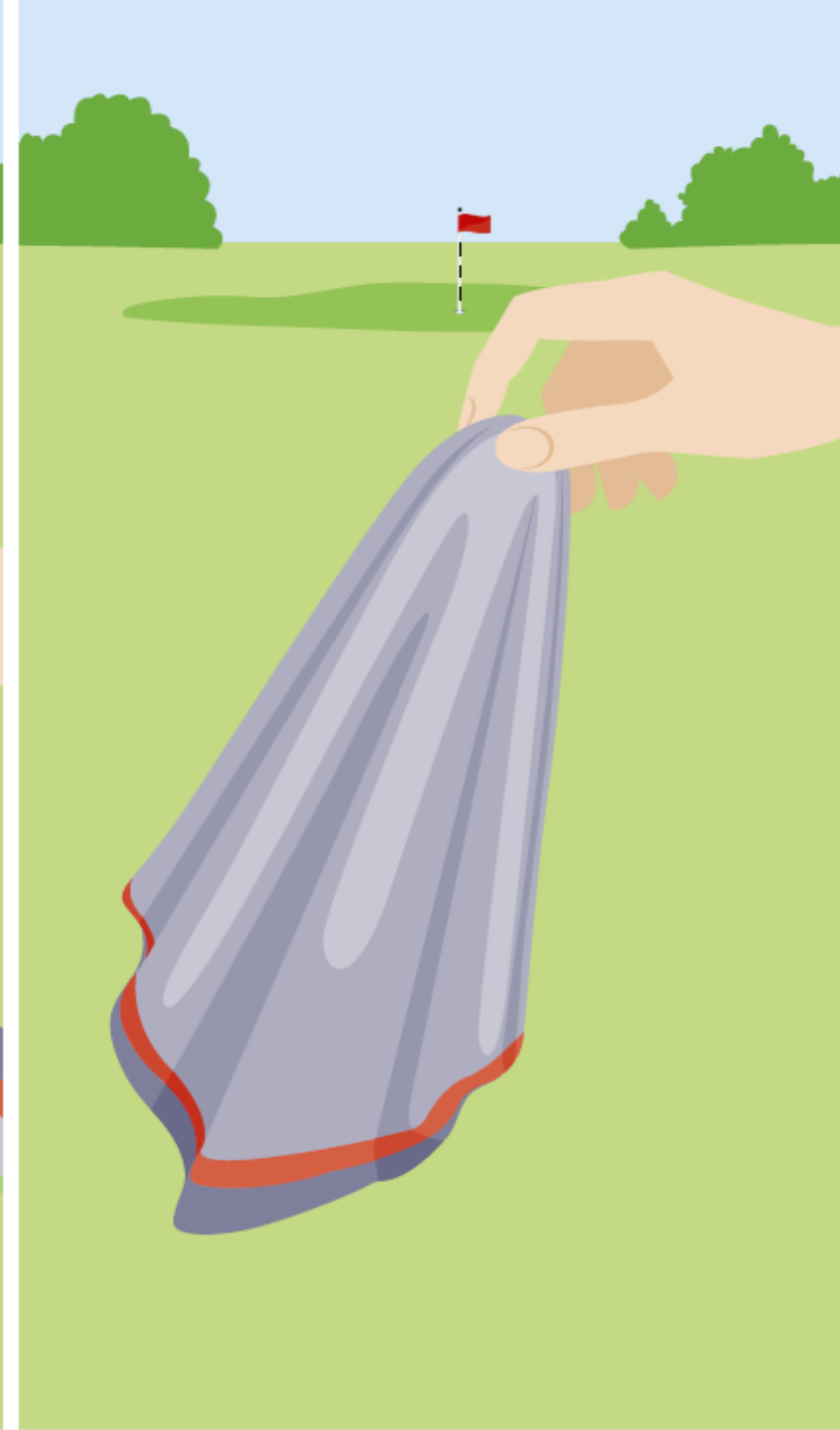
