



COMPETIÇÕES E PARTIDAS DE 2019

REGRAS LOCAIS e CONDIÇÕES DAS COMPETIÇÕES

As seguintes Regras Locais e Condições das Competições, juntamente com quaisquer adições ou emendas publicadas pela FPG no campo, serão aplicadas a todas as Competições e Partidas pela Federação Paulista de Golfe.

Para o **texto completo de qualquer Regra Local referenciada abaixo, FAVOR CONSULTAR O GUIA OFICIAL DAS REGRAS DO GOLFE EM VIGOR A PARTIR DE JANEIRO DE 2019.**

Exceto quando especificada diferentemente, a penalidade por infração de uma Regra Local é a Penalidade Geral (perda do buraco em match play ou duas tacadas de penalidade em stroke play).

1. Fora de Campo (Regra 18.2)

1a) Uma bola está fora de campo quando está além de qualquer muro que o delimite.

1b) Uma bola jogada de um lado de uma estrada definida como fora de campo e que fique no outro lado daquela estrada está fora de campo. Isto é válido mesmo que a bola fique em repouso em outra parte do campo que faça parte do campo para outros buracos.

2. Áreas de Penalidade (Regra 17)

2a) Quando uma área de penalidade é adjacente a um limite de campo, a margem da área de penalidade se estende até, e coincide com, o limite de campo.

2b) Quando a bola de um jogador for encontrada dentro, ou se for conhecido ou virtualmente assegurado que está em repouso dentro, de uma área de penalidade tendo cruzado por último a margem da área de penalidade em um local que coincida com o limite do campo, alívio da margem oposta é possível de acordo com o Modelo de Regra Local B-2.1.

Áreas de Drop para Áreas de Penalidade

Quando uma área de drop estiver demarcada para uma área de penalidade, esta é uma opção adicional para alívio com uma tacada de penalidade. A área de drop é uma área de alívio. Uma bola tem que ser dropada dentro e ficar em repouso dentro da área de alívio.

3. Condições Anormais de Campo (inclusive Obstruções Irremovíveis) (Regra 16)

3a) Terreno em Reparação

(1) Qualquer área margeada por uma linha branca, inclusive áreas de passagem de espectadores quando demarcadas.

(2) Qualquer área de solo danificado (por ex. Causado por movimento de público ou veículos) considerado como anormal por um árbitro.

(3) Valas de cabos cobertos por grama.

(4) Espinhas de drenagem "french drains" (valetas de drenagem cobertas por pedras).

(5) Linhas de junção de placas de grama; Modelo de Regra Local F-7 está em vigor.

(6) Linhas ou pontos de medição de jardas pintados no green ou na área geral cortada à altura do fairway ou menos devem ser tratados como terreno em reparação do qual alívio pode ser obtido de acordo com a Regra 16.1. A interferência não existe se as linhas ou pontos pintados somente interferirem com o stance do jogador.



Nota: Ninhos de Quero-Quero e Formigueiros ativos são considerados situações potencialmente perigosas e, assim, existe alívio sem penalidade.

3b) Obstruções Irremovíveis

- (1) Áreas demarcadas com linhas brancas quando contíguas a uma obstrução irremovível, são considerados como uma única condição anormal de campo.
- (2) Jardins paisagísticos, inclusive tudo que neles cresça, que sejam margeados por uma obstrução irremovível são tratados como uma única condição anormal de campo.
- (3) Tapetes que estejam presos e rampas de plástico que estejam cobrindo cabos.
- (4) Estradas e caminhos cobertos com lascas de madeira ou palhagem. Peças individuais de lasca de madeira são impedimentos soltos.

3c) Bola Enterrada

A Regra 16.3 fica modificada desta maneira: Alívio sem penalidade não é permitido quando uma bola estiver enterrada na lateral de pilha de torrões acima de um bunker.

4. Obstruções Irremovíveis Perto dos Greens

O Modelo de Regra Local F-5 está em vigor. Esta Regra Local só se aplica quando tanto a bola como a obstrução irremovível estão em parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos. Além da Regra 16.1a, a interferência também existe para a linha de jogo se uma obstrução irremovível estiver na linha de jogo do jogador, está dentro de dois tacos de distância do green e dentro de dois tacos de distância da bola. Exceção: não há alívio de acordo com esta Regra Local se o jogador escolher uma linha de jogo claramente não razoável.

5. Objetos Integrantes

Estes são os objetos integrantes dos quais não é permitido alívio sem penalidade:

- 5a)** Revestimento de Bunker em sua posição pretendida.
- 5b)** Cabos, fios, amarrados ou outros objetos que estejam proximamente ligados a árvores ou outros objetos permanentes.
- 5c)** Muros ou paredes artificiais de retenção quando localizados em áreas de penalidade.

6. Cabos e Fios de Força Elétrica Temporários

O Modelo de Regra Local F-22 está em vigor.

