



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GOLFE

regulamento FPG 2018

015-FPG HARD CARD 2018

documento aprovado na 42ª Reunião do Conselho Arbitral da FPG – 04 dezembro de 2017

As seguintes Regras e Condições e as demais estabelecidas pela 42ª Reunião do Conselho Arbitral da Federação Paulista de Golfe, junto com Regras especiais de cada campo e torneio, publicadas no local do evento serão válidas nos Campeonatos organizados pela Federação Paulista de Golfe.

Exceto quando especificada na respectiva regra ou condição, a penalidade por infração à regra ou condição é de duas tacadas em *Stroke play* e perda do buraco em *Match play*.

1. LIMITES DO CAMPO (Regra 27-1)

- Além de qualquer muro, cerca, tela ou linha de estacas brancas que defina o limite do campo.
- Sobre ou além de qualquer linha branca pintada no solo que defina o limite do campo. Uma bola está fora de campo quando toda ela está sobre ou além da linha.
- Dentro ou além de qualquer vala que defina o limite do campo.

Nota 1: 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).

Nota 2: Uma bola que atravessa uma estrada definida como fora de campo será considerada como “fora” mesmo que eventualmente pare em outra parte do campo.

2. AZARES DE ÁGUA (Regra 26)

Os “azares de água” estão definidos por linhas ou estacas pintadas na cor amarela; os “azares laterais de água” estão definidos por linhas ou estacas pintadas na cor vermelha. Caso exista uma área de drop, como opção adicional de alívio e, sob a penalidade de uma tacada, a bola poderá ser “dropada” nesta área.

Caso as “Áreas de Preservação Ambiental” (APA) sejam definidas como “azares de água”, estas são demarcadas com estacas amarelas com topo verde (Decisão 33-8/41) ou se forem definidas como “azares laterais de água” são demarcadas com estacas vermelhas com topo verde. Nestas áreas, o jogo é proibido inclusive entrar para procurar a bola e o jogador deverá, obrigatoriamente, proceder conforme a Regra 26 com a penalidade de uma tacada (Ap1-Parte A-2c).

3. CONDIÇÕES ANORMAIS DE TERRENO (Regra 25)

Áreas demarcadas com linhas preferencialmente brancas no solo e/ou com estacas na cor azul e/ou com placa específica, e áreas danificadas (por veículos de manutenção, etc.) consideradas anormais por um Oficial de Regras, espinhas de drenagem (*french drains*), e linhas de junção de placas de grama (Ap 1- parte A-3e) – alívio sem penalidade somente para o “*lie*” da bola e área de “*swing*”, não para o “*stance*” do jogador – todas as linhas de junção dentro da mesma área são consideradas como a mesma linha de junção.

4. NINHOS DE QUERO-QUERO E FORMIGUEIROS ATIVOS

São consideradas situações potencialmente perigosas e assim, conforme Decisão 1-4/10, existe alívio sem penalidade.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GOLFE

regulamento FPG 2018

015-FPG HARD CARD 2018

documento aprovado na 42ª Reunião do Conselho Arbitral da FPG – 04 dezembro de 2017

5. OBSTRUÇÕES FIXAS (regra 24-2)

- Canteiros de flores e áreas pintadas de branco, quando contíguos a uma obstrução fixa, são considerados parte da obstrução e não terreno em reparação. (Desc. 33-8/25).
- Árvores novas com tutores. (Ap.1, parte A-2b)
- Boca de irrigação – quando a bola, sem estarem num azar, estiver a uma distância de até 2 tacos de uma boca de irrigação que esteja a uma distância de até 2 tacos do green, o alívio é permitido também para a linha de jogo, dropando a bola no ponto mais próximo que: a) não esteja mais perto do buraco; b) evite a interferência e c) não esteja num azar ou no green.

6. PARTES INTEGRANTES DO CAMPO

Cabos ou placas afixados a muros ou cercas delimitando o campo, e muros de pedra, concreto ou similar, situados dentro de azares de água.

7. PEDRAS EM *BUNKERS* DE AREIA

São consideradas obstruções móveis (aplica-se a Regra 24-1).

8. PLACAS E CONSERTOS DE GRAMA NO *GREEN*

Tem o status de “buracos antigos” e podem ser consertados conforme a Regra 16-1c.

9. BOLA ENTERRADA EM SEU PRÓPRIO PIQUE (Ap 1- parte A-3a)

O jogador terá direito a alívio, sem penalidade, “através do campo”.

