

REGLAMENTO

FEDERACIÓN MEXICANA DE FOOTGOOLF®



IMPULMAX
Lo mejor y más.

REGLAMENTO FIFG

El Libro de Reglas de la FIFG fue creado en 2012 y se ha actualizado ocasionalmente para mejorar la experiencia del jugador, el profesionalismo y la equidad de nuestro deporte. Es responsabilidad del jugador conocer las reglas.

REGLAS DEL JUEGO

PARTE 1 - Introducción.

1-1 - General.

1-1-1 El juego de FootGolf.

1-2 - Formas del juego.

1-2-1 Juego por golpes.

1-2-2 Juego por hoyos.

1-2-3 Penalización general.

1-3 - El Comité.

1-3-1 Condiciones y suspensión de una regla.

1-3-2 Director de Torneo y Marshals.

1-3-3 El Campo.

1-3-4 Circunstancias extremas.

1-3-5 Horarios de inicio y Grupos.

1-3-6 Tarjeta de puntuación.

1-3-7 Decisión en empates.

1-3-8 Penalización que involucra descalificación; Consideración del Comité.

1-3-9 Protestas y penalizaciones.

1-3-10 Decisión del Marshal y/o Comité.

1-3-11 Suspensión/Interrupción del juego.

1-3-12 Circunstancias especiales del jugador.

PARTE 2 - Código de Conducta del Jugador.

2-1 - General

2-1-1 Respetar el código de conducta.



- 2-1-2 El espíritu del juego.
- 2-1-3 Seguridad.
- 2-1-4 Actitud hacia otros jugadores.
- 2-1-5 Puntuación.
- 2-1-6 Ritmo de juego.
- 2-1-7 Prioridad en el campo.
- 2-1-8 Cuidado de los bunkers.
- 2-1-9 Daño al campo causado por los zapatos.
- 2-1-10 Prevención de daños innecesarios.
- 2-1-11 Acuerdo sobre un juego inválido.

2-2 - Durante el juego.

- 2-2-1 Conocimiento de las reglas.
- 2-2-2 Ejercer influencia sobre el movimiento de la pelota o alterar condiciones físicas.
- 2-2-3 Hora de inicio.
- 2-2-4 Estar preparado para jugar.
- 2-2-5 Demora indebida: juego lento.
- 2-2-6 Tiempo para completar la ronda.
- 2-2-7 Tiempos de juego del jugador.
- 2-2-8 Asesoramiento.
- 2-2-9 En el green.
- 2-2-10 Hoyo no terminado.
- 2-2-11 Práctica.
- 2-2-12 Cambiar/modificar la pelota.
- 2-2-13 Aspectos controvertidos.
- 2-2-14 Puntuaciones no coincidentes.
- 2-2-15 No completar la ronda.
- 2-2-16 Validación de la posición de la pelota.
- 2-2-17 Problemas no estipulados en las reglas.

2-3 - Calzado y Ropa.

- 2-3-1 Calzado y ropa correctos.
- 2-3-2 Cambio de calzado y ropa.



2-3-3 Golpear sin el zapato.

PARTE 3 – Definiciones.

3-1 – General

3-1-1 Asesoramiento.

3-1-2 Marcador de pelota.

3-1-3 Caddie.

3-1-4 Comité.

3-1-5 Equipo.

3-1-6 Causa externa / Agente externo / Factor externo.

3-1-7 Honor.

3-1-8 Marcador y Jugador.

3-1-9 Marshal/Umpire.

3-1-10 Golpe de penalización.

3-1-11 Vocabulario utilizado.

3-2 – Las zonas de juego.

3-2-1 Condiciones anormales del campo / Condiciones inseguras del campo.

3-2-2 Bunker.

3-2-3 Agua temporal.

3-2-4 Campo.

3-2-5 Zona de drop.

3-2-6 Fairway.

3-2-7 Asta de bandera o mástil o asta.

3-2-8 Zona de green.

3-2-9 Terreno en reparación (GUR).

3-2-10 Hoyo.

3-2-11 Obstrucción inamovible.

3-2-12 Obstrucciones sueltas.

3-2-13 Obstrucción móvil.

3-2-14 Fuera de límites.

3-2-15 Palos (blanco, rojo/amarillo, azul, otros).

3-2-16 Zona de tee.

3-2-17 Obstáculo de agua o Áreas de penalización (Amarilla / Roja).



3-2-18 Green incorrecto.

3-2-19 Hoyo incorrecto.

3-3 - Sobre la pelota.

3-3-1 Pelota.

3-3-2 Pelota 'en juego'.

3-3-3 Pelota 'embocada'.

3-3-4 Pelota 'marcada' y luego reemplazada.

3-3-5 Pelota perdida.

3-3-6 Pelota movida.

3-3-7 Posiciones de la pelota.

3-3-8 Pelota provisional o temporal.

3-3-9 Pelota de reemplazo.

3-3-10 Pelota incorrecta.

3-4 - Sobre el golpe.

3-4-1 Posición ventajosa.

3-4-2 Área de línea de juego prevista.

3-4-3 Soltar.

3-4-4 Punto equidistante.

3-4-5 Tiro de obstáculo.

3-4-6 Interferencia.

3-4-7 Punto más cercano de alivio.

3-4-8 Posición del golpe anterior.

3-4-9 Línea de putt.

3-4-10 Tiro o golpe.

PARTE 4 - Situaciones de juego.

4-1 - General

4-1-1 Mejorar las situaciones.

4-1-2 Construir una posición.

4-1-3 Buscar la pelota.

4-1-4 Jugar (pelota, camino, posición).



- 4-1-5 Marcar la pelota o su posición.
- 4-1-6 Regla de detención.
- 4-1-7 Marcador de pelota perdida o movida.
- 4-1-8 Agarrar la pelota.
- 4-1-9 Limpiar la pelota.
- 4-1-10 Pelota injugable.
- 4-1-11 Pelota dañada o perdida.
- 4-1-12 Orden de juego.
- 4-1-13 Fuera de límites.
- 4-1-14 Pelota en reposo movida.
- 4-1-15 Pelota desviada o detenida.

4-2 - La Zona de Tee.

- 4-2-1 Colocar la pelota y patear.
- 4-2-2 Usar un tee.
- 4-2-3 Marcadores de tee.
- 4-2-4 Obstrucción en la línea de juego prevista.
- 4-2-5 Jugar desde el tee incorrecto.

4-3 - Las Áreas de Penalización.

- 4-3-1 General.
- 4-3-2 Área de Penalización Amarilla (Hazard de Agua Frontal).

4-4 - El Bunker.

- 4-4-1 Pelota o jugador dentro del bunker.
- 4-4-2 Pelota fuera del bunker.
- 4-4-3 Múltiples pelotas en el bunker.
- 4-4-4 Rastrillar el bunker.
- 4-4-5 Agua ocasional en el bunker.

4-5 - Green, Fairway y Rough.

- 4-5-1 Impedimentos.
- 4-5-2 Tocar la línea de putt o la línea de juego prevista.



4-5-3 Regla de los diez segundos.

4-5-4 Pelota en el green de golf o Terreno en reparación.

4-5-5 Marcador en el green.

4-5-6 Manejo del astabandera.

PARTE 1 – Introducción

1-1 – General

1-1-1 El juego de FootGolf.

El juego de FootGolf consiste en patear una pelota con el pie desde el lugar de inicio, generalmente llamado "zona de tee" o "mesa de salida", hasta que la pelota esté dentro del hoyo, con uno o más golpes de acuerdo con las siguientes reglas. Se juega en Campos de FootGolf, que constan de 9 o 18 hoyos de longitudes diferentes y un número esperado de golpes relativos necesarios para terminarlos (definido como PAR, mínimo 3 y máximo 5). A lo largo de los hoyos, los jugadores deben enfrentarse a obstáculos/hazard diseñados, como obstáculos/hazard de agua y bunkers, antes de llegar al green. El green es el área donde se coloca el hoyo, generalmente llamada "Zona de Green". El Comité o la autoridad determinarán el o los trazados del campo, sus límites y sus peligros. Los hoyos deben jugarse consecutivamente desde la posición de inicio, de lo contrario, serán descalificados.

1-2 – Formas del Juego

1-2-1 Juego por golpes. (Stroke Play)

Una competición de juego por golpes significa que las y los jugadores al terminar cada hoyo y la ronda prescrita, deberán registrar en su tarjeta de puntuación el número totales de golpes por hoyo y los golpes totales al finalizar la ronda. En la competencia, las y los jugadores juegan entre ellos (todos contra todos). El jugador que juega la ronda o rondas prescritas con el menor número de golpes se convierte en el ganador.

1-2-2 Juego por hoyos. (Match Play)

Durante un match u hoyo, una de las partes juega contra la otra en una ronda determinada. En el juego por hoyos, la partida se juega basada en secciones (hoyos). La parte que logra que su pelota entre en el hoyo con el menor número de golpes gana la sección. Si embocan la pelota en la misma cantidad de golpes se determinara hoyo empatado y no es punto para nadie. Al final de la ronda quien gane mas hoyos o matches será el ganador.

1-2-2.1 Juego por hoyos (Match Play) al estilo del golf.

La evaluación del estado del partido se realiza con las siguientes expresiones: ventaja de tantas secciones ("hoyos ganados"), o igual ("hoyos empatados") o tantas secciones restantes ("hoyos por jugar"). El jugador se declara "ganador" si está liderando en el juego con un número de secciones "hoyos ganados" igual al número de secciones restantes "hoyos por jugar".

1.- Sección empatada:

Una sección se considera empatada si todas las partes colocan la pelota en el hoyo con el mismo número de golpes.

2.- Ganador del partido:



El partido se considera ganado si una de las partes lidera con un mayor número de secciones que el número de secciones restantes en el juego. En caso de empate, el Comité puede aumentar la ronda prescrita con el número de secciones necesario para ganar el juego.

1-2-2.2 Juego por hoyos (Match Play) al estilo del fútbol.

En lugar de que se otorgue una ventaja de hoyos en cada sección, la victoria de cada sección se premia con un gol. En esta situación, se juegan todos los hoyos, lo que resulta en una puntuación de 18 hoyos similar al partido de fútbol. Esto se conoce como juego por hoyos al estilo del fútbol, donde se gana un hoyo y se anota un gol.

1.- Sección empatada

Una sección empatada no resultará en la asignación de goles.

2.- Ganador del partido

El partido se considera ganado si una de las partes, al final de los 18 hoyos, tiene un mayor número de secciones ganadas.

La puntuación se registra después de que se juegan los 18 hoyos. Ejemplo: Jugador A gana 7 hoyos, Jugador B gana 4 hoyos, puntuación del partido 7-4.

1-2-2.3 Permitir un partido, una sección o el próximo saque.

El jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes de comenzar o terminar el hoyo en cuestión. La autorización no puede ser rechazada ni retirada. Un jugador tiene derecho a 'terminar' el hoyo después de una concesión.

1-2-3 Penalización General.

La sanción por infringir cualquier norma o regla es de +1 golpe, se asignará un golpe de penalización por cada evidencia de incumplimiento, salvo en los casos en que se regule lo contrario, y se puede aplicar para los hoyos ya completados al menos que no se hubiera notado un incidente anterior.

1-3 – El Comité

1-3-1 Condiciones y suspensión de una regla.

El Comité debe establecer las condiciones bajo las cuales se juega la competición, incluido el formato y eventuales reglas locales. Una regla local es una regla adicional que el Comité puede introducir según sea necesario debido a las condiciones/características específicas del Campo de FootGolf.

El Comité no está autorizado para suspender una regla de FootGolf a menos que las condiciones indiquen la suspensión de dicha regla para la continuación del juego. Esto debe ser aprobado por el Comité de Reglas de la FIGF y comunicado en consecuencia.

1-3-3 El Campo.

El campo debe estar preparado con una cantidad igual de tiros jugables para todos los tipos de jugadores. En ciertas situaciones, se proporcionarán zonas de tee adicionales para categorías declaradas de juego (Damas, Senior+ y Junior).

Las y los jugadores de cada categoría deberán respetar sus zonas de salida (Damas, Senior+, Junior, Senior y Caballeros) las cuales tendrán un diferenciado asignado por el Comité Organizador.



1-3-4 Circunstancias Extremas.

En caso de daño o circunstancias extremas en algún hoyo, el Comité puede determinar un nuevo hoyo en un lugar similar al original (solo antes del iniciar la ronda). Si durante la ronda un hoyo se vuelve injugable, el Comité puede permitir que los grupos no jueguen el/los hoyo(s) cancelado(s) para preservar el progreso regular del juego, otorgando la puntuación de PAR para todos los jugadores, sin importar si el(los) hoyo(s) se ha(n) jugado efectivamente o no. Además, el Comité puede suspender o interrumpir el juego debido a condiciones momentáneas o permanentemente injugable.

1-3-5 Horarios de inicio y Grupos.

El Comité determina los horarios de inicio y crea los grupos en los que los jugadores deben jugar. Si una competencia se juega a lo largo de varias rondas, el Comité debe determinar el límite de tiempo antes del cual todas las rondas deben completarse.

1-3-6 Tarjeta de puntuación.

El Comité estará obligado a proporcionar una tarjeta de puntuación a cada jugador, que contenga la fecha y el nombre del jugador y del anotador o, en caso de juego por equipos, los nombres de los equipos.

1-3-7 Decisión en empates.

El Comité estará obligado a informar de qué manera, en qué día y a qué hora tomará una decisión sobre un empate en el partido o en el juego por golpes.

Si se utilizan putts de penalización, el punto debe estar preestablecido y disponible para todos los jugadores con una ubicación justa para jugadores de todos los tipos, la distancia debe estar entre 5 y 10 metros y cada jugador realiza 5 putts alternos seguidos de muerte súbita hasta que se logre un resultado ganador.

El no-pateador no debe ver la línea del primer tiro.

1-3-8 Penalización que conlleva descalificación; Consideración del Comité.

Si el Comité encuentra a un jugador culpable de una violación grave de la etiqueta, bajo esta regla puede aplicar una penalización de descalificación.