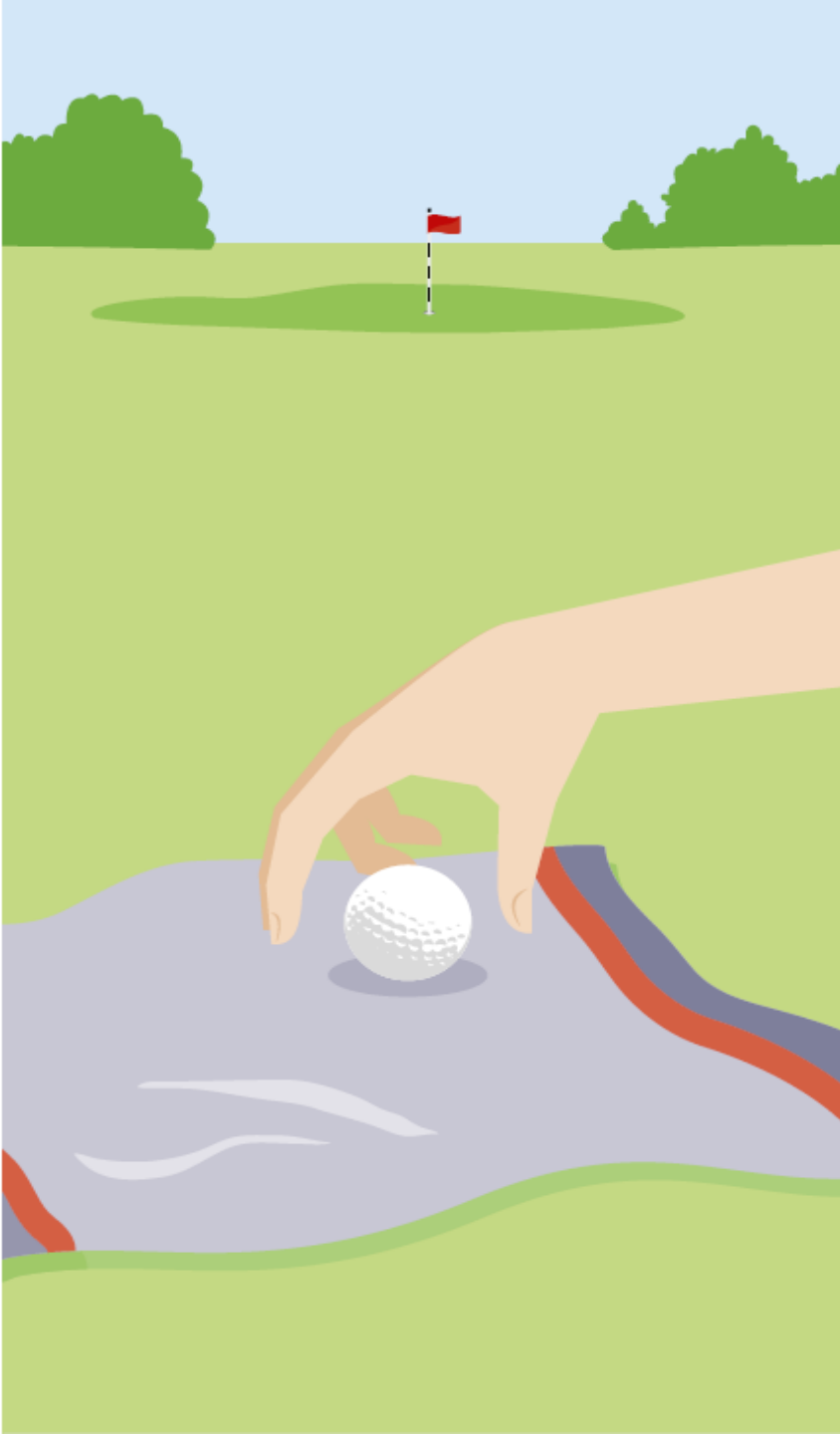