10. BOLA DESLOCADA NO *GREEN*

Quando a bola de um jogador está em repouso no green, não há penalidade se a bola ou o marcador de bola for acidentalmente deslocado pelo jogador, seu parceiro, seu adversário ou por quaisquer pessoas ou equipamento.

A bola ou o marcador de bola deve ser recolocado de acordo ao previsto nas Regras 18-2, 18-3 e 20-1.

Esta Regra Local só se aplica quando a bola ou o marcador de bola do jogador está em repouso no green e qualquer movimento for acidental.

Nota: Se for determinado que a bola do jogador no green foi deslocada como resultado da ação do vento, da água ou qualquer outra causa natural como o efeito da gravidade, a bola deverá ser jogada tal como se encontra em sua nova posição. Um marcador de bola deslocado em tais circunstâncias deverá, obrigatoriamente, ser recolocado.

11. OBSTRUÇÕES FIXAS TEMPORÁRIAS (OFT) (Ap.1-parte A-4b)

Incluem painéis de publicidade, tendas, arquibancadas e todo e qualquer material de propaganda dos patrocinadores. Além do alívio de 1 taco não mais próximo do buraco, o jogador poderá também ter alívio em sua linha de jogo conforme a Regra do Golfe.

Proibida a remoção: Penalidade: duas tacadas.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GOLFE

regulamento FPG 2018

015-FPG HARD CARD 2018

documento aprovado na 42ª Reunião do Conselho Arbitral da FPG – 04 dezembro de 2017

12. CABOS SUSPENSOS DE REDE ELÉTRICA

Se a bola do jogador atingir um cabo de força ou a torre ou o poste que o sustente, a tacada deve ser cancelada e repetida (ver Regra 20-5), do mesmo local, sem penalidade.

13. REGRA 6-6d

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 mas não haverá uma penalidade adicional por infringir a Regra 6-6d. Esta Exceção não se aplica quando a penalidade incorrida é a desclassificação da competição.

CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO

As seguintes Condições, juntamente com quaisquer aditamentos ou adições nas Regras da Competição serão aplicadas em todas as competições da FPG.

1. Especificações dos Tacos- Ranhuras e Marcas de Punção (*Grooves and Punch Marks*)

Todos os tacos fabricados a partir de 01 de janeiro de 2010 devem estar em conformidade com as especificações descritas no Apêndice II-5c às Regras.

Outros tacos fabricados antes desta data devem obedecer às especificações conforme as Regras do Golfe.

Esta exigência aplica-se exclusivamente a jogadores profissionais e jogadores amadores pontuando no Ranking Mundial Amador.

Penalidade por usar um taco que não esteja em conformidade – Profissional: desclassificação; Amador: não pontuação no Ranking Mundial.

2. Ritmo do Jogo

Serão estabelecidos tempos limites pela Comissão encarregada, inclusive o tempo total e tempo por buraco levando em consideração o comprimento e dificuldades existentes.

3. Definição de “Fora de Posição”

Qualquer grupo estará fora de posição se estiver com um intervalo de tempo maior do que o intervalo dado no *tee* de saída em relação ao grupo à frente e estiver acima do tempo total de jogo até o buraco onde se encontra.

Quando cronometrada o tempo máximo permitido para cada tacada é de 40 segundos.

São dados mais 10 segundos para quem der a primeira tacada: (a) em um par três, (b) para a tacada de *approach* para o *green*, e (c) para um *chip* ou um *putt*.

A cronometragem começará quando o jogador tiver tido o tempo suficiente para chegar a sua bola, for a sua vez de jogar e possa jogar sem nenhuma interferência ou distração. O tempo utilizado para determinar a distância e escolher um taco será contado como parte do tempo gasto para a tacada.

No *green*, a cronometragem começará quando o jogador tiver tido um tempo razoável para marcar, levantar, limpar e recolocar a bola, reparar piques de bola e tirar os impedimentos soltos de sua linha de *putt*. O tempo utilizado para olhar a linha do outro lado do buraco ou atrás da bola será contado como parte do tempo gasto para dar sua próxima tacada.

A cronometragem começará no momento em que o árbitro considerar que é a vez do jogador jogar.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GOLFE

regulamento FPG 2018

015-FPG HARD CARD 2018

documento aprovado na 42ª Reunião do Conselho Arbitral da FPG – 04 dezembro de 2017

A cronometragem cessará quando o grupo tiver retomado a sua posição no campo e os jogadores forem assim avisados.