La penalización de descalificación puede suspenderse o modificarse en casos extraordinarios y únicos, si el Comité lo considera razonable. Cualquier otra penalización, que sea menos grave que la descalificación, no puede suspenderse o modificarse.

1-3-9 Protestas y penalizaciones.

Si la competición ya ha concluido, ninguna penalización será cancelada, modificada o emitida. Las puntuaciones se consideran finales cuando son firmadas por ambos el anotador y el jugador en la tarjeta de puntuación y entregadas al Comité.

Excepciones: una penalización se aplicará después de finalizar la competición. Cualquier evidencia, incluido material gráfico o de video, deberá ser presentada al comité del torneo dentro de los 30 días. Si el jugador violó una regla base de conducto y juego limpio o alguna de las siguientes:

1.- *Marcaron en su tarjeta de puntuación de la ronda un resultado mas bajo en cualquiera de los hoyos del que realmente se hizo. Penalización de descalificación para el jugador y +1 golpe para el anotador.*

2.- *El jugador no aplicó una regla en su contra debido a su propio conocimiento inadecuado del reglamento. Penalización: +1 penalización en la puntuación del hoyo dónde ocurrió la infracción o descalificación cuando la descalificación es la penalización aplicada. Además, el anotador puede recibir una penalización por no intervenir.*



3.- El anotador no aplicó una regla en contra de su jugador en el grupo debido a un conocimiento inadecuado del reglamento. En este caso, +1 penalización en la puntuación del hoyo donde ocurrió la infracción. Esto se considera 'mal consejo' o no intervención.

Si se presenta una protesta, el Comité deberá tomar una decisión lo antes posible, para asegurar que, en caso de necesidad, se resuelva el problema ocurrido. Los jugadores no pueden estar de acuerdo en eliminar la validez de ninguna de las reglas ni en ignorar alguna de las penalizaciones emitidas; si aún lo hacen, la penalización por la infracción de la regla, que conlleva la descalificación, se aplicará sin límite de tiempo.

En caso de que el asunto disputado no se resuelva entre el Comité organizador y el jugador que presenta la queja, ambos pueden enviar una solicitud, para llegar a una declaración mutuamente aprobada, al Comité de Reglas actuando como una autoridad oficial de la FIGG, para que puedan expresar su opinión sobre la equidad de la decisión tomada. En el caso de que no se pueda llegar a una decisión, se puede consultar al Tribunal de Arbitraje Deportivo. Se dará un plazo máximo de 30 días para que un jugador presente una protesta.

1-3-10 Decisión del Mariscal y/o del Comité.

Si un Mariscal ha sido designado por el Comité, la decisión del Mariscal se considerará como final. En caso de falta de un Mariscal, en cualquier asunto disputado o dudoso relacionado con las reglas, los jugadores deben ponerse en contacto con el Comité y su decisión será definitiva.

1-3-11 Suspensión/Interrupción del juego.

Los jugadores solo pueden interrumpir su juego si:

1.- La suspensión es ordenada por el Comité organizador con una sirena o una notificación. En este caso, los jugadores deben abandonar el campo y dirigirse al club esperando la próxima comunicación del Comité organizador.

2.- Un jugador es sorprendido por una indisposición inesperada (por ejemplo, lesión) y puede pedir ayuda/apoyo al TD o al Marshal. El juego debe continuar sin demora, por lo que el grupo detrás (solo uno) debe ser llamado para continuar jugando y el grupo superado debe reiniciar el juego cuando hayan completado el hoyo. Si el jugador no está listo para jugar, se le anotará PAR +10 (Ejemplo: En un Par 3, el jugador registrará 13) para ese hoyo y cada hoyo siguiente que se pierda. Si no hay grupos siguientes, un jugador puede tener un máximo de 15 minutos (ejemplo: último grupo).

3.- Un problema evidente de seguridad hace imposible continuar el juego, se les pide a los jugadores que informen al TD o al Marshal.

Si el juego es suspendido por el Comité, los jugadores del grupo pueden optar por terminar el hoyo (si las condiciones respetan los parámetros de seguridad) o marcar las pelotas en sus posiciones actuales. Sin embargo, luego deben dirigirse al club lo antes posible. La decisión anterior debe tomarse en acuerdo entre los jugadores que actualmente están jugando el hoyo y la mayoría prevalece. En caso de empate (por ejemplo, 2 contra 2 en un grupo de 4 jugadores), se aplicará la acción que brinde mayor seguridad, por lo que los jugadores deben marcar la pelota y abandonar el campo de inmediato.

En caso de interrupción del juego debido a mal tiempo, oscuridad o cualquier otra razón considerada por el Comité organizador, se considerarán válidos:

- Los primeros 15 hoyos si todos los jugadores los jugaron.
- Los primeros 12 hoyos si todos los jugadores los jugaron.
- Los primeros 9 hoyos si todos los jugadores los jugaron.



En el caso de una competición con disparos simultáneos, se considerará válido el número mínimo de hoyos completados por todos los jugadores.

Si no todos los jugadores jugaron al menos 9 hoyos, la ronda debe considerarse inválida.

1-3-12 Circunstancias Especiales del Jugador.

En caso de que un jugador tenga una circunstancia especial que requiera la adaptación de las reglas del torneo, la decisión es responsabilidad del Comité del Torneo.

PARTE 2 – Código de Conducta del Jugador

2-1 – General

2-1-1 Respeto al código de conducta.

Las siguientes secciones proporcionan instrucciones básicas sobre comportamiento y conducta para jugar al FootGolf correctamente. Si se siguen estas instrucciones, cada jugador disfrutará al máximo del deporte. La regla fundamental es que durante el juego, se debe mostrar respeto a cada jugador en todo momento sin excepciones. El continuo desprecio de estas pautas resultará en la descalificación del jugador responsable.

La FIGG adopta una estricta política de comportamiento adecuado en todos los torneos de FootGolf, así como comentarios apropiados a los medios de comunicación y a través de las redes sociales. Cualquier conducta considerada no profesional y/o perjudicial para la FIGG o una organización miembro de la FIGG está sujeta a medidas disciplinarias.

Las acciones que infringen esta conducta incluyen, pero no se limitan a:

- 1.- Comportamiento o lenguaje abusivo o amenazante, incluso a través de las redes sociales.
- 2.- Arrojar o golpear la pelota enojado.
- 3.- Destrucción, abuso o vandalismo deliberado y manifiesto de propiedad, incluyendo vida animal y vegetal.
- 4.- Desconocimiento continuo de la etiqueta en el campo.
- 5.- Fumar, incluyendo cigarrillos electrónicos, durante el juego del torneo en el campo.
- 6.- No alisar el bunker después de jugar.
- 7.- Escuchar música durante el juego (incluyendo auriculares).
- 8.- Usar ropa con logotipos de organizaciones de FootGolf no afiliadas a la FIGG.
- 9.- Penalización: Ofensa Uno +1 golpe, Ofensa Dos descalificado.

Las actividades que violen cualquier ley, reglamento del campo o reglas del campo de FootGolf pueden resultar en medidas disciplinarias. El Director del Torneo y/o el Comité tienen la discreción de descalificar a un jugador según la gravedad de la conducta ofensiva.

Además, la siguiente conducta no es aceptable:

- 1.- Posesión de sustancias ilegales.
- 2.- Posesión y consumo de alcohol durante el juego.
- 3.- Uso excesivo de alcohol en el lugar del torneo.



4.- Fallo o negativa a hacer cumplir las reglas de FootGolf o cooperar con los oficiales del torneo, el personal del anfitrión o competidores, incluido comportamiento agresivo o abusivo.

5.- Hacer trampa.

Penalización: descalificado.

Ten en cuenta: La FIGF tiene una política de tolerancia cero respecto al uso indebido de drogas o sustancias ilegales. Cualquier jugador que viole esta política durante un evento de la FIGF será descalificado inmediatamente.

2-1-2 El espíritu del juego.

El FootGolf se juega, en la mayoría de las ocasiones, sin la supervisión de un mariscal. El juego se basa en la integridad del individuo para mostrar respeto a los demás jugadores y a las reglas. Cada jugador debe comportarse con disciplina, mostrando amabilidad y un espíritu deportivo, independientemente de su nivel de competencia. Un competidor que haya incurrido en una penalización debe informar la situación a su marcador tan pronto como sea posible. También se recomienda al marcador que le pregunte al jugador en el momento de la acción para, en caso de tener que discutirlo, hacerlo en ese momento. Este es el espíritu del FootGolf.

2-1-3 Seguridad.

Los jugadores deben asegurarse de que nadie esté parado cerca o en una posición donde puedan resultar heridos cuando realicen su golpe. Los jugadores no deben jugar hasta que todos los jugadores en el campo estén fuera de su alcance. Los jugadores también deben avisar a los observadores del campo que estén cerca o delante de ellos, cuando estén a punto de realizar un golpe que podría ponerlos en peligro. Además, los jugadores siempre deben actuar para preservar la seguridad propia o de cualquier otra persona, evitando actos peligrosos (por ejemplo, zambullirse en lagos para recuperar su pelota).

2-1-4 Actitud hacia otros jugadores.

No molestes ni distraigas a tus compañeros competidores. Los jugadores siempre deben mostrar consideración hacia los demás jugadores y no deben perturbar su juego moviéndose, hablando o haciendo ruido innecesario. Los jugadores deben asegurarse de que cualquier dispositivo electrónico que traigan al juego no distraiga a otros jugadores. En el tee de salida, el jugador no debe colocar la pelota hasta que sea su turno. Los jugadores no deben pararse cerca o detrás de la pelota o del hoyo cuando otro jugador esté a punto de jugar. Está prohibido abandonar la zona de salida hasta que todos los jugadores hayan jugado a menos que se les pida marcar una pelota en juego. También está prohibido abandonar la zona de green hasta que todos los jugadores hayan embocado su pelota.

Ofensa Uno: Advertencia, Ofensa Dos y siguientes ofensas: +1 golpe por cada incidente.

2-1-5 Puntuación.

Cada jugador, llamado "marcador" para esta explicación, debe controlar el juego y realizar un seguimiento de la cantidad de golpes de su "jugador", mas cualquier golpe de penalización en el que haya caído. El "marcador" se asignará antes de que comience el juego y no se puede cambiar una vez que comience (excepto en caso de deserción de un jugador). Se recomienda hacer una revisión general de las tarjetas fuera del green cuando todos terminen de jugar un hoyo, al final del juego antes de firmar y luego entregar la tarjeta al Comité o antes de aceptar la puntuación final en el caso de aplicaciones electrónicas. La puntuación de cada hoyo individual es la única puntuación que cuenta y debe expresarse en números. El total debe ser calculado y verificado por el Comité del torneo. Tanto el marcador como, en última instancia, el jugador son responsables de la tarjeta de puntuación y ambos deben firmarlas. Cualquier error puede resultar en una penalización a uno u ambos. En caso de que falte una firma el Comité podrá recordar al jugador que la enmiende si es posible y sin alterar la dinámica



general del torneo. Si no es posible agregar alguna de las firmas faltantes el “marcador” esta sujeto a una penalización que va desde +10 golpes en el hoyo 18 hasta la descalificación.

2-1-6 Ritmo de Juego.

Juega a un ritmo adecuado hasta que termine el juego. El Comité puede establecer instrucciones sobre el ritmo de juego que los jugadores deben mantener durante la partida. Es responsabilidad del grupo mantener su posición considerando que puede haber otros grupos detrás. Si el grupo de adelante está haciendo esperar a otros grupos, el primer grupo debe dejar que los demás pasen y jueguen el hoyo, sin importar cuántos jugadores haya.

2-1-7 Prioridad en el Campo.

A menos que el Comité indique lo contrario, la prioridad en el campo está determinada por el ritmo de juego de un grupo. Cualquier grupo que esté jugando una ronda completa (el número de hoyos considerados para jugar la competición) tiene el derecho de adelantar a otro grupo que esté jugando una ronda más corta. El término "grupo" también incluye a un solo jugador.

2-1-8 Cuidado de los bunkers.

Antes de abandonar un bunker, los jugadores deben arreglar y alisar cualquier imperfección que ellos o otros jugadores hayan podido causar. Si hay un rastrillo disponible cerca del bunker, deberá usarse.

La penalización por no alisar el bunker antes del próximo golpe es de +1 golpe adicional.

2-1-9 Daño al campo causado por los zapatos.

Después de terminar el hoyo, cualquier imperfección en el campo causada por los zapatos de los jugadores debe ser reparada.

Los jugadores deben reparar cuidadosamente el daño que causaron en el campo, incluyendo baches, huellas y cualquier otra imperfección causada por la pelota o el jugador.

2-1-10 Prevención de daños innecesarios.

Los jugadores deben evitar causar daños al campo al hacer “divots” cuando practican sus tiros o al golpear sus zapatos en el campo, ya sea por enojo u otra razón. Los jugadores no deben pararse demasiado cerca del hoyo para evitar causarle daño, y deben actuar con cuidado al manejar el astabandera y/o al sacar una pelota del hoyo. La bandera del hoyo debe ser correctamente colocada en el hoyo antes de que los jugadores abandonen el green. Se pide a los jugadores que no se arrojen juntos al hoyo y que no se paren en la línea de putt de los compañeros jugadores, ya que esto se considera mala etiqueta.

2-1-11 Acuerdo sobre un juego inválido.

Los jugadores no pueden estar de acuerdo en excluir la validez de ninguna regla o en no tener en cuenta ninguna de las penalizaciones emitidas. Si un jugador no está dispuesto a cumplir una regla que concierne a los derechos del otro jugador, puede ser descalificado de la competición. Los jugadores pueden ser penalizados por mala conducta grave durante o después del juego. El procedimiento disciplinario después de la finalización de la ronda/torneo se aplicará como descalificación del torneo o una posible prohibición de competir, pérdida de la tarifa de inscripción, ganancias del torneo o fondo de premios.



2-2 - Durante el Juego

2-2-1 Conocimiento de las reglas.