Bola deslocada

Bola tem que ser recolocada em seu local original

Obstruções Móveis – Regra 15.2

- Se a bola estiver dentro ou em cima da obstrução móvel, levanta a bola
- Remove a obstrução
- Drope a bola sem penalidade
- Ponto de Referência = ponto logo abaixo de onde a bola estava em repouso dentro ou em cima do objeto
- Um taco de distância, porém:
 - Tem que ser na mesma área do campo que o ponto de referência
 - Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência



Bola Enterrada – Regra 16.3



Bola está enterrada

Parte da bola (enterrada em sua própria marca de pique) está abaixo do nível do solo.

← **Nível do Solo**



Bola está enterrada

Apesar do fato da bola não estar tocando o solo, parte da bola (enterrada em sua própria marca de pique) está abaixo do nível do solo.



Bola NÃO está enterrada

Embora a bola esteja afundada na grama, alívio não é possível uma vez que nenhuma parte da bola está abaixo do nível do solo.

Bola Enterrada – Regra 16.3

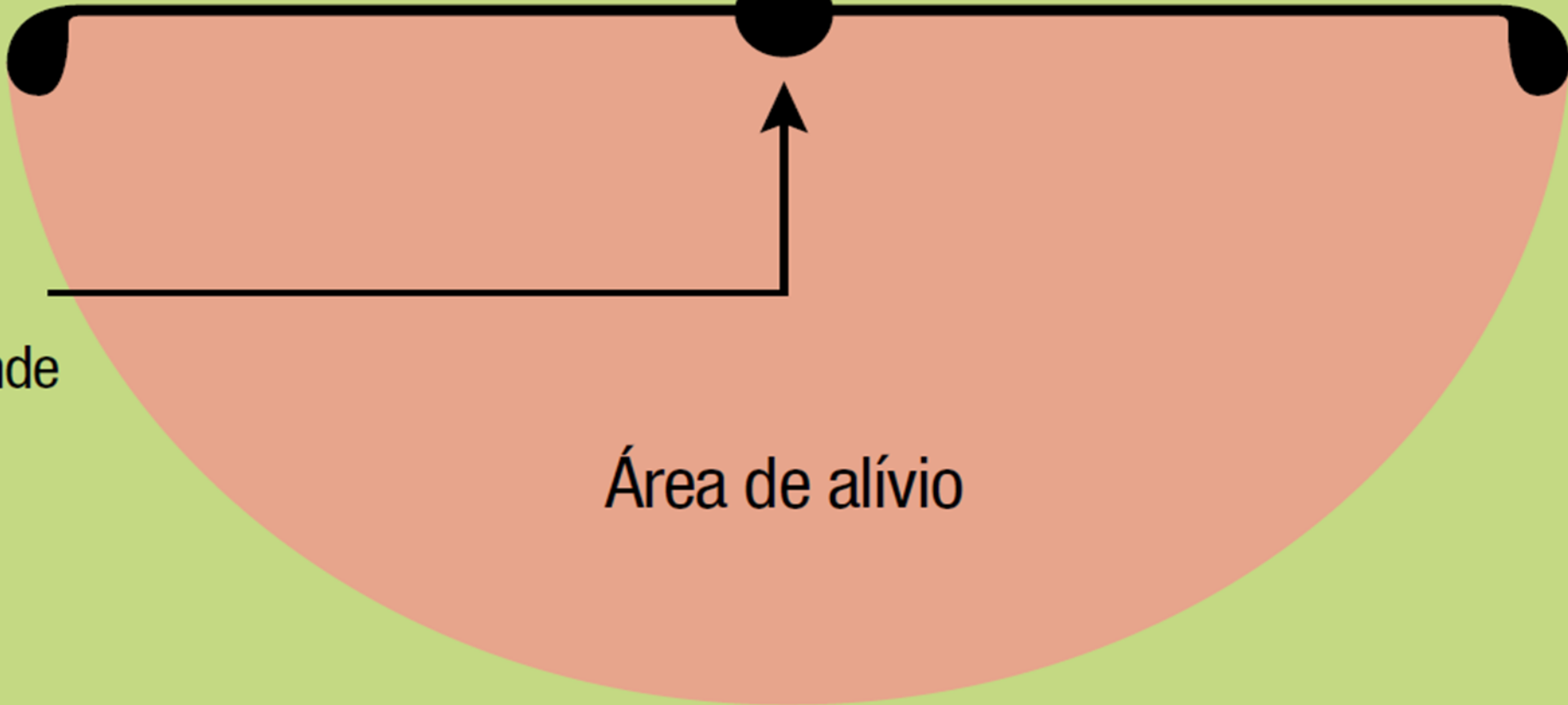
- Drope a bola sem penalidade
- Ponto de referência = Ponto logo atrás de onde estava enterrada
- Um taco de distância, porém:
 - Tem que ser na área geral
 - Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência

Direção do jogo



Local logo
atrás de onde
a bola está
enterrada

Área de alívio



Identificar a Bola – Regra 7.3

- Não precisa anunciar
- Você tem que marcar a bola e então levantá-la (ou rodá-la)
- Bola não pode ser limpa mais que o necessário
- Recoloque no local original