Penalidade por Infração “Fora de Posição”:

- 1º tempo ruim: Advertência dada pelo árbitro
- 2º tempo ruim: Uma tacada de penalidade
- 3º tempo ruim: Duas tacadas de penalidade
- 4º tempo ruim: Desclassificação para a volta

Procedimento quando acontecer outro “fora de posição” na mesma volta.

Se um grupo estiver “fora de posição” mais do que uma vez durante a mesma volta, o procedimento acima será aplicado a cada ocasião.

Tempos ruins e a aplicação de penalidades na mesma volta serão cumulativos até que a volta seja completada. Um jogador não será penalizado se tiver um segundo tempo ruim antes de ser avisado do tempo ruim anterior.

4. Suspensão de jogo

Será sinalizada por sirene ou rojão conforme segue:

- Toque Longo de sirene ou rojão: Interrupção imediata
- Três toques seguidos da sirene: Interrupção do jogo
Neste caso, se o grupo estiver entre dois buracos, a interrupção deverá ser imediata.
Se o grupo tiver iniciado o jogo de um buraco, o grupo pode interromper o jogo imediatamente ou continuar o jogo do buraco, desde que o faça sem demora. Caso os jogadores optem por continuar o buraco, mesmo sem completar o buraco e a qualquer momento, eles podem decidir interromper o jogo.
- Dois toques seguidos da sirene ou rojão: Reinício do jogo

5. Transporte

O jogador não deve usar qualquer tipo de veículo de transporte durante uma volta estipulada, a não ser com autorização da Comissão do Torneio – (Ap.1 – parte B-8).

Só será permitido o uso para os/as jogadores/as com idade superior a 65 anos (não pertencente às categorias scratch masc. e fem.), e demais condições estabelecidas pela 42ª Reunião do Conselho Arbitral da Federação Paulista de Golfe

Penalidade da quebra desta condição – Desclassificação

6. Treino (Regra 7-2 - Nota 2) –

É proibido o treino perto ou no *green* do último buraco jogado bem como rolar uma bola no *green* do último buraco jogado.

Exceção: Esta condição não se aplica em competições *Match play*, tão pouco em eventos que não fazem parte da competição oficial, tipo Pro-Am e Am-Am e Competições Internacionais (procure a Comissão).

Nota: Todas as áreas reconhecidas como de treino dentro da área do campo podem ser usadas por jogadores para treino em qualquer dia da competição.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE GOLFE

regulamento FPG 2018

015-FPG HARD CARD 2018

documento aprovado na 42ª Reunião do Conselho Arbitral da FPG – 04 dezembro de 2017

7. Equipamentos eletrônicos

Incluindo *tocadores de música* e similares durante a volta estipulada estão proibidos conforme a Regra 14-3.

Penalidade – Duas tacadas na primeira infração; desclassificação em caso de reincidência.

Em casos excepcionais (emergências médicas de segurança pessoal, raios, etc.) o uso de um *telefone celular* será permitido pela Comissão – ver Decisões 14-3/16 e 18.

Dispositivo Medidor de Distância – será permitida a utilização de dispositivos de medição de distância. Um/a jogador/a pode obter informações sobre distâncias através de um dispositivo que meça distância. Se, durante uma volta estipulada, usar um dispositivo de medir distâncias para aferir ou medir outras informações que possam influenciar sua maneira de jogar (como a inclinação de terreno, velocidade do vento, etc.), o/a jogador/a infringe a Regra 14-3.

O aparelho e a informação sobre distância podem ser compartilhados, não constituindo conselho.

8. Antidoping –FPG adotará as políticas estabelecidas pela IGF, WADA e COB e os jogadores estarão sujeitos aos procedimentos já estabelecidos e divulgados.

9. Empate

Em caso de empate para o primeiro lugar **na Cat. Scratch**, haverá desempate, na modalidade morte súbita (*sudden death*), para decidir o (a) vencedor (a), em buraco (s) a ser (em) determinado (s) pela Comissão.

10. Entrega do Cartão

O cartão do jogador será considerado como entregue quando o jogador sair da área definida como área de entrega de cartões.

11. Encerramento do Torneio

Será considerado como encerrado o torneio após a conferência de todos os cartões pela Comissão, a publicação no local do evento dos resultados e a entrega do troféu ao vencedor.