El jugador es responsable de asegurarse de tener un conocimiento adecuado de las reglas del juego y de la correcta interpretación y uso de las definiciones y expresiones utilizadas en el FootGolf. Un jugador o marcador que dé un mal consejo (por ejemplo, una interpretación incorrecta o no intervención) será penalizado con +1 penalización por cada instancia. La no intervención solo se aplica al marcador del jugador o al propio jugador.

2-2-2 Ejercer influencia sobre el movimiento de la pelota o alterar condiciones físicas.

Un jugador no debe realizar acciones con la intención de influir en el movimiento de la pelota de juego ni alterar condiciones físicas con la intención de afectar a todo el juego. Penalización: +1 golpe

Excepción: El equipo perteneciente a cualquier jugador debe ser movido mientras la pelota está en movimiento para evitar colisiones (Regla 4-1-14).

Además, un jugador no puede mover equipo u obstrucciones para detener el movimiento de la pelota. Penalización: Descalificación

Excepción: En el caso de que una pelota se chute hacia un obstáculo de agua, fuera de límites u otras zonas donde el jugador considere difícil recuperar su pelota, puede solicitar a otro jugador o espectador que detenga la pelota antes de ingresar a estas áreas y proceder según la situación probable, para ahorrar tiempo.

2-2-3 Hora de inicio.

Es responsabilidad de los jugadores recoger su tarjeta de puntuación y estar listos en su tee o mesa de salida designado a la hora de inicio o de la reunión designada. Los jugadores que lleguen después del primer golpe del grupo recibirán una puntuación de PAR +10 (Ejemplo: En un Par 3, el jugador registrará 13). Cualquier hoyo subsiguiente seguirá la misma regla.

2-2-4 Estar preparado para jugar.

Los jugadores deben estar listos para jugar tan pronto como les toque. Cuando cada jugador termine de jugar un hoyo, todos los jugadores deben abandonar inmediatamente el green. Un jugador puede incurrir en una "penalización por juego lento" si no está listo para jugar.

2-2-5 Retraso indebido: juego lento.

El jugador deberá empezar sin demora indebida y de acuerdo con cualquier ritmo de juego que haya establecido el Comité. Entre el final de un hoyo y la preparación para el siguiente, el jugador no debe retrasar el juego indebidamente. El Marshal, o un jugador del mismo hit si es que el Marshal no está presente, debe advertir al jugador que está retrasando el juego de manera indebida y retrasando toda la línea (según el tiempo estipulado por el Comité). En caso de que el jugador continúe con el retraso, se aplicará la penalización por infringir esta regla. Un grupo se considerará que tiene un 'mal tiempo' si hay un hoyo libre por delante. Es importante que el grupo se mantenga en ritmo con los jugadores de adelante y NO solo por delante de los jugadores de atrás.

2-2-6 Tiempo para completar la ronda.

A cada grupo se le asignará un tiempo específico para completar la ronda de acuerdo con los horarios de salida. Cuando un grupo se queda rezagado, debe recuperar su posición. El tiempo para decisiones y el tiempo de caminata se incluyen en el tiempo asignado y se calculan dentro del margen de tiempo. Estar fuera de posición se refiere cuando el grupo tarda más del tiempo asignado en completar un punto de control. Cuando un grupo está fuera de posición en un punto de control, serán notificados por el DT (Director del Torneo) y se les dará una advertencia inicial. Se espera que recuperen su posición



para el siguiente punto de control. Si en el siguiente punto de control siguen fuera de posición, entonces el grupo recibirá una advertencia final y el Director del Torneo o el Marshal seguirá a ese grupo. Si algún jugador del grupo está preocupado por el competidor que no responde, se elegirá a un Marshal para seguir ese grupo y cronometrar a cada jugador. El Director del Torneo cronometrará a cada jugador de acuerdo con los tiempos de los jugadores.

2-2-7 Medición del tiempo del jugador.

En el caso de que un solo jugador esté jugando lentamente, el DT (Director del Torneo) cronometrará a esos jugadores involucrados y utilizará lo siguiente para decidir si están jugando lentamente. El tiempo necesario para calcular las distancias, la alineación o la toma de decisiones se considerará dentro de estos tiempos. Los cronómetros comienzan tan pronto como el primer jugador llega a su pelota o el tiro anterior se ha detenido/marcado.

Primer jugador: 60 segundos desde cada zona del campo cuando la pelota está quieta.

Jugadores subsiguientes: 40 segundos desde cada zona del campo donde la pelota recientemente jugada está quieta.

Cualquier jugador considerado que no hace ningún esfuerzo para que el grupo recupere su posición recibirá una penalización (ejemplos de esto incluyen hablar con compañeros de juego que no están en su grupo y/o anotar en el green en lugar del siguiente tee o mesa de salida).

Penalizaciones en caso de juego lento:

- 1.- *Advertencia inicial al grupo 'mal tiempo'*
- 2.- *Advertencia final al grupo o jugador*
- 3.- *Penalización al jugador o jugadores +1 golpe*
- 4.- *La segunda penalización al jugador será la descalificación (DQ)*

2-2-8 Consejo.

Durante una ronda estipulada, un jugador puede dar, recibir y solicitar consejo a alguien en la competición que esté jugando en el campo, pero solo en el mismo grupo. Un jugador puede solicitar a cualquier persona que indique la línea de juego; sin embargo, al ejecutar el golpe, nadie puede estar parado en esta línea ni en una extensión de la misma más allá del hoyo, ni siquiera si el jugador pide que lo hagan. Cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento para indicar la línea de juego debe retirarse antes de que se realice el golpe. Se otorga una penalización de +1 golpe al jugador que solicite o dé un consejo a alguien fuera del grupo. Un jugador o marcador que dé malos consejos (por ejemplo, una interpretación incorrecta de las reglas o no intervención) será sancionado con +1 golpe por cada instancia.

2-2-9 En el Green.

En el Green, los jugadores no deben pararse en la línea de putt de otro jugador (Ni detrás NI adelante) o hacer sombra en la línea de putt mientras están ejecutando el golpe. Los jugadores deben permanecer en la zona del green hasta que todos los jugadores hayan terminado de jugar el hoyo.

Sanciones en caso de que un jugador esté en la línea de putt:

- 1.- *Advertencia inicial al jugador*
- 2.- *Penalización al jugador o jugadores +1 golpe*
- 3.- *La segunda penalización al jugador será la descalificación (DQ)*

Excepción: En eventos por equipos, un compañero puede ver la línea de putt.



2-2-10 Hoyo Incompleto.

Si un jugador, en cualquier hoyo y modalidad de juego, no hace rodar su pelota dentro del hoyo y no corrige su error antes de patear desde el próximo tee, o, en caso de la última sección, antes de abandonar el green, anotará PAR +10 (Ejemplo: en un Par 3, el jugador registrará un 13).

2-2-11 Práctica.

- Antes o entre ronda(s)

Antes de una competencia, a los jugadores no se les permitirá practicar en ninguna zona del campo. En caso de que se permita, la organización del torneo informará al jugador sobre las zonas y los horarios disponibles para practicar. En la situación en la que se permita la práctica, será claramente identificada por el comité. Se considerará práctica el realizar cualquier golpe desde cualquier parte del campo de FootGolf que sea el área de competencia. Llegar a las áreas de inicio golpeando la pelota a lo largo del campo (por ejemplo, en competiciones tipo "shotgun") se considera práctica y está prohibido. Los jugadores deben llevar siempre la pelota en la mano mientras caminan por el campo y no están jugando.

- Durante una ronda

Un jugador no debe ejecutar un golpe de práctica durante el juego. Del mismo modo, entre hoyos, el jugador no debe realizar un golpe de práctica. Repetir un putt se considera práctica en cada hoyo.

Cuando la pelota es retirada del hoyo, no se permite patearla lejos o hacia el siguiente hoyo.

Nota: La penalización por cada situación de práctica es +1 golpe.

2-2-12 Cambio/Modificación de la Pelota.

Un jugador no puede cambiar (con excepciones para la pelota perdida, provisional o de reemplazo) ni modificar (por ejemplo, la presión) su pelota durante un hoyo, pero sí se permite hacerlo entre hoyos.

2-2-13 Aspectos Controvertidos.

- En juego por golpes (Stoke Play), en caso de una situación que no pueda ser resuelta por el conocimiento de los jugadores, deben consultar al respecto con cualquier autoridad del torneo o cualquier miembro del Comité de Reglas. Si esto no es posible sin retrasar el juego, deben jugar ambas "situaciones de juego" (jugar con dos pelotas), lo que significa que el jugador debe jugar la situación con y sin aplicar la regla que creen cubre el aspecto controvertido. Luego deben anotar la situación de juego para discutirla más tarde al presentar las tarjetas de puntuación.

- En caso de duda o disputa en el juego por hoyos (Match Play) entre los jugadores, cualquier jugador puede iniciar una protesta en cualquier momento. La protesta debe presentarse antes de que cualquiera de los jugadores continúe el juego desde el próximo lugar de patada, o, si es la última sección del partido, antes de que cualquiera de los jugadores abandone el green. Si no es posible encontrar a una persona en un tiempo razonable con la debida autorización del Comité, los jugadores deben continuar con el juego sin más demora. El Comité puede tomar en cuenta la protesta después del juego solo si el jugador que presenta la protesta informa a todos los jugadores de su grupo:

Durante el juego, el hecho de que quieren presentar una protesta.

Al final del juego, el hecho de que han presentado una protesta.

Los hechos de la situación y su intención de recibir una decisión sobre el problema.

Nota: Una protesta no puede presentarse después de que la tarjeta de puntuación oficial sea firmada y entregada al comité.



2-2-14 Puntuaciones no concordantes.

Cuando se entregue al comité la tarjeta de puntuación firmada, se utilizará la siguiente penalización en caso de puntajes no concordantes:

- La puntuación del jugador en uno o más hoyos se registra por debajo de lo que realmente se anotó = descalificación.
- La puntuación del jugador en uno o más hoyos se registra por encima de lo que realmente se anotó = la puntuación cuenta.

Tanto el marcador como, en última instancia, el jugador son responsables de la tarjeta de puntuación y de la puntuación en cada hoyo. El comité del torneo calculará la puntuación total y la declarará como puntuación final.

2-2-15 No completar la ronda.

Los jugadores pueden detener su juego si lo consideran necesario (ejemplo, lesión, indisposición, etc.). Los jugadores restantes deben reorganizar sus tarjetas de puntaje para asegurarse de que estén organizados de acuerdo con las reglas. Los jugadores que no terminen una vuelta podrán anotar Par+10 en los hoyos restantes si se completo al menos el 50% de la competencia. En cualquier otro caso serán descalificados.

2-2-16 Validación de la posición de la pelota.

El jugador que reemplace su pelota fuera del procedimiento estándar de marcar la pelota (por ejemplo, para continuar el juego después de que su pelota se movió o desvió debido a una causa externa), siempre debe buscar la aprobación previa de los otros jugadores del grupo.

2-2-17 Asuntos no estipulados en las reglas.

En caso de que algún asunto disputable no esté cubierto por las reglas, la decisión debe tomarse en el espíritu de equidad, consultando con la autoridad del torneo, que tomará la decisión. Cualquier decisión se guiará por si el jugador está buscando obtener o está obteniendo una ventaja.

2-3 - Calzado y Vestimenta

2-3-1 Calzado y vestimenta correctos.

El calzado correcto para jugar FootGolf debe estar exclusivamente diseñado para césped artificial o deportes en interiores. No se permiten zapatos de golf, zapatos diseñados para tracción en deportes y zapatos con la punta reforzada/modificada. Los tacos de cualquier tipo no están permitidos. En torneos oficiales de FIG, la vestimenta correcta son pantalones cortos de estilo golf (pantalones cortos o falda para mujeres) con camisa de cuello y calcetines largos que deben usarse hasta la rodilla en todo momento. Sin embargo, la vestimenta general debe estar en conformidad y ser respetuosa con el hábitat anfitrión, incluso en el club. El Comité del Torneo es responsable de estas pautas. Se permiten prendas específicas para el clima. Un jugador que lleve calzado o ropa incorrectos en el campo o en la casa club puede ser descalificado.

2-3-2 Cambio de calzado y vestimenta.

Un jugador puede cambiar su calzado o vestimenta solo entre hoyos, a menos que estén dañados siempre y cuando no se retrase el juego. Si durante un juego estipulado, el calzado de un jugador resulta dañado, el jugador puede usar el calzado dañado hasta que termine el juego, repararlo o reemplazarlo con cualquier otro calzado dentro de los parámetros permitidos, pero nunca continuar sin calzado.

2-3-3 Patear sin zapatos.

Un jugador no puede quitarse los zapatos para realizar ningún tiro. La penalización será +1 golpe y repetir el tiro.



Parte 3 – DEFINICIONES

3-1 – General

3-1-1 Asesoramiento.

"Consejo" es cualquier sugerencia o recomendación que pueda influir en la forma en que un jugador decide jugar, en la elección o forma de ejecutar un tiro. También se considera consejo la información sobre las reglas, distancias o asuntos de dominio público, como la posición de los obstáculos/hazardo la bandera en el green. Consulte la Regla 2-2-8.

3-1-2 Marcador de Pelota.

Un objeto utilizado para definir la ubicación de la pelota cuando está 'marcada' o 'agarrada'. Debe ser cilíndrico y plano, y no puede tener más de 60 mm de diámetro y 5 mm de altura.

Nota: No se permitirá que un jugador inicie el juego con un marcador irregular.

3-1-3 Caddie.

El caddie es una persona autorizada que sigue a un jugador durante el juego, que puede darle consejos y asistencia. Debe ser anunciado al Comité organizador antes del inicio de la competencia. No puede ser un competidor compañero. El caddie no puede estar en el área de juego prevista ni indicar la línea de juego durante el golpe. Todas las reglas de buen comportamiento y respeto también deben ser seguidas por el caddie. Además, no pueden manejar la tarjeta de puntuación del jugador (Penalización +1 golpe). Los incidentes en los que un caddie ha infringido una regla se aplicarán a la puntuación del jugador.

3-1-4 Comité.

El "Comité" es la comisión u organización a cargo de la competición. Es la comisión responsable en el campo de juego.

3-1-5 Equipo.