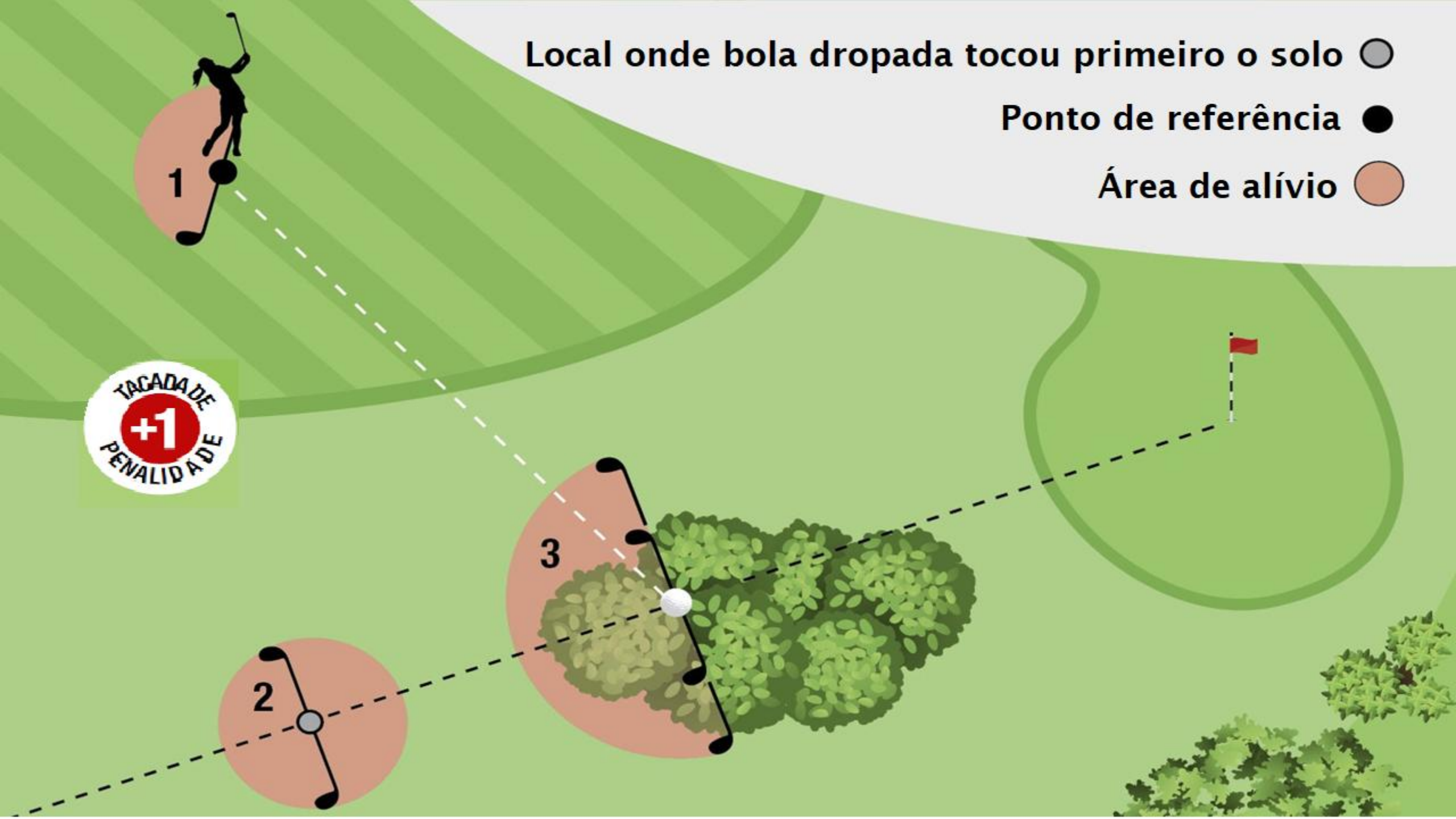
Bola Injogável – Regra 19

- Três opções de alívio
- Com penalidade de uma tacada
 - Alívio com Tacada e Distância
 - Alívio Seguindo a Linha para Trás
 - Alívio Lateral

Local onde bola dropada tocou primeiro o solo ○

Ponto de referência ●

Área de alívio ○



Bola Injogável – Regra 19

- Opção adicional de alívio em bunker
- Seguindo a linha para trás fora do bunker
- Duas tacadas de penalidade