7. Obstruções Temporárias Irremovíveis

O Modelo de Regra Local F-23, com quaisquer adições ou emendas nas Regras Locais publicadas pelo R&A, está em vigor.

8. Tacos e Bolas

- 8a)** A Lista de Cabeças de Tacos Homologadas: Modelo de Regra Local G-1 está em vigor.
Penalidade por dar uma tacada com um taco em infração a esta Regra Local: Desclassificação.
- 8b)** Especificações de Ranhuras e Marcas de Punção: O Modelo de Regra Local G-2 está em vigor.
Penalidade por dar uma tacada com um taco em infração a esta Regra Local: Desclassificação.
- 8c)** A Lista de Bolas Homologadas: Modelo de Regra Local G-3 está em vigor.



Penalidade por infração da Regra Local: Desclassificação.

Nota: Uma Lista de Tacos e Bolas Homologados pode ser encontrada em www.randa.org.

9. Ritmo de Jogo (Regra 5.6)

Foi estabelecido para cada buraco um tempo máximo para completá-lo baseado no seu comprimento e nível de dificuldade. O tempo máximo permitido para completar os 18 buracos estará disponível antes do jogo no Escritório da Competição. Assegure-se de receber uma cópia da Política de Ritmo de Jogo e leia-a cuidadosamente antes de jogar. A Política de Ritmo de Jogo será aplicada rigorosamente.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO DA POLÍTICA:

1.	Tempo ruim	Aviso verbal do árbitro e informado que qualquer outro tempo ruim será penalizado.	
		STROKE PLAY	MATCH PLAY
2.	Tempos Ruins	uma tacada de penalidade	uma tacada de penalidade
3.	Tempos Ruins	duas tacadas de penalidade adicionais	perda do buraco
4.	Tempos Ruins	desclassificação	desclassificação

10. Suspensão do Jogo (Regra 5.7)

Os seguintes sinais serão usados para suspender e reiniciar o jogo:

Suspensão Imediata por perigo iminente – um toque prolongado de sirene

Suspensão por situação não perigosa – três toques consecutivos de sirene

Reinício do jogo – dois toques consecutivos de sirene

Nota: Quando o jogo for interrompido por perigo iminente, todas as áreas de treino serão fechadas imediatamente.

11. Treino (Regra 5.2)

11a) Em stroke play, Regra 5.2b fica modificada desta maneira: Um jogador não pode treinar no campo da competição antes ou entre voltas.

11b) Em match play, a Regra 5.2a fica modificada desta maneira: Um jogador não pode treinar no campo da competição antes ou entre voltas.

Exceção: Todas áreas de treino identificadas dentro do campo podem ser usadas pelos jogadores em qualquer dia da competição.

11c) A Regra 5.5b fica modificada desta forma: Entre o jogo de dois buracos, um jogador não pode: dar qualquer tacada de treino perto ou dentro do green do buraco recém completado, ou testar a superfície daquele green esfregando-a ou rolando uma bola.

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).

12. Transporte

Durante uma volta, um jogador ou caddie não podem ser transportados em qualquer tipo de transporte motorizado exceto conforme autorizado ou posteriormente aprovado pela Comissão. Só será permitido o uso para os/as jogadores/as com idade superior a 65 anos (não pertencentes às categorias scratch masculina e feminina). Um jogador que irá jogar, ou que jogou, com penalidade de tacada e distância sempre está autorizado a ser transportado em transporte motorizado. O jogador



recebe a penalidade geral para cada buraco no qual houve infração. Uma infração entre dois buracos será aplicada no próximo buraco.

13. Conselho em Competições por Equipes (Regra 24)

Cada equipe pode nomear um aconselhador a quem os jogadores da equipe podem solicitar conselho e receber conselho durante uma volta. A equipe precisa identificar cada aconselhador à Comissão antes que qualquer jogador da equipe inicie sua volta.

14. Elegibilidade

Jogadores tem que atender às disposições de elegibilidade estabelecidas nas Condições da Competição relevante específica para a Competição ou Partida.

15. Antidoping

Exige-se que os jogadores cumpram e concordem com qualquer política Antidoping estabelecida para a Competição ou a Partida na qual estejam competindo, conforme detalhado nas Condições da Competição relevante, conforme informados por aviso prévio ou no campo de golfe.

16. Entrega do Cartão de Scores

O cartão de scores do jogador estará oficialmente entregue à Comissão quando o jogador sair da área de entrega dos cartões.

17. Decidir Empates

O método de decidir empates estará informado no formulário de inscrição ou será publicado no campo pela FPG.

18. Resultados da Partida ou Competição – Competição Encerrada

18a) Match Play

O resultado de uma partida é anunciado oficialmente quando foi reportada no Escritório da Competição.

18b) Stroke Play

Quando o troféu da Competição for entregue ao vencedor, os resultados da competição foram oficialmente anunciados, e a competição é encerrada.

FPG

Janeiro 2019