"Equipo" se refiere a cualquier cosa que el jugador lleve o cargue consigo (incluyendo, pero no limitado a: una bolsa, pelota adicional, tee o paraguas). El término "equipo" también incluye al caddie del jugador. Un carrito de golf o dispositivo móvil perteneciente a un grupo de jugadores se considerará como perteneciente al jugador que realiza el golpe.

El jugador tiene derecho a utilizar un dispositivo de medición de distancia o una guía de distancia. Cualquier dispositivo móvil utilizado en el campo debe estar en modo silencioso.

3-1-6 Causa Ajena / Agente Externo.

"Causa ajena" es cualquier objeto, animal o individuo que no participa en el juego del grupo, incluido el TD y/o el Marshal. Un jugador del mismo grupo NO es una causa externa, un jugador de otro grupo SÍ es una causa externa. El viento no se considera una causa externa.

3-1-7 Honor.

Se dice que el jugador que es el primero en jugar desde la línea de salida tiene el "honor".

3-1-8 Marcador y Jugador.

Un "marcador" es la persona designada por el Comité para controlar el juego y anotar los resultados de un competidor, llamado "jugador". En cada grupo, todos los jugadores son "jugador" y "marcador" al mismo tiempo.



3-1-9 Marshal/Árbitro.

El "Marshal" es la persona designada por el Comité para decidir problemas de reglas y aplicar la regla. El Marshal debe tomar medidas ante cualquier infracción de las reglas tan pronto como la presencie o se entere de ella, o después de cualquier investigación. Un marshal puede estar cerca del hoyo o indicar su posición, elevar la pelota o indicar su posición.

3-1-10 Golpe de penalización.

Un "golpe de penalización" se agrega a la puntuación del jugador como aplicación de ciertas reglas. La penalización general es +1 golpe, a menos que se indique lo contrario: por ejemplo, la penalización ocurrió después del primer golpe, continuando con el tercer golpe, después de aplicar la regla correcta y la penalización correspondiente, desde donde se detuvo la pelota, etc. Se infligirá un golpe de penalización por cada evidencia de incumplimiento de una regla.

3-1-11 Vocabulario utilizado.

Las reglas de FootGolf se han escrito de manera precisa y meticulosa. Se deben considerar las diferentes palabras utilizadas:

puede/podría = opcional

debería = recomendación

debe/obligatorio = obligación (con penalizaciones en caso de incumplimiento)

repetir = repetir el tiro desde la posición original de la pelota

reemplazar = soltar la pelota en su posición original

3-2 - Las zonas de juego

3-2-1 Condiciones anormales del campo / Condiciones inseguras del campo.

3-2-1.1 Condiciones anormales del campo.

Una "condición anormal del campo" es cualquier área que no se encuentre en sus condiciones normales y esperadas, por lo que está en un estado diferente a lo habitual. Esto incluye, pero no se limita a, agua accidental, césped reparado, daño de neumáticos o vehículos, hoyo en reparación, excrementos o senderos hechos por animales excavadores, reptiles o aves, una piedra grande, madera, tubos u otro material inesperado que sobresale del suelo, o un área claramente marcada como Área en Reparación por el personal de mantenimiento del campo pero no señalizada. Una condición anormal del terreno puede considerarse en cualquier zona del campo excepto en un área de penalización, incluyendo el bunker cuando esté autorizado por un oficial relevante.

Línea de Juego Prevista: Green SÍ - Fairway / Rough NO - Área de Penalización NO

Postura: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO

Posición de la Pelota: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO*

*Excepción: Se puede obtener alivio para la posición de la pelota por agua accidental y Área en Reparación en el bunker.

Los jugadores deben seguir la regla del punto de alivio más cercano.

Nota: No se consideran condiciones anormales del campo a la falta de hierba o hierba escasa, y las pendientes o canaletas para ayudar al drenaje del agua.



3-2-1.2 Condiciones inseguras del campo.

Es cualquier situación en la que el jugador no pueda jugar su pelota sin arriesgar su integridad física como resultado de un factor externo, como caimanes cerca de la pelota cuando esta descansa en el borde de una barrera de agua, o nidos de aves, colmenas, avisperos, etc.

Las condiciones inseguras del campo pueden considerarse en cualquier zona del campo y los jugadores pueden obtener un alivio gratuito en cualquier momento, excepto en la línea de juego prevista fuera de la zona verde.

Línea de Juego Prevista: Green SÍ - Fairway / Rough NO - Área de Penalización NO

Postura: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización SÍ

Posición de la Pelota: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización SÍ

Los jugadores deben seguir la regla del punto de alivio más cercano.

Nota: Si la pelota está dentro de un área de penalización, el jugador debe encontrar el punto de alivio más cercano dentro del área de penalización.

3-2-2 Bunker.

Un "bunker" se considera una zona de arena especialmente diseñada, completamente rodeada de césped o terreno. Un área de arena que no está bordeada por césped o terreno se considerará "terreno baldío" y se aplicarán las REGLAS PRINCIPALES DE JUEGO. El margen de un bunker se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una pelota está dentro del bunker cuando reposa o cualquier parte de ella toca el bunker. Cuando la pelota está en el bunker, todas las reglas se aplican independientemente de la posición del jugador (por ejemplo, pelota dentro del bunker pero el jugador está fuera del bunker).

3-2-3 Agua Temporal.

"Agua temporal" es cualquier acumulación temporal de agua en el campo, que no se espera que esté allí (por ejemplo, en medio del fairway) y que es visible antes o después de que el jugador se posicione. La nieve y el hielo natural, que no es escarcha, son agua temporal o impedimentos sueltos, según la elección del jugador. El rocío y la escarcha no son agua temporal. Si el jugador pisa mientras coloca su postura junto a la pelota y el agua brota del suelo, se considerará agua temporal.

En estos casos, se aplicará la regla del punto de alivio más cercano:

Se puede considerar agua temporal en cualquier zona del campo excepto en áreas de penalización, incluidos los bunkers, pero un jugador solo puede obtener alivio en la línea de juego prevista del agua temporal en el green.

Línea de Juego Prevista: Green SÍ - Fairway / Rough NO - Área de Penalización NO

Postura: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO

Posición de la Pelota: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO*

*Excepción: Se puede obtener alivio para la posición de la pelota del agua temporal en el bunker.

3-2-3 Agua Casual.

"Agua casual" se refiere a cualquier acumulación temporal de agua en el campo, que no se espera que esté allí (por ejemplo, en medio del fairway) y que es visible antes o después de que el jugador se posicione. La nieve y el hielo natural que no sea escarcha se consideran agua casual o impedimentos sueltos, según la elección del jugador. El rocío y la escarcha no se consideran agua casual. Si el jugador pisa agua casual mientras coloca su postura junto a la pelota y el agua brota del suelo, se considerará agua casual.



En estos casos, se aplicará la regla del punto de alivio más cercano:

Se puede considerar agua casual en todas las zonas del campo, excepto en áreas de penalización, incluidos los bunkers, pero un jugador solo puede obtener alivio en la línea de juego prevista por agua casual en el green.

Línea de Juego Prevista Green Sí Fairway / Rough NO Área de Penalización NO

Postura Green Sí Fairway / Rough Sí Área de Penalización NO

Posición de la Pelota Green Sí Fairway / Rough Sí Área de Penalización NO*

*Excepción: Se puede obtener alivio para la posición de la pelota por agua casual en el bunker.

3-2-4 Campo.

El "campo" es toda el área dentro de los límites establecidos por el comité. El límite externo de cualquier campo se considerará fuera de los límites (OB, Out of Bounds)

3-2-5 Zona de Dropeo (Drop Zone).

Una "zona de dropeo o drop zone" es un lugar designado, creado por el Comité, desde donde los jugadores deben reiniciar su juego después de tomar alivio de una zona específica en reparación, un obstáculo de agua específico o cualquier otra situación específica de pelota injugable. En este caso, los jugadores no deben aplicar las reglas esperadas de "punto de alivio más cercano" o "punto equidistante".

3-2-6 Fairway.

El "fairway" es un área claramente definida, cuidadosamente segada, que puede conectar el tee de salida y el green. Una pelota se considerará en el fairway cuando su base toque el fairway.

3-2-7 AstaBandera o Palo de Bandera.

La "astabandera" es un palo recto que debe tener una bandera y colocarse en el centro del hoyo para indicar su posición. Debe ser circular y de un material adecuado que no sea acolchado ni que pueda influir incorrectamente en la trayectoria de la pelota.

En caso de daño al hoyo o la asta de bandera: La asta de bandera puede ser "sostenida" siempre que esté en posición vertical y sostenida de manera que no brinde al jugador ninguna ventaja.

3-2-8 Zona de Green.

Es el área en la que se encuentra el hoyo. Esta área puede ser definida con una línea o con una forma geográfica (es decir, el green de golf). Una pelota está en el green cuando alguna parte de ella o su proyección toca la "Zona de Green". Se considera que una pelota toca el green si toca la línea. En el caso de que los límites del green no estén establecidos, la pelota está en la Zona de Green cuando se encuentra dentro de un máximo de tres metros del hoyo o según se defina, y no en una zona de penalización.

3-2-9 Área en reparación.

"Área en reparación" se refiere a cualquier parte del campo que esté marcada como tal (generalmente con estacas azules) por órdenes del Comité o personal autorizado. Toda el área y cualquier elemento natural o artificial dentro del área en reparación forman parte de la misma. El área en reparación incluye material natural o artificial acumulado que se debe retirar. Los árboles plantados o marcados recientemente también se consideran parte del área en reparación.

Cuando el margen del terreno está definido por estacas, estas son parte del área en reparación y su margen se define por los puntos exteriores más cercanos a las estacas, a nivel del suelo.



Cuando se utilizan estacas y líneas para definir un área en reparación, las estacas la identifican y las líneas definen su margen.

Cuando el margen del área en reparación está definido por una línea en el suelo, esa línea es parte del área en reparación.

El margen del área en reparación se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una pelota se considera en el área en reparación cuando está en ella o cuando alguna parte o proyección de la pelota la está tocando.

En situaciones en las que los jugadores pueden obtener alivio al estar en la línea prevista de juego, postura o posición de la pelota (también cuando la pelota está en el rough, jugando desde el punto más cercano de alivio). Las estacas utilizadas para definir el margen o identificar un área en reparación son obstrucciones. Una pelota que toca esta línea se considera DENTRO del área en reparación.

El área en reparación puede considerarse en cualquier zona del campo excepto en una zona de agua.

Nota: Está prohibido jugar, dar pasos o realizar un impulso en cualquier área en reparación, y en ocasiones, el Comité puede introducir una zona de caída.

Línea de Juego Prevista: Green SÍ - Fairway / Rough NO - Área de Penalización NO

Postura: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO

Posición de la Pelota: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO*

*Excepción: Se puede obtener alivio para la posición de la pelota desde el área en reparación en el bunker.

3-2-10 Hoyo

El hoyo tendrá un diámetro de 50-52 centímetros y una profundidad mínima de 28 centímetros. Cualquier hoyo que no cumpla con estas variables, a menos que esté regulado de otra manera por el Comité de Reglas de la FIG, se considerará inválido.

3-2-11 Obstrucción inamovible

Una obstrucción inamovible es cualquier objeto artificial (creado por el hombre) que se encuentra en el campo. Los marcadores de tee de FootGolf y las estacas blancas que definen los límites no son obstrucciones y no se pueden mover. Cualquier objeto creado por el hombre que no sea fácil de quitar se considera una obstrucción inamovible. Estos incluyen caminos, cables y postes de electricidad, rejillas de desagüe, aspersores, bocas de alcantarillado y cualquier otro objeto artificial en el suelo o fijo, que también puede incluir gradas, materiales de torneos y el club o casas en el campo.

Estas son las situaciones en las que un jugador puede encontrar el punto más cercano de alivio de una obstrucción inamovible:

Línea de Juego Prevista: Green SÍ - Fairway / Rough NO - Área de Penalización NO

Postura: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO

Posición de la Pelota: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO

3-2-12 Objetos sueltos

"Objetos sueltos" son objetos naturales, incluyendo:

- Pequeñas rocas, hojas, pequeñas ramas y similares
- Excrementos
- Gusanos, insectos y similares
- Arena suelta y tierra (Ejemplo: Un montículo de topes es tierra suelta)



Siempre y cuando no estén:

- Fijos o en crecimiento
- Sólidamente incrustados
- Adheridos a la pelota

Los jugadores pueden quitar objetos sueltos en las siguientes situaciones:

Línea de Juego Prevista: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO

Postura: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO

Posición de la Pelota: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización NO

La nieve y el hielo natural, que no es escarcha, se consideran agua accidental u objetos sueltos, dependiendo de la elección del jugador. El rocío y la escarcha no son objetos sueltos.

3-2-13 Obstrucción movable

Una obstrucción es cualquier objeto artificial (creado por el hombre) que se encuentra en el campo. Los marcadores de tee de FootGolf y las estacas blancas que definen los límites no son obstrucciones y no se pueden mover (ver nota). Una obstrucción es movable si se puede mover sin mucho esfuerzo, sin retrasar indebidamente el juego o causar daño.

Se considera una obstrucción movable y puede ser retirada por un jugador antes de ejecutar un golpe cualquier señal pública, rastrillos, estacas que marcan distancias, peligros, zonas de caída, astas de bandera, latas, botellas, desechos genéricos y cualquier otro objeto que no sea parte del juego (y que se pueda quitar fácilmente).

Estas son las situaciones en las que un jugador puede quitar una obstrucción movable:

Línea de Juego Prevista: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización SÍ

Postura: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización SÍ

Posición de la Pelota: Green SÍ - Fairway / Rough SÍ - Área de Penalización SÍ

3-2-14 Fuera de límites

"Fuera de límites" (OB, Out of Bounds) es el terreno que está más allá de los límites del campo o cualquier parte del campo marcada como tal con estacas blancas y/o líneas blancas en el suelo.

Cuando los límites se definen con estacas o una cerca, o están más allá de estacas o una cerca, la línea de fuera de límites se determina por los puntos más exteriores de los postes de la cerca o postes a nivel del suelo, excluyendo los soportes angulados.