TACADA DE
+1
PENALIDADE

1



2



TACADA DE
+1
PENALIDADE

3

TACADA DE
+1
PENALIDADE



4



TACADAS DE
+2
PENALIDADE



2. ÁREA DO TEE



Dentro da
área do tee



Fora da
área do tee

Jogar de Fora da Área ou da Área de Tee Errada

- Regra 6.1b(1) – Match Play
- Sem penalidade
- Mas... adversário pode cancelar a tacada
 - Tem que ser feito prontamente e antes que qualquer jogador dê outra tacada
 - Cancelamento não pode ser revogado

Jogar de Fora da Área ou da Área de Tee Errada

- Regra 6.1b(2) – Stroke Play
- Duas tacadas de penalidade
- Tem que corrigir o erro jogando da área correta
- Tacadas efetuadas antes de corrigir o erro não contam
- Se não corrigir o erro = desclassificado

3. BUNKERS

Jogando uma Bola no Bunker – Regra 12.2

- Pode remover impedimentos soltos
- Pode remover obstruções móveis



Jogando uma Bola no Bunker – Regra 12.2

- Não pode encostar na areia para testar sua condição
- Não pode tocar areia com o taco
 - Em frente ou logo atrás da bola
 - Ao fazer um swing de treino
 - Ao fazer o backswing para a tacada

Água Temporária em Bunker – Regra 16.1c

- Alívio sem penalidade
- Ponto mais próximo de alívio completo tem que estar no bunker
- Alívio com penalidade
 - Alívio fora do bunker seguindo a linha para trás

Condição anormal de campo

Local onde bola dropada toca primeiramente o solo



Área de alívio

Local da bola original

Área de Alívio



4. ÁREAS DE PENALIDADE

Áreas de Penalidade – Regra 17

- Pode tocar e mover impedimentos soltos
- Pode apoiar seu taco
- Mesmas ações permitidas na área geral



Alívio para Bola na Área de Penalidade – Regra 17.1d

- Se aplica quando a bola está dentro ou perdida em área de penalidade
- Tem que ser conhecido ou virtualmente assegurado



Alívio para Bola na Área de Penalidade – Regra 17.1d

- Opções de alívio
- Uma tacada de penalidade
 - Alívio por tacada e distância
 - Alívio seguindo a linha para trás
 - Alívio Lateral (vermelha somente)