Cuando se utilizan estacas o líneas para marcar los límites, las estacas los identifican y las líneas los definen.

Cuando los límites están definidos por una línea en el suelo, la línea se considera dentro de los límites; cualquier parte de la pelota que toque esta línea está dentro de los límites.

Si se encuentra una estaca tirada en el suelo o fuera de su posición original, debe ser colocada de nuevo en la posición original. Si no se encuentra la posición original o no está claramente marcada, la estaca no debe considerarse parte de la línea de fuera de límites y la línea se definirá entre las estacas previas y siguientes.

La línea de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Una pelota está fuera de límites cuando toda ella o su proyección vertical en el suelo queda fuera de la línea (definida o imaginaria en el suelo que conecta las dos estacas blancas a ambos lados de la pelota). Un jugador puede estar fuera de los límites para jugar una pelota que está dentro de ellos. Los objetos que definen los límites, como



paredes, cercas, estacas y puertas, no son obstrucciones y se consideran fijos. Una pelota que toca esta línea se considera DENTRO del juego, por lo tanto, NO fuera de límites. Ver Regla 4-1-13.

Las estacas blancas que definen fuera de límites NO son obstrucciones y no se pueden quitar en ningún momento. No hay situaciones en las que un jugador pueda obtener alivio gratuito por las estacas blancas estando en su línea prevista de juego, postura o posición de la pelota.

3-2-15 Estacas (blancas, rojas/amarillas, azules, otras)

Las estacas se colocan a lo largo del campo para definir diferentes zonas del mismo; se pueden quitar si interfieren con la línea de juego prevista, la postura o la posición de la pelota desde cualquier zona del campo (excluyendo las blancas).

Blancas: definen fuera de límites; nunca se pueden quitar.

Rojas/amarillas: definen peligros de agua lateral/frontal; se pueden quitar.

Azules: definen zonas de terreno en reparación; se pueden quitar.

Otras: cualquier otra estaca (por ejemplo, verde, definiendo distancias, ...) se puede quitar.

Nota: Todas las estacas deben colocarse de nuevo en la posición original antes de cualquier siguiente golpe. Penalización +1 golpe al jugador que retiró la estaca.

3-2-16 Zona de tee

El "lugar de inicio, mesa de salida o zona de tee" es el lugar desde donde los jugadores comienzan a jugar el hoyo correspondiente. Es un área rectangular con una profundidad de dos metros, y su frente y lados están definidos por límites externos con dos marcas de inicio. La pelota del jugador debe colocarse dentro de la zona de tee. Una pelota está fuera del lugar de inicio cuando toda ella está fuera de él. La guía de la FIGG para juegos de torneo es un ancho mínimo de tres metros. Los marcadores de tee NO se pueden mover en ningún momento. La proyección de una pelota que toque esta línea se considera DENTRO de la zona de tee.

Los marcadores de tee (ya sean del mismo hoyo o de otro hoyo) NO son obstrucciones y no se pueden quitar en ningún momento. No hay situaciones en las que un jugador pueda obtener alivio gratuito si los marcadores de tee están en su línea de juego prevista. Un jugador solo puede obtener alivio gratuito si los marcadores de tee están en su postura o posición de la pelota.

3-2-17 Obstáculo de Agua o Áreas de Penalización (Frontal - Amarillo y Lateral - Rojo)

Un "obstáculo de agua" es cualquier parte del campo marcada como tal con estacas amarillas o rojas y/o líneas del mismo color en el suelo. El área de penalización puede o no consistir en agua o área de desecho según lo definido por el comité.

Nota: Si un área de penalización no está definida por estacas o líneas rojas o amarillas, entonces su relevancia será decidida por la autoridad del torneo durante el juego. Los jugadores deben ponerse en contacto con un marshal o seguir la regla 2-2-13.

Todo el suelo, obstrucciones y agua dentro del margen del obstáculo son parte del obstáculo de agua.

Cuando el margen del obstáculo de agua está definido por estacas, estas no se consideran parte del obstáculo.

Cuando se utilizan estacas y líneas para indicar un obstáculo de agua, las estacas lo identifican y las líneas lo definen en el suelo.

Cuando el margen de un obstáculo de agua está definido por una línea en el suelo, esa línea NO está dentro del obstáculo de agua.



El margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Una pelota está en un obstáculo de agua cuando la pelota o su proyección vertical está completamente dentro del obstáculo.

Las estacas utilizadas para definir el margen o identificar un obstáculo de agua son obstrucciones. La proyección de una pelota que toca esta línea se considera fuera del obstáculo.

Ver Reglas 4-3-2 y 4-3-3.

3-2-18 Green Equivocado.

Un "green equivocado" es cualquier green que no pertenezca al hoyo que se está jugando en ese momento. A menos que el Comité diga lo contrario, este término incluye el green de práctica o un green para practicar tiros cortos en el campo.

3-2-19 Hoyo Equivocado.

Un "hoyo equivocado" es cualquier hoyo de golf o de FootGolf que no es el hoyo actual que está siendo jugado por ese grupo. Un jugador tiene derecho a alivio de cualquier hoyo equivocado sin penalización si interfiere con la pelota, la postura o la línea de juego prevista (punto más cercano de alivio).

3-3- Acerca de la pelota

3-3-1 Pelota.

La pelota que se usa para jugar FootGolf es la pelota reglamentaria número 5 que se usa para jugar Fútbol soccer. La circunferencia debe estar entre 68 y 70 cm, el peso entre 400 y 500 gramos y debe inflarse solamente con aire. Cualquier otra pelota esta prohibida y un jugador que juegue con una pelota incorrecta será descalificado. Las características de juego de una pelota no pueden ser alteradas durante el juego de un hoyo

3-3-2 Pelota 'en juego'.

Una pelota está 'en juego' tan pronto como el jugador ha ejecutado el primer golpe desde la línea inicial de juego. La pelota continúa en juego hasta que se emboca, a menos que se pierda, salga de los límites del campo o se levante, o sea reemplazada por otra pelota, ya sea que la situación esté permitida o no. Una pelota que reemplaza a otra se convierte en la pelota en juego. Un intento o intención de jugar la pelota, ya sea que se haga contacto o no, se contará en la puntuación del jugador. Una vez marcada y agarrada, una pelota se considerará 'en juego' SOLAMENTE cuando se le dé un golpe con el pie.

3-3-3 Pelota 'embocada'.

Una pelota está "embocada" cuando reposa dentro del hoyo y todo está debajo del borde del suelo del hoyo. Una pelota que entra en el hoyo y luego salta fuera no se contará como embocada.

3-3-4 Pelota 'marcada' y luego reemplazada.

Una pelota está "marcada" una vez que el marcador de pelota del jugador se coloca en el lugar correcto en el suelo para definir la posición de la pelota, sin importar dónde esté la pelota o pueda ir debido al viento o a una Causa Externa / Agente Externo / Factor Externo. Una pelota que se reemplaza y se mueve debido al viento puede ser devuelta a su posición original, incluso si se ha retirado el marcador de pelota, sin penalización, ya que aún se considera 'marcada'. Al tocar la pelota, el jugador debe asegurarse de que haya un marcador de pelota en el suelo. (Ejemplo: Una pelota se reemplaza y es movida por el viento. El jugador debe colocar su marcador de pelota en la posición original y luego recoger y reemplazar la pelota). La posición validada debido a la regla "STOP" se considera como "pelota marcada" en el momento en que el jugador alcanza la pelota para marcar su posición.

Nota: Si al ser reemplazada, la pelota no se queda quieta en ese lugar, debe colocarse en el lugar más cercano donde pueda permanecer quieta que no esté más cerca del hoyo utilizando la regla de distancia equidistante.



3-3-5 Pelota perdida.

Una pelota se considera "perdida", por lo que ya no está 'en juego', cuando:

- No se encuentra ni se identifica por el jugador dentro de los tres minutos que el jugador ha comenzado a buscarla. O
- El jugador ha ejecutado el segundo golpe con la pelota provisional, que ahora es la que está 'en juego'.
- El jugador ha ejecutado un golpe con una pelota de reemplazo.

Un jugador no puede usar la pelota 'en juego' de otro jugador como su pelota de reemplazo o provisional.

3-3-6 Pelota movida.

Se considera que una pelota "se ha movido" cuando ha dejado su lugar y reposa en otro lugar. Una pelota que tiene un movimiento suave oscilante en su lugar de reposo NO se contará como 'movida'.

3-3-7 Posiciones de la pelota.

Las posiciones de la pelota son las siguientes:

- Zona de tee: Cualquier parte de la proyección de la pelota debe tocar al menos la línea imaginaria que define el perímetro.
- Fairway: Cualquier pelota donde la base toque el fairway se considerará dentro del fairway.
- Green o GUR (Ground Under Repair, zona en reparación): Cualquier parte de la proyección de la pelota que toque la zona de green se clasificará en el green.
- Embocada: La pelota y su totalidad deben estar debajo de la superficie del suelo.
- Fuera de límites: Cualquier parte de la proyección de la pelota que toque la línea de límite está DENTRO de límites.
- Peligros de agua: Cualquier parte de la proyección de la pelota que toque la línea del peligro está FUERA del peligro.
- Búnker: Cualquier pelota donde la base toque la arena dentro del búnker se considerará dentro del búnker.

Cuando se refiere a obstrucciones (móviles e inamovibles) o impedimentos sueltos, se consideran "interfiriendo con la posición de la pelota" si la tocan.

3-3-8 Pelota provisional o temporal.

Una "pelota provisional" es una pelota que se juega cuando el jugador no está seguro de la posición o ubicación de su pelota original (posiblemente perdida). El jugador debe dejar claro que está jugando una pelota provisional declarándola como 'provisional'. Una pelota provisional se convierte en la pelota 'en juego' cuando la pelota original se ha perdido definitivamente o está fuera de límites y/o la pelota provisional se ha pateado por segunda vez. Si la pelota original se encuentra dentro del tiempo asignado y está dentro de límites, entonces debe ser jugada. Un jugador no puede usar la pelota 'en juego' de otro jugador como su pelota provisional.

También se puede jugar una pelota provisional si el jugador no está seguro de como ejecutar un tiro (es decir, tomar un alivio sin penalización). En este caso el jugador puede jugar 2 pelotas; la pelota en juego la pelota provisional. Antes de realizar cualquier tiro el jugador debe dejar claro cuál será la pelota provisional. El jugador debe jugar primero la pelota considerada en juego y segundo la pelota provisional. En caso de que la pelota en juego esté permitida por las reglas, esa es la pelota que cuenta (el jugador no puede elegir si ambas pelotas fueron jugadas de acuerdo con la regla). Si no se permitió jugar la pelota en juego de acuerdo con las reglas, la pelota provisional cuenta.



3-3-9 Pelota de reemplazo.

Una pelota de reemplazo es una pelota que se juega, por lo que se convierte a 'pelota en juego', en lugar de la pelota original que se perdió fuera de los límites del campo, se levantó o se jugó porque la pelota original está dañada. Un jugador no puede usar la pelota 'en juego' de otro jugador como su pelota de reemplazo en ninguna de las circunstancias descritas en las reglas 3-3-5, 3-3-8, 4-1-11.1 y 4-1-11.2.

3-3-10 Pelota equivocada.

Una "pelota equivocada" es cualquier pelota que NO sea:

- La pelota propia del jugador
- La pelota provisional del jugador

Nota: El término "pelota en juego" incluye una pelota que ha reemplazado a la pelota en juego, ya sea que el reemplazo esté permitido o no.

3-4 - Acerca del golpe

3-4-1 Posición ventajosa.

Esto se refiere a la posición de la pelota o cualquier otro objeto móvil (incluidas causas externas o equipos) en cualquier área del campo que pueda ofrecer una ventaja a cualquier jugador siguiente. Una pelota no puede permanecer en el campo para que un jugador obtenga una ventaja. Un ejemplo de esto podría ser una pelota encaramada en el borde de un área de penalización o bunker a una distancia razonable detrás de la bandera. El término "ventajosa" también se aplica a las pelotas en o alrededor de la zona de green cuando no están marcadas. Es responsabilidad del jugador patear asegurarse de que no haya pelotas en su área de juego prevista. También es responsabilidad de todos los jugadores asegurarse de que no ofrecen una ventaja a los jugadores siguientes.

3-4-2 Área de la línea de juego prevista.

La línea de juego prevista se refiere a una línea directa imaginaria que conecta la posición de la pelota y el hoyo. Esto es decidido por el jugador, pero necesita el acuerdo de los otros jugadores del grupo para evitar comportamientos injustos.

3-4-3 Soltar.

"Soltar" en FootGolf implica colocar la pelota con las manos en el campo, después de obtener los tiros de penalización esperados o tomar alivio. Un "suelto gratuito" es un suelto sin penalización, ver "punto más cercano de alivio".

3-4-4 Punto equidistante.

Se traza una línea imaginaria desde la bandera hasta la pelota. El PE está a una distancia igual desde dónde se encuentra la pelota o una posición que tome un alivio completo (por ejemplo, desde un green de golf si no se permite el juego). Un jugador tendrá la opción de moverse hacia la izquierda o hacia la derecha o hacia atrás manteniendo la pelota y la bandera alineadas. La pelota puede pasar a través de un green de golf al obtener alivio utilizando el punto equidistante.

3-4-5 Tiro o Golpe de Hazard.

Un "tiro de Hazard" se refiere a una forma de técnica cuando la pelota está dentro de un búnker o un peligro de agua. El jugador debe ejecutar el golpe sin tomar vuelo, solo con su pie no dominante plantado junto a la pelota. No se permite que el pie de apoyo se mueva antes de que el pie de golpeo haga contacto con la pelota. Se considerará un golpe ilegal si el jugador da un paso adelante



inmediatamente antes del golpe; sin embargo, se permitirá que el pie de apoyo se levante suavemente para ayudar al golpe.

A los jugadores no se les permite mejorar la posición de la pelota ni el área alrededor de la pelota ni dar un golpe de práctica junto a la pelota.

Excepción: si la pelota pateada está regresando y puede golpear al jugador, este puede mover su pie de apoyo para evitar la colisión.

Nota: Un golpe de peligro indebido resultará en una penalización de más un golpe y el jugador tendrá que volver a jugar el golpe.

3-4-6 Interferencia.

La interferencia existe cuando una pelota reposa o toca la condición o cuando la condición interfiere con la postura del jugador (ver 3-4-11) o el espacio en el que están practicando el tiro (en relación con la dirección del juego). También existe interferencia si la condición en el green o el fairway se interpone en la línea de putt del jugador o en la línea de juego prevista cuando juega desde el fairway o el green.

3-4-7 Punto más cercano de alivio.

El "punto más cercano de alivio" es un punto de referencia en el campo para obtener alivio sin penalización por interferencia de una obstrucción inamovible, condiciones anormales del terreno, hoyo equivocado, etc.

Nota: El alivio en el green de golf, cuando sea aplicable, debe realizarse bajo la regla del punto equidistante.

Punto de alivio más cercano:

Es el punto más cercano en el campo a la pelota en reposo que:

- No está más cerca del hoyo.
- Donde, si la pelota estuviera allí, no habría interferencia con la condición de la que el jugador desea obtener alivio.

Nota: El jugador no tiene la opción de elegir izquierda o derecha.

Procedimiento de alivio 1:

- Marca la posición original de la pelota y levántala.
- Coloca la pelota en la nueva posición (punto más cercano de alivio completo y dos metros adicionales opcionales).
- Obtén el acuerdo de los otros jugadores del grupo.
- La pelota está ahora en juego y el punto original marcado se puede quitar.

Cuando no es posible marcar la posición original de la pelota (por ejemplo, pelota en agua ocasional)

Procedimiento de alivio 2:

- Marca la nueva posición (punto más cercano de alivio completo y dos metros adicionales opcionales).
- Obtén el acuerdo de los otros jugadores del grupo.
- Coloca la pelota en la nueva posición, la pelota está ahora en juego y el nuevo punto marcado se puede quitar.

3-4-8 Posición del último tiro.

Cuando un jugador elige regresar a la ubicación de su último tiro (ejemplo: pelota injugable o fuera de límites), se recomienda que un jugador marque esta posición antes de recuperar su pelota. La ubicación del último tiro debe ser acordada por todos los jugadores del grupo.

3-4-9 Línea de putt.

La "línea de putt" es la línea que el jugador espera que su pelota siga después de un putt en el green. La línea de putt también incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea. La línea de putt continúa más allá del hoyo.

3-4-10 Tiro o golpe.

Un "tiro/golpe" se determina por un movimiento de retroceso y avance al patear la pelota con el pie con la intención de golpear y mover la pelota.

Practicar el movimiento de patear al lado de la pelota está permitido, por lo que no hay penalización para el jugador (con excepción de la pelota o el jugador en el búnker y la pelota en la zona de agua).

Los jugadores solo pueden usar su pie para jugar un 'tiro', cualquier otra parte del cuerpo que toque la pelota en juego resultará en un golpe de penalización y la pelota debe colocarse en su posición original para continuar el juego.

Nota: Un jugador no puede tocar nada con las manos que esté fijo o en crecimiento al ejecutar el golpe (excepción: un jugador puede acostarse en el suelo para patear la pelota).

3-4-11 Postura y Carrera de aproximación.

Consideramos "postura" la posición mínima que se debe tomar para realizar el tiro, por lo que incluye el espacio cubierto por todo el cuerpo más el área cubierta por él al realizar el movimiento de patear (por ejemplo, la pierna que retrocede antes del golpe) al colocar el pie que no patea (cualquiera) a un lado de la pelota en relación con la línea de juego prevista.

Se considera carrera de aproximación los pasos del jugador que se acerca a la pelota con el objetivo de realizar un tiro. La postura y la carrera de aproximación no pueden mejorar la situación o la posición de la pelota o el tiro (consulte 4-1-1).

Parte 4 – SITUACIONES DE JUEGO

4-1- General.

Las reglas en esta sección son las "REGLAS PRINCIPALES DEL JUEGO", por lo tanto, son reglas generales válidas en cada situación de juego, sin importar dónde esté la pelota o el jugador.

4-1-1 Mejora de las situaciones.

La pelota debe jugarse tal como se encuentra, a menos que se aplique alivio o penalización. Un jugador no debe mejorar ni permitir mejoras en:

- La posición de la pelota.
- El espacio en el cual practican su enfoque al golpear la pelota, postura o carrera de aproximación.
- Su línea de juego prevista, o una extensión razonable de la misma más allá del hoyo o de la pelota.
- El área donde se supone que deben soltar o colocar la pelota.

Esto incluye acciones como:



- Presionar el suelo con el pie.
- Mover, torcer o romper cualquier cosa que esté creciendo o esté fija (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos que definen los límites).
- Crear o eliminar irregularidades en la superficie.
- Quitar rocío, agua o escarcha.
- Protegerse a sí mismos o la línea de juego de los elementos climáticos. (Ejemplo: Sostener o cubrirse con un paraguas o protegerse a sí mismos o la pelota del viento o el movimiento debido al viento).

Sin embargo, el jugador no sufrirá penalizaciones si la acción ocurre cuando:

- El jugador ejerce una ligera presión con los pies mientras prepara el tiro.
- El jugador toma su postura normalmente (Un jugador tiene derecho a usar su cuerpo para crear espacio entre árboles o arbustos para tomar su postura, pero no puede usar sus manos).
- El jugador ejecuta un tiro o el movimiento de su pierna hacia atrás para ejecutar un tiro y realmente lo ejecuta.
- El jugador crea o elimina irregularidades en la superficie del tee.

Nota: La penalización por infringir esta regla es +1 golpe y volver a jugar el tiro desde la posición original.

4-1-2 Construcción de una Postura.

Un jugador puede colocar ambos pies alrededor de la pelota al tomar una postura, pero no puede modificar el espacio que lo rodea para construir la postura (por ejemplo, tocar/agarrar plantas o arbustos).

Excepción: Un jugador tiene derecho a usar su cuerpo para crear espacio entre árboles o arbustos para tomar su postura, pero no puede usar sus manos.

Nota: Un jugador no puede tocar nada con sus manos que esté fijo o creciendo al ejecutar el golpe.

La penalización por infringir esta regla es +1 golpe y volver a jugar el tiro.

Si la pelota se mueve accidentalmente cuando el jugador crea su postura, no hay penalización y la pelota debe ser reemplazada antes de jugar.

4-1-3 Búsqueda de la pelota.

Cuando un jugador está buscando una pelota en cualquier parte del campo (su pelota o la de un oponente), puede tocar hierba alta, arbustos, vegetación, etc., pero solo lo necesario para encontrarla, siempre tratando de cuidar bien del campo y la naturaleza, sin alterar la posición de la pelota, el espacio donde tomará su postura o el espacio donde hará su golpe. En caso de que la pelota se mueva, no hay penalización para el jugador que busca y la pelota debe ser repuesta.

4-1-4 Jugando (pelota, camino, posición).

4-1-4.1 Jugar con la pelota correcta.

La responsabilidad de jugar con la pelota correcta (la suya y 'en juego') recae en el jugador. Cada jugador debe colocar una marca identificativa en su pelota. Si un competidor realiza un golpe o golpes con una pelota incorrecta, el jugador será sancionado con +1 golpe y debe corregir el error pateando la pelota correcta o procediendo según las Reglas tan pronto como sea posible. Si el error no se corrige, el jugador sumará un total de +2 golpes a ese hoyo como penalización. Si la pelota incorrecta pertenece a otro competidor, el propietario debe colocar una pelota en el lugar donde se jugó la pelota incorrecta al principio (solicitando el acuerdo de los demás jugadores) sin ninguna penalización.



4-1-4.2 Jugar de la manera correcta.

La pelota debe patearse directamente con el zapato y no debe ser empujada, arrastrada, pisoteada, levantada, empalada o cualquier otra acción que no sea el impacto directo. No hay caso en el que el jugador pueda patear intencionalmente la pelota con la suela del calzado. La penalización por infringir esta regla es +1 golpe y volver a jugar el tiro desde su posición original.

Si, mientras ejecuta el tiro, el jugador golpea accidentalmente la pelota con cualquier otra parte de su cuerpo más de una vez (golpe doble) dentro del mismo movimiento, el jugador debe contarlos como un solo golpe. Sin embargo, si la pelota toca cualquier parte del cuerpo o equipo después de golpear un árbol o cualquier otro objeto, se debe aplicar un +1 golpe de penalización y la pelota debe jugarse desde donde se detendrá.

Si la pelota, debido al viento fuerte o condiciones disruptivas, se mueve y toca el pie del jugador, esto no se considera un golpe y la pelota debe ser reemplazada en el lugar original.

En todo momento, cuando se agarra la pelota, debe haber un marcador de pelota en el suelo para indicar la posición original.

4-1-4.3 Jugar desde la posición correcta.

Si el jugador patea su pelota desde una posición incorrecta (por ejemplo, no reemplazar la pelota después de una colisión o delante del marcador de pelota), recibirá una penalización de +1 golpe y deberá volver a jugar el tiro desde su posición original, sin considerar como válidos los tiros realizados después del que se efectuó desde la posición incorrecta.

Si un jugador no juega desde la posición correcta y continúa, por ejemplo, dándose cuenta de la infracción en un hoyo siguiente, debe sumar +2 al puntaje en el hoyo donde ocurrió la infracción.

4-1-4.4 Jugar una pelota en movimiento.

Un jugador no debe ejecutar un tiro si la pelota está en movimiento. Al hacerlo, recibirá un golpe de penalización de +1 y deberá repetir el tiro desde la última posición o +2 golpes de penalización en caso de que el tiro no se repita (por ejemplo, terminar el hoyo y pasar al siguiente).

Nota: Cuando una pelota quieta comienza a moverse después de que ya ha comenzado el movimiento para ejecutar el golpe, el jugador no incurre en penalizaciones.

4-1-5 Marcar la pelota o su posición.

La posición de la pelota debe ser marcada utilizando una moneda u objeto cilíndrico plano (no más grande de 60 mm) colocando el marcador detrás de la pelota en línea con el hoyo. La pelota debe ser reemplazada exactamente en la misma posición después de colocar el marcador. El jugador debe marcar cada posición en la que eventualmente estará la pelota si necesita ser levantada, incluyendo todo tipo de alivios. Se aplica una penalización general si la pelota o la marca no están en el suelo (con excepción cuando la pelota se mueve accidentalmente).

Si la marca del jugador es una obstrucción, se puede mover sin penalización hacia la izquierda o hacia la derecha usando el pie del jugador como guía para la distancia. El pie del jugador que se utiliza para marcar debe ser el que vuelva a colocar la marca, repitiendo el procedimiento para volver al punto original.

El jugador debe marcar, levantar y eventualmente limpiar la pelota, siempre siguiendo el procedimiento estipulado en esta regla, en los siguientes casos:

- Cuando otros jugadores pidan marcar la posición de la pelota porque está interfiriendo con su juego.
- Cuando la pelota está dentro de la 'zona verde' del Green (en caso de que el Green no esté marcado, dentro de una distancia de 3 metros desde el hoyo, si, en esa distancia, la pelota no está en un hazard). Se aplicará una penalización de +1 golpe a ambos jugadores si dos pelotas, una en el green y otra



acercándose al green, colisionan. Se aplicará una penalización de +1 golpe solo al jugador de la pelota acercándose al green si el jugador en el green está respetando la regla "Marcar la pelota" y no tuvo tiempo para actuar correctamente.

- Cuando una obstrucción debe ser removida (según las reglas) y quitarla puede mover la pelota.
- Cuando está cerca de la bandera o del green o en una posición claramente ventajosa para un jugador siguiente (por ejemplo, en el borde de un hazard de agua, potencialmente protegiendo que otras pelotas caigan en él). La pelota puede considerarse en una posición ventajosa si al menos otro jugador en el grupo está de acuerdo con esa definición, en cuyo caso se aplicará una penalización de +1 golpe al jugador que se acerca al green si las pelotas colisionan. En caso de que todos los demás jugadores en el grupo no estén de acuerdo con esta definición y la pelota siguiente colisione con la que está en reposo, estos otros jugadores en el grupo recibirán una advertencia y un +1 golpe de penalización si repiten el mismo comportamiento durante la ronda.
- Si un jugador tiene motivos para creer que su pelota se ha dañado durante el hoyo que se está jugando en ese momento. Deben buscar la aprobación previa de los otros jugadores del grupo.
- Si la pelota está en una zona que el jugador tiene razones para creer que debe ser investigada y la presencia de la pelota misma hace imposible la investigación (por ejemplo, la pelota cubre un aspersor o una alcantarilla que no se puede ver sin quitar la pelota). Deben buscar la aprobación previa de los otros jugadores del grupo.
- Cuando se llama a "DETENER/STOP" según la Regla 4-1-6.

Un jugador que marque una pelota sin permiso y en cualquier otra situación no descrita anteriormente recibirá un +1 de penalización.

Una pelota se considerará 'en juego' SOLO cuándo la pelota es pateada, por lo que si la pelota se mueve después de quitar el marcador de la pelota, el jugador debe reemplazarla en su posición original sin penalización.

Cuando una pelota debe ser soltada y no se detiene en su lugar designado, no hay penalización y la pelota debe ser reemplazada frente al marcador.

Si al reemplazar la pelota no permanece quieta en ese lugar, debe colocarse en el lugar más cercano donde pueda permanecer quieta que no esté más cerca del hoyo utilizando la regla de la equidistancia.

Se permite jugar con el marcador de la pelota en el suelo en cualquier momento y en cualquier lugar del campo.

Cualquier miembro organizador, caddies o jugadores que formen parte de la competencia pueden marcar la pelota para otro jugador. En este caso, la pelota debe ser reemplazada ya sea por quien la marcó o por el dueño de la pelota que fue marcada. En caso de que la pelota sea reemplazada por la persona equivocada, el propietario de la pelota recibirá una advertencia y +1 de penalización por cada vez que esta incidencia vuelva a ocurrir.