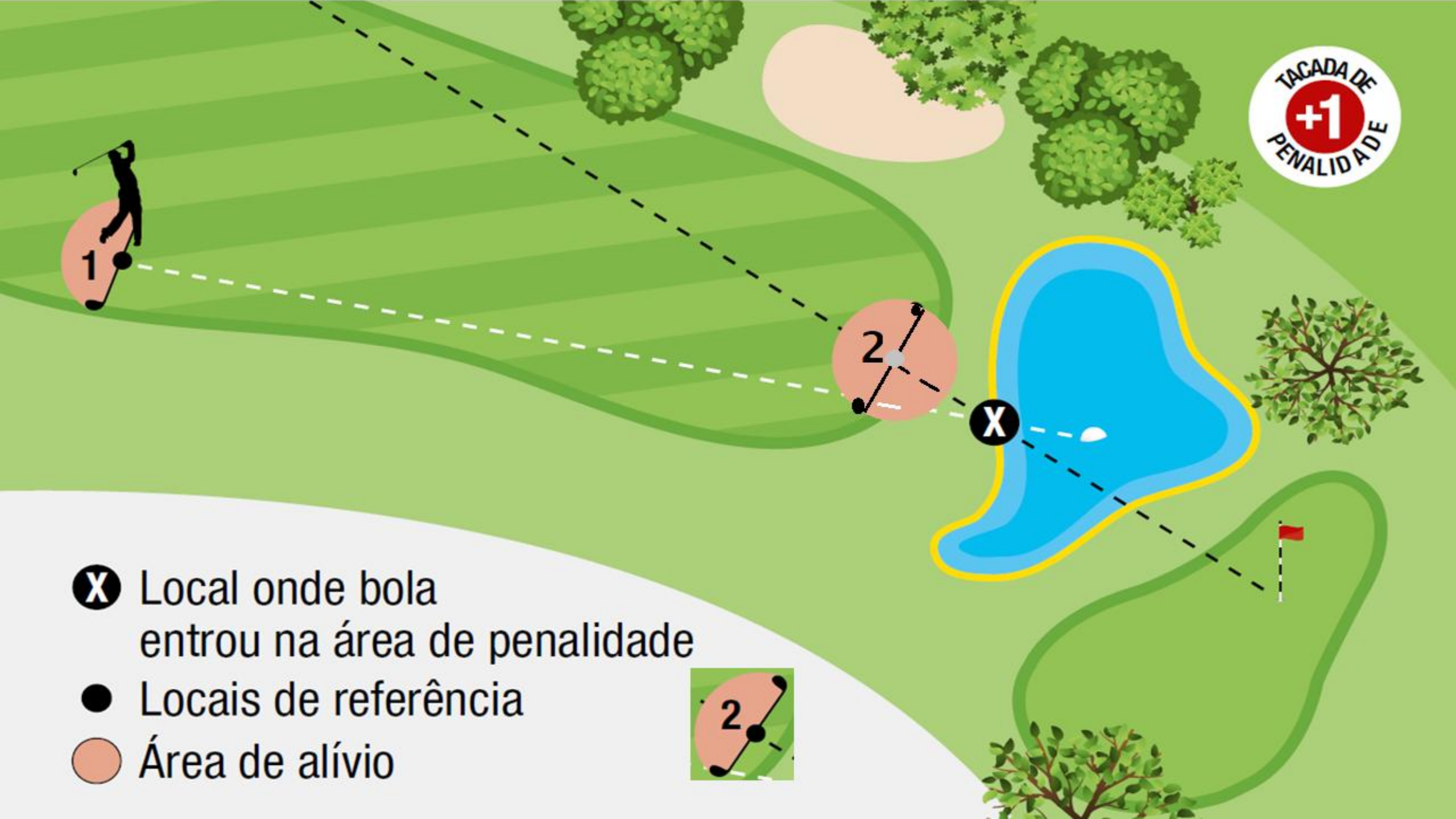




X Local onde bola entrou na área de penalidade

● Locais de referência

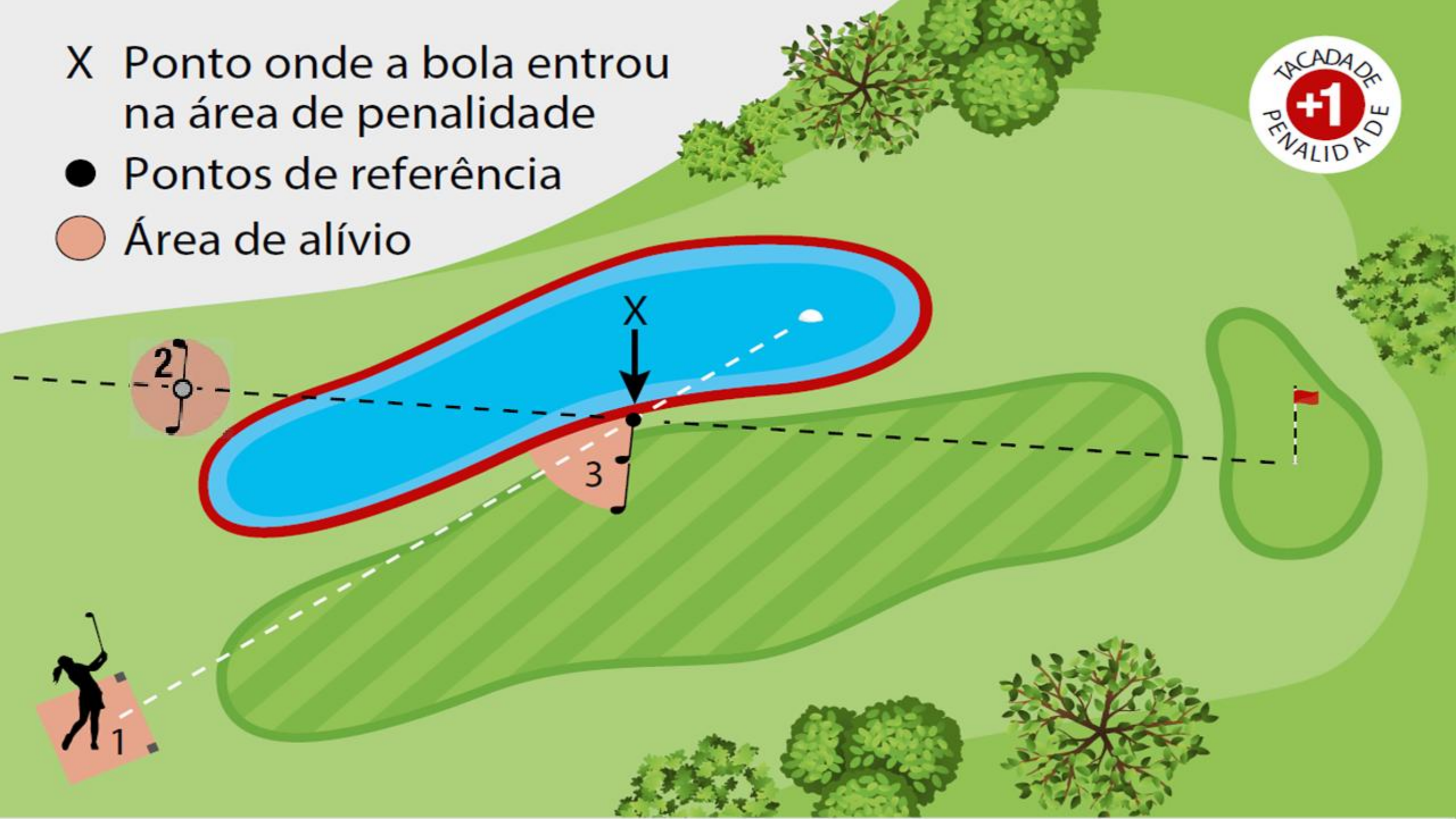
● Área de alívio



X Ponto onde a bola entrou na área de penalidade

● Pontos de referência

○ Área de alívio



5. GREEN

Marcar, Levantar e Limpar a Bola – Regra 13.1b

- Bola pode ser levantada e limpa
- Bola tem que ser marcada antes de levantar
- Bola tem que ser recolocada no local original



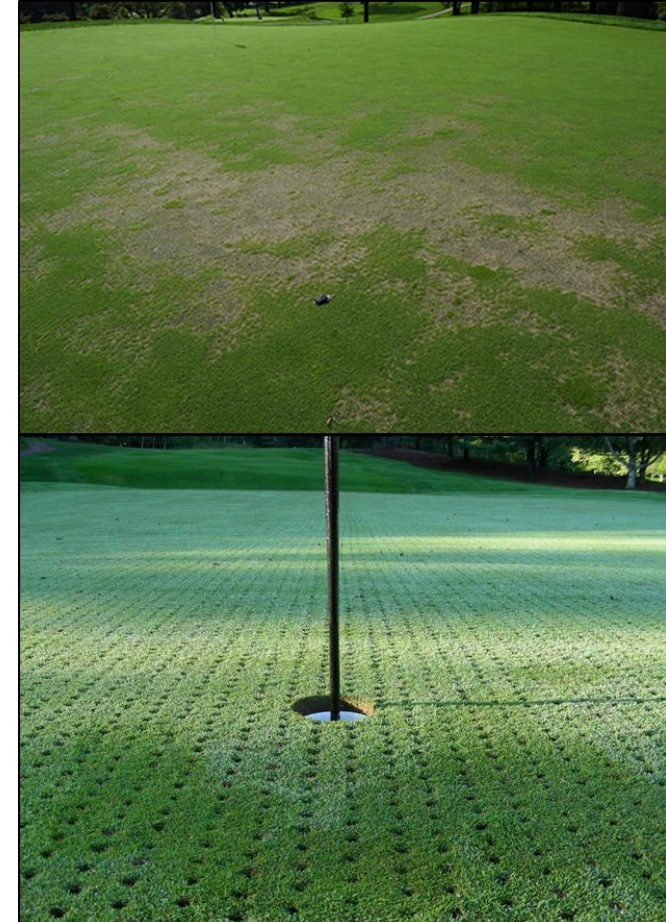
Reparo de Danos ao Green – Regra 13.1c

- Pode remover areia e terra solta
- Pode consertar pique de bola, marcas de sapato
- Pode consertar buracos antigos e plugues de grama
- Pode consertar pegadas ou marcas de animais
- Pode remover objetos incrustados por ex. pedra, pinhão