Un jugador al que se le pide que marque su pelota debe tomar marcadores de pelota de los otros jugadores en el grupo para marcar todas las demás pelotas subsiguientes si se solicita. Los jugadores que no sigan este procedimiento recibirán una advertencia y +1 de penalización por cada vez que esta incidencia vuelva a ocurrir. Solo un marshal o director de torneo tiene permitido emitir estas sanciones y se aplicarán a todos los jugadores del grupo.

4-1-6 Regla de Detención (STOP).

En cualquier momento durante una ronda y en cualquier lugar del campo, un jugador puede aplicar la Regla de Detención (Stop). El jugador tiene derecho a llamar/decir "DETENER/STOP" y debe reemplazar su pelota en su posición inicial si se ha movido (incluso sin haberla marcado aún), solo si la pelota se ha detenido por completo.



Si un jugador no hace uso de la regla de detención y la pelota se mueve por cualquier motivo (excluyendo una causa externa), entonces el jugador debe jugar la pelota desde la nueva posición hasta que el siguiente jugador en el grupo ejecute el próximo golpe (en cuyo caso la pelota debe ser devuelta a la posición original). Excepción hecha para una pelota embocada después de 10 segundos, incluso si la pelota no está en el green, en cuyo caso debe ser devuelta a la posición original.

Procedimiento de la Regla de Detención (STOP):

- El jugador debe levantar la mano y decir "DETENER/STOP" en el momento en que la pelota esté quieta.
- Los demás jugadores en el grupo deben validar la posición. En caso de disputa, prevalece la mayoría (un marshal o director de torneo puede decidir en esta situación).
- Una vez hablado "DETENER/STOP", el jugador debe colocar el marcador en la posición validada.
- Si la pelota se mueve después de declarar DETENER/STOP", se considerará la posición validada para marcar la pelota, que no debe ser agarrada a menos que otro jugador lo solicite.

4-1-7 Perdida o desplazada la marca de la pelota.

4-1-7.1 Marca de pelota perdida.

Si un jugador marca su pelota y luego no puede encontrar la marca de la pelota dentro de 3 minutos para continuar con el juego, debe jugar la pelota, con +1 golpe de penalización, desde la posición que la mayoría de los jugadores del grupo declaren como la posición más cercana desde donde creen que debería estar la marca de la pelota.

Excepción: No se espera penalización por marca de pelota perdida después de abandonar un hoyo por suspensión del juego.

4-1-7.2 Marca de pelota desplazada.

Por el propietario o otro jugador

Si un jugador mueve una marca de pelota, ya sea accidentalmente o no, recibirá un +1 golpe de penalización y debe reemplazarla en la posición original.

Por una Causa Externa / Agente Externo / Factor Externo

En este caso, el jugador debe jugar la pelota, sin ningún golpe de penalización, desde la posición que la mayoría de los jugadores del grupo declaren como la posición más cercana desde donde creen que estaba la marca de la pelota antes del movimiento.

4-1-8 Recogida de la pelota.

Una vez que el juego ha comenzado, el jugador no puede levantar ni recoger la pelota, a menos que esté bajo condiciones que estén explícitamente autorizadas por las reglas o por reglas locales. En los casos autorizados para levantar la pelota, el jugador siempre debe informar a su marcador u otro jugador que lo hará, expresando la razón, y proceder a indicar la posición de la pelota (marcar la pelota). Después de este procedimiento, la pelota puede recogerse. Cuando se recoge la pelota, un marcador de pelota debe estar en el suelo para indicar la posición original (se aplicará una penalización general por cualquier pelota recogida sin ser marcada). La pelota debe ser reemplazada por la persona que la marcó o por el dueño de la pelota.

4-1-9 Limpieza de la pelota.

Un jugador puede limpiar la pelota solo cuando esté marcada según las reglas o entre hoyos. Los jugadores no pueden marcar y/o recoger la pelota solo para limpiarla (excepción hecha para la pelota en el green).



4-1-10 Pelota injugable.

El jugador puede considerar que su pelota no se puede jugar en cualquier parte del campo. Sin embargo, una pelota que ha quedado sostenida por un árbol, arbusto o planta a una altura en la que el jugador NO puede patearla con un pie en el suelo se considera "Injugable obligatorio".

Esta situación debe proceder de la siguiente manera: el jugador cuya pelota permanece elevada tiene 30 segundos para esperar a que su pelota caiga o baje a una posición donde se pueda jugar de acuerdo con las reglas (sin interferencias directas o indirectas) tan pronto como llegue a la situación. Después de este tiempo la pelota es declarada injugable y si el árbol/arbusto está fuera de los límites, se repite el tiro desde la posición original, si está dentro de los límites se aplicará la regla de pelota injugable. En ambos casos, se aplicará +1 golpe de penalización. Entonces si el jugador decide que la pelota no se puede jugar, el jugador debe:

- Dropear la pelota usando el "punto de alivio o drop zone" mas cercano
- Dropear la pelota detrás del punto donde reposa la pelota, manteniendo ese punto directamente entre el hoyo y el lugar donde se dropea la pelota, sin limite de distancia atrás.
- Volver a la ubicación del tiro anterior.

4-1-11 Bola dañada o perdida.

4-1-11.1 Bola dañada.

Una bola está dañada para el juego si está visiblemente rasgada, cortada o deformada. Una bola no es inútil para el juego si solo está manchada de barro o cualquier otro material, si está rayada en su superficie exterior o si la pintura está dañada. Si un jugador tiene motivos para creer que su bola se ha dañado mientras juega un hoyo, puede marcarla y levantarla sin ninguna penalización para determinar si está o no dañada, según la regla establecida. Si se determina que la bola se ha dañado para el juego mientras se juega un hoyo, el jugador puede reemplazarla con una bola de reemplazo, marcando la bola original y colocando la nueva donde estaba la bola original, sin penalización. Si el jugador no sigue estas instrucciones sin tener una buena razón para creer que la bola está dañada, habrá una penalización de +1 golpe. Se permite jugar con una bola dañada.

4-1-11.2 Bola perdida.

Si un jugador cree que su bola se perdió mientras juega un hoyo (por ejemplo, en un obstáculo de agua o fuera del campo), puede reemplazarla con una bola provisional para ahorrar tiempo, colocándola donde estaba la bola original antes de perderse. Una bola provisional se convierte en la bola "en juego" cuando la bola original se pierde definitivamente o está fuera de límites y/o la bola provisional se ha pateado por segunda vez. Si se encuentra la bola original dentro del tiempo asignado y está dentro de límites, entonces se debe jugar esa bola.

4-1-11.3 Continuar con una bola dañada o perdida.

El juego debe continuar sin demora, por lo que se debe llamar al grupo detrás (solo uno) para que continúe jugando y el superado debe reiniciar el juego cuando haya completado el hoyo. Si el jugador no está listo para jugar, se anotará la puntuación máxima PAR +10 (Ejemplo: En un Par 3, el jugador anotará 13) para ese hoyo y cada uno siguiente enfrentado sin una bola.

4-1-12 Orden de juego.

4-1-12.1 Cuando los jugadores comienzan un hoyo.

El orden de inicio en el primer hoyo se determina según la lista oficial de grupos. En ausencia de la lista, el honor debería decidirse por sorteo. El competidor con la puntuación más baja en el hoyo anterior



tiene el honor en el siguiente. El competidor con la segunda puntuación más baja es el siguiente en jugar, sucesivamente. Si dos o más competidores tienen la misma puntuación en un hoyo, jugarán el siguiente en el mismo orden que lo hicieron en el último. Si un juego se juega fuera de orden, no habrá

sanción a menos que se considere que se hizo para obtener/quitar una ventaja. Por lo tanto, se aplicaría una penalización de +1 golpe a ambos jugadores, el que debe jugar y el que realmente jugó.

Excepción: En formatos de equipo, se permite alterar el orden de juego entre dos o más jugadores del mismo equipo.

4-1-12.2 Mientras juegan un hoyo.

Después de que los competidores hayan comenzado a jugar el hoyo, se juega primero la pelota que está más lejos del hoyo. Si dos o más pelotas están a la misma distancia del hoyo, o si sus posiciones con respecto al hoyo no se pueden determinar, el orden de juego será el mismo que al principio del hoyo. Los jugadores deben esperar detrás de la pelota más lejana y de esta manera acercarse al hoyo, turnándose y siempre detrás de la pelota más lejana, a menos que:

- Se solicite marcar una pelota, en cuyo caso el jugador no debe quedarse en la línea de juego prevista o en la línea de putt de ningún otro jugador.
- Si la pelota de juego invade otro hoyo que está siendo jugado por otro grupo y que podría interferir con el juego ajeno, lo que hace necesario marcar rápidamente la pelota.
- Hay dudas sobre la posición de alguna pelota con respecto a los límites del campo, en cuyo caso lo primero que el jugador debe hacer es marcar el lugar desde donde se ejecutó el tiro y llegar a la pelota que está colocando con su "marcador" para ver su posición. Si la pelota está fuera de los límites, vuelve al marcador de la pelota aplicando la regla de "fuera de límites". Si no es así, el juego continúa normalmente.

Cualquier jugador que pateé fuera de turno del juego se considerará que tiene una 'mala etiqueta'. Si se juega un hoyo fuera de orden, no habrá sanción a menos que se considere que se hizo para obtener una ventaja (por ejemplo, un jugador tiene derecho a pedir permiso para terminar si la pelota está ubicada en la zona de green mínima, a 3 metros del hoyo). Por lo tanto, se aplicaría una penalización de +1 golpe a ambos jugadores, al que le toca jugar y al que realmente jugó.

Excepción: En formatos de equipo, se permite alterar el orden de juego entre dos o más jugadores del mismo equipo.

4-1-13 Asistencia de la pelota.

Un jugador debe jugar su propia pelota sin ningún tipo de influencia externa. Sin embargo, otros jugadores de su propio grupo pueden ayudar a encontrar una pelota o dar consejos sobre las condiciones del campo. La penalización por infringir esta regla es de +1 golpe más la obligación de repetir el tiro (si el error involucra un tiro). Si el error involucra un putt, la penalización será de +2 golpes.

Nota: El competidor que provoca involuntariamente una influencia externa (por ejemplo, distraer a otro grupo con un mal golpe) no será penalizado si avisa adecuadamente del fallo antes de que el adversario ejecute el tiro. En este caso, el adversario debe repetir el tiro. De lo contrario, el adversario debe recibir la advertencia y +1 golpe de penalización por cada vez que se repita esta incidencia. Cualquier otro miembro del juego que no sea parte de la situación tiene derecho a llamar al fallo si lo nota.



4-1-14 Pelota en reposo o movida.

4-1-14.1 Por causa externa.

Se considera causa externa a cualquier objeto, animal o individuo que no participe en el juego del grupo (incluido el Marshal). El viento no se considera una causa externa. Si una pelota quieta es movida por una causa externa, no hay penalización y la pelota debe ser devuelta a la posición original por el jugador propietario, quien debe obtener la aprobación previa de los demás jugadores del grupo.

4-1-14.2 Por el jugador o su compañero, su caddie o uno de su equipo.

Si alguno de los anteriores, durante el juego normal de un hoyo, toma o mueve la pelota, la toca intencionalmente o provoca su movimiento, entonces el jugador incurre en una penalización de un golpe. No hay penalización si un jugador causa accidentalmente el movimiento de la pelota en las siguientes circunstancias:

- Buscando una pelota perdida
- Marcando una pelota de acuerdo con una regla
- Colocando o reemplazando
- Retirando impedimentos sueltos
- Retirando obstrucciones móviles
- Creando su postura

Si una pelota en reposo es movida, debe ser devuelta a la posición original por el propietario, quien debe obtener la aprobación previa de los demás jugadores del grupo.

4-1-14.3 Por el oponente o el equipo del oponente.

Si un oponente o su equipo mueven la pelota, la tocan o provocan su movimiento, ya sea accidentalmente o no, recibirán una penalización de +1 golpe y la pelota debe ser devuelta a la posición original.

4-1-14.4 Por otra pelota.

Cuando una pelota quieta es movida por otra pelota en movimiento, debe ser devuelta a la posición original por el jugador propietario o por el jugador cuya pelota la movió. Deben obtener la aprobación previa de los demás jugadores del grupo.

4-1-14.5 Por el viento.

Si un jugador no dice 'STOP' y la pelota se mueve debido al viento, entonces el jugador debe jugar la pelota desde la nueva posición hasta que el próximo jugador en el grupo realice el próximo golpe (en cuyo caso la pelota debe ser devuelta a la posición original).

Nota: Si un jugador no juega desde la posición correcta, recibirá la penalización de +1 golpe.

4-1-15 Pelota desviada o detenida.

4-1-15.1 Por una causa ajena. (Regla 3-1-6)

Si la pelota en movimiento de un jugador es desviada o detenida accidentalmente por una causa ajena (incluyendo a un jugador, un objeto o un carrito de otro grupo), es una interferencia accidental y la pelota se puede jugar nuevamente desde la posición original sin penalización o jugarse como está. La elección es del jugador que patea.



4-1-15.2 Por el jugador, sus compañeros o su equipo.

Si la pelota de un jugador es desviada o detenida en movimiento por cualquier situación que el propio jugador haya creado (es decir, el propio cuerpo del jugador, equipo o carrito de golf), el jugador recibe +1 penalización y vuelve a jugar el tiro desde la posición original. Se hace una excepción para cualquier desvío o pelota detenida detrás de la línea de juego.

4-1-15.3 Por el oponente o su equipo.

Si la pelota de un jugador es desviada o detenida en movimiento por cualquier situación que un jugador del mismo grupo crea, ese jugador (no el que patea) recibe +1 penalización a su puntuación para ese hoyo. El jugador que patea puede volver a jugar desde la posición original sin penalización o jugarla como está. La elección es del jugador que patea. Nota: un carrito de golf compartido por el jugador que patea y otro jugador en el grupo resulta en una penalización de +1 golpe para ambos jugadores involucrados. Se hace una excepción para cualquier desviación o detención de la pelota detrás de la línea de juego o cuando golpea a un jugador o su equipo que se le pidió que marcara otra pelota por delante de la línea de juego.

4-1-15.4 Por otra pelota.

Si el tiro ejecutado golpea a una pelota quieta, la pelota que golpea debe jugarse desde donde se detiene sin penalización (Excepción: Si la pelota golpeada estaba en la zona verde o en una posición ventajosa, entonces se aplica una penalización de acuerdo con las reglas al jugador que golpea). La pelota que fue golpeada puede ser reemplazada por su propietario o por el propietario de la pelota que golpeó de acuerdo con las reglas sin penalización (se aplican excepciones si la pelota golpeada estaba en la zona verde).

Si un jugador juega fuera de turno al mismo tiempo que otro jugador y las pelotas en movimiento chocan, entonces al jugador considerado segundo en jugar se le dará una penalización y tendrá que volver a jugar su tiro desde la posición original. El jugador que tenía derecho a jugar puede volver a jugar el tiro desde la posición original sin penalización (buscando la aprobación previa de los demás jugadores del grupo) o jugar desde la posición donde la pelota yace.

4-2 - La Zona de Salida

4-2-1 Colocación de la pelota y golpeo.

Cuando un jugador está colocando la pelota en el lugar de inicio, debe jugarse dentro de la superficie de este, ya sea en el suelo o en un tee colocado en esa superficie. Si al comienzo de un hoyo un competidor juega una pelota desde fuera del lugar de inicio, incurre en una penalización de un golpe y debe jugar la pelota nuevamente desde el lugar de inicio. Si un jugador no juega correctamente desde la zona de salida, será descalificado. Los jugadores pueden encontrar el mejor lugar para poner la pelota sin modificar el suelo (por ejemplo, cavando el suelo con el pie para elevar la pelota). La pelota puede salir del área de inicio por cualquier lado, no es obligatorio golpear la pelota entre los dos marcadores de tee.

4-2-2 Uso de un Tee.

El Tee aprobado debe tener forma cónica con las siguientes dimensiones: 2 cm de altura x 4 cm de diámetro interno x 7 cm de base. Un Tee solo se puede usar en la zona de salida. Si un jugador sale de límites al realizar el saque inicial, se puede usar un tee al volver a jugar el tiro desde la zona de salida. Si una pelota cae (por cualquier motivo) desde el tee o es retirada por el jugador al preparar el tiro, se puede colocar nuevamente sin ninguna penalización. Sin embargo, si se ejecuta el tiro mientras la pelota se está moviendo o no, el tiro es válido, independientemente de dónde haya aterrizado la pelota.



4-2-3 Marcadores de Tee.

Los marcadores de inicio no pueden moverse por ninguna razón. La penalización por infringir esta regla es de +1 golpe. Si al jugar cualquier hoyo en el campo, los marcadores de tee interfieren con la postura o posición de la pelota, se puede aplicar el punto de alivio más cercano.

4-2-4 Obstrucción en la línea de juego prevista.

Un jugador tiene derecho a quitar cualquier obstrucción movable cuando está en la zona de salida que se encuentra en su línea de juego prevista (por ejemplo, marcadores de tee pertenecientes al golf).

4-2-5 Jugar desde el tee incorrecto.

Si un jugador realiza un saque desde el tee incorrecto correspondiente al hoyo correcto (por ejemplo, hombres comenzando desde el tee femenino) o realiza un saque desde un tee perteneciente a cualquier otro hoyo, debe corregir su error, es decir, volver a empezar desde el tee correcto, y sumar +1 penalización al resultado correcto del hoyo, independientemente de la cantidad de tiros incorrectos realizados. Si no corrigen el error y completan el hoyo ofensivo, anotarán Par + 10 en ese hoyo.

4-3- Zonas de Penalización

4-3-1 General

Cuando la pelota se encuentra en un obstáculo de agua o área de penalización, el jugador NO tiene derecho a alivio de obstrucciones inamovibles o impedimentos sueltos dentro del obstáculo o en su línea de juego prevista fuera del obstáculo (incluyendo terreno en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno y similares). El jugador puede quitar obstrucciones movibles ubicadas dentro o fuera del obstáculo. Sin embargo, deben utilizar el Tiro de Hazard. (Ver regla 3-4-5-tiro de Hazard).

4-3-2 Áreas de Penalización Rojas/Amarillas (Obstáculos/hazard de Agua)

Cuando una pelota cae dentro de un obstáculo de agua (estacas rojas o amarillas y/o líneas), el jugador puede proceder de cualquiera de las siguientes maneras:

- Jugar la pelota tal como está siguiendo las REGLAS PRINCIPALES DE JUEGO, utilizando la 'patada de obstáculo', sin posibilidad de alivio de obstrucciones inamovibles (incluyendo terreno en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno y similares) o impedimento suelto en el obstáculo que interfiera con la posición de la pelota, la postura o la línea de juego prevista (también fuera del obstáculo). Nota: Todos los intentos dentro del obstáculo contarán si el jugador decide finalmente soltar la pelota según las siguientes opciones.
- Jugar la pelota desde donde se ejecutó el último golpe con +1 golpe de penalización.
- Soltar la pelota desde el punto donde la pelota cruzó el margen del obstáculo de agua por última vez o a los lados dentro de una distancia de dos metros pero no más cerca del hoyo con +1 golpe de penalización. El punto de entrada a un obstáculo se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.
- Jugar la pelota desde un punto que une el hoyo y el punto de entrada al obstáculo sin límite de distancia con +1 golpe de penalización. Si es del lado del green, entonces pueden soltarla en la línea del obstáculo o hacia el lado hasta una distancia de dos metros pero no más cerca, también con +1 golpe de penalización.



4-4 Búnker

4-4-1 Pelota o Jugador dentro del Búnker.

El jugador cuya pelota está dentro de un búnker o el jugador que patear una pelota desde un búnker debe ejecutar el golpe utilizando la 'patada de obstáculo', jugando la pelota tal como está siguiendo las REGLAS PRINCIPALES DE JUEGO. Con la pelota dentro del búnker, al jugador no se le concede alivio de obstrucciones inamovibles dentro del búnker o en su línea de juego prevista también fuera de él (incluyendo terreno en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno y similares), y tampoco hay posibilidad de alivio de impedimento suelto en el búnker que interfiera con la posición de la pelota, la postura o la línea de juego prevista (también fuera del obstáculo). Pueden quitar obstrucciones móviles ubicadas dentro o fuera del búnker.

Excepción: Un jugador tiene derecho a alivio por agua ocasional o terreno en reparación que interfiera con la posición de la pelota solamente.

Entonces:

- A) El jugador no puede mejorar la posición de la pelota moviendo la arena.
- B) En un búnker, solo el pie de apoyo puede crear una postura.
- C) El jugador cuya pelota está dentro del búnker NO PUEDE alisar o arreglar el búnker hasta que su pelota esté fuera de él. (Excepción: Si se le pide que marque su pelota otro jugador porque está en la línea de juego prevista, solo debe alisar sus propias pisadas).

La penalización por infringir esta regla es +1 y volver a patear desde la posición correcta.

4-4-2 Pelota fuera del búnker.

Un jugador cuya pelota no está dentro del búnker puede alisar o arreglar el búnker antes de jugar un tiro desde el espacio de juego siempre y cuando no haya otra pelota en el búnker. Cuando hay alguna pelota en el búnker, no se puede tocar de acuerdo con las reglas, excepto alisar después del juego (múltiples pelotas dentro del búnker).

(Excepción: Si le piden a otro jugador que marque su pelota porque está en su línea de juego prevista. Ver 4-4-1: C).

Un jugador no tiene derecho a alivio por agua ocasional que esté dentro del búnker en su línea de juego prevista.

4-4-3 Múltiples pelotas en el búnker.

Cuando hay múltiples pelotas en el búnker, se pueden marcar y corregir las irregularidades (causadas por el jugador o el golpe) para los siguientes jugadores. Si un jugador no logra patear fuera del búnker, debe alisar las irregularidades si no es su turno de jugar. Sin embargo, si sigue siendo su turno, no puede alisar las irregularidades.

4-4-4 Rastrillar el búnker.

Antes de abandonar el búnker (si no hay pelotas dentro de él), los jugadores deben nivelar y alisar cuidadosamente las irregularidades y huellas que hayan causado. Si hay un rastrillo, se debe usar para estos fines.

La penalización por no alisar el búnker antes del próximo tiro de cualquier jugador es +1 golpe.



Excepción: Un jugador tiene derecho a terminar el hoyo si su pelota está en las inmediaciones del hoyo (dentro de la zona verde) con el fin de preservar el ritmo de juego.

4-4-5 Agua ocasional en el búnker.

Si un jugador encuentra su pelota en agua casual/ocasional dentro de un búnker, puede soltar la pelota en el punto más cercano de alivio que permanezca en el búnker, sin penalización.

En el caso de que el búnker esté completamente cubierto por agua ocasional y no sea posible encontrar un punto de alivio más cercano dentro de él, el jugador puede soltar la pelota fuera del búnker, no más cerca del hoyo, manteniendo la bandera y la posición de la pelota dentro del búnker en línea sin límite de distancia, pero debe patear usando el 'Tiro de Hazard'.

Un jugador no tiene derecho a alivio por agua casual en el búnker cuando está fuera del búnker. Ejemplo en su línea de juego prevista.

4-5 - Green, Fairway y Rough

4-5-1 Obstáculos.

4-5-1.1 Pelota en el green.

Todos los obstáculos (condiciones anormales del suelo, agua ocasional, obstrucciones, impedimentos sueltos, etc.) pueden resolverse sin penalización si interfieren con la posición de la pelota, el stand y la línea de putt, siempre siguiendo las REGLAS PRINCIPALES DE JUEGO.

4-5-1.2 Pelota en la calle/rough.

Los obstáculos móviles (botellas, latas, etc.) e impedimentos sueltos (hojas, ramas, etc.) pueden retirarse si interfieren con la línea de juego, el stand o la posición de la pelota. Los jugadores pueden tomar alivio ("drop libre") solo por obstrucciones inamovibles que interfieran con el stand o la posición de la pelota. El jugador puede tomar alivio de condiciones anormales del suelo, reparaciones en el suelo, agua ocasional y similares si interfieren con el stand o la posición de la pelota, no para la línea de juego. Los jugadores deben seguir las REGLAS PRINCIPALES DE JUEGO.

4-5-2 Tocar la línea de putt o la línea de juego prevista.

Estas líneas no deben ser tocadas, con la excepción del jugador que elimina impedimentos sueltos u obstrucciones móviles, siempre y cuando no aplique presión y se asegure de no caminar sobre la línea presionando el campo con su peso corporal.

Al jugador tampoco se le permite dar pisotones sobre montículos del terreno con el propósito de aplanar el campo que pertenece a la línea.

Excepciones:

- Mientras levanta o reemplaza la pelota.
- Mientras presiona un marcador de pelota.
- Mientras elimina obstrucciones móviles.

La penalización por infringir esta regla es +1 golpe.

4-5-3 Regla de los Diez Segundos.

Cuando un jugador realiza un golpe y su pelota permanece quieta en la zona del green, antes de realizar un nuevo golpe o antes de marcar la pelota, el jugador tiene el derecho de esperar diez segundos (desde el momento en que el jugador llega a la pelota) en caso de que la pelota se mueva. Si para entonces la pelota no ha caído en el hoyo, se considera quieta. Si la pelota cae en el hoyo dentro de diez segundos, se considera "en el hoyo" por el último jugador que la golpeó, sin necesidad de



agregar más golpes. Si la pelota cae en el hoyo después de estos diez segundos, el jugador debe reponer su pelota en su posición original y continuar.

Nota: Un jugador que llama "STOP" significa que la pelota está muerta, independientemente de si cae en el hoyo dentro de los diez segundos.

4-5-4 Pelota en el Green de GOLF o Terreno en reparación.

Está prohibido jugar una pelota desde el green de golf (salvo en campos donde esté expresamente autorizado) o dentro de un terreno en reparación. Si una pelota se queda quieta dentro de estas áreas debe ser retirada de ellas por el propio jugador, entrando con sumo cuidado y debe proceder de acuerdo a la regla equidistante para el green de golf y punto de alivio mas cercano al terreno en reparación o desde una zona de dropeo asignada. Además está **ESTRICTAMENTE** prohibido tomar carrera o vuelo tanto en el green como en el terreno en reparación. Aplica la regla de "Tiro de hazard" para golpear la pelota. La penalización por infringir ésta regla es de +1 golpe y repetir el tiro con un dropeo libre siguiendo la regla 4-1-4.3.

NOTA: el comité puede considerar la descalificación de un jugador que dañe un green de golf o un terreno en reparación si así lo consideran y si hay suficientes razones para determinar eso.

La pelota puede pasar por un green de golf o un terreno en reparación si se patea fuera de ellos.

4-5-5 Marcado en el Green.

De acuerdo con la Regla 4-1-5, en caso de viento fuerte o condiciones disruptivas en el green, los jugadores pueden patear la pelota sin quitar el marcador de la pelota, para poder encontrar su posición original exacta en caso de movimiento de la pelota. Los jugadores pueden marcar su pelota y limpiarla si está en la zona del green.

4-5-6 Manejo del asta de bandera.

Antes de ejecutar un golpe desde cualquier lugar del campo, el jugador puede hacer que se retire el asta de bandera si lo desea, pero en ningún momento se puede atender la bandera. Si el asta de la bandera no se retira antes de que el jugador ejecute el tiro, no debe retirarse mientras se ejecuta el tiro o la pelota está en movimiento.

Cuando la pelota de un jugador descansa contra el asta de la bandera dentro del agujero, pero no está dentro de él, el competidor que jugó antes debe quitar el asta de la bandera verticalmente. Si la pelota cae en el agujero, se considera como "pelota dentro", sin golpes adicionales. Si la pelota no ha caído en el agujero o si se ha movido, debe colocarse en el borde del agujero, sin penalización.

El jugador no puede manejar la bandera y jugar un tiro al mismo tiempo.

La penalización por infringir esta regla es +1 golpe para el jugador que atiende la bandera y el jugador que realiza el tiro.





FMFG®

Atte. Federación Mexicana de FootGolf®

&

Federation For Internacional FootGolf