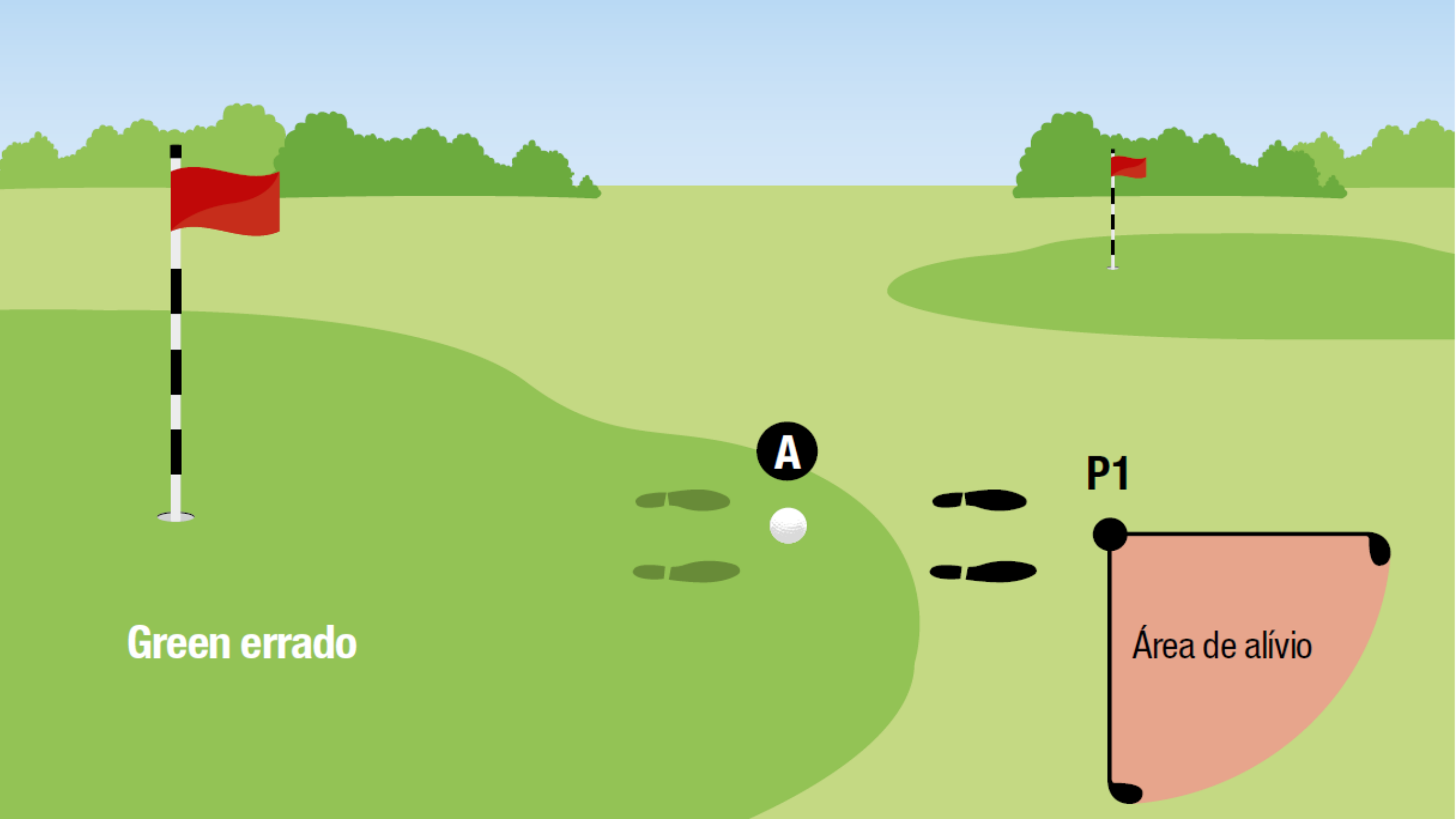
Não É Dano ao Green – Regra 13.1c

- Buracos de aeração e sulcos do corte vertical
- Dano resultante de irrigação ou chuva
- Áreas sem grama ou doentes
- Desgaste natural do buraco



Green Errado – Regra 13.1f

- Alívio tem que ser obtido para lie, swing ou stance
- Ponto de referência = ponto mais próximo de alívio completo
- Um taco de distância:
 - Na área geral
 - Não mais próximo do buraco que o ponto de referência
 - Alívio completo



Green errado

A

P1

Área de alívio

Bandeira – Regra 13.2

- Pode deixar a bandeira no buraco
- Ou removê-la ou tê-la atendida
- Tem que decidir antes de dar a tacada
- Sem penalidade se a bola bater na bandeira que foi deixada no buraco
- Jogue a bola como se encontra





Final da apresentação