

NUEVAS REGLAS

1-2-3 Penalización general

La sanción por infringir cualquier norma es de +1 golpe , salvo en los casos en que se regule lo contrario. Se infligirá un golpe de penalización por cada evidencia de infracción de una regla y se puede aplicar para los hoyos que ya están completados si no se hubiera notado un incidente anterior.

2-1-5 Puntuación

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.

En el eventual 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 jugador está sujeto a una penalización que va desde + 10 golpes en el hoyo 18 hasta incluso la descalificación.

2-2-10 Hoyo sin terminar

Si un jugador, en cualquier hoyo y forma de juego, no emboca su pelota dentro del hoyo y no corrige su error antes de patear desde el próximo lugar de salida o antes de abandonar el green, anotará PAR +10 (Ejemplo: En un Par 3 el jugador anotará 13).

2-2-14 Puntuaciones no concordantes

Cuando se entregue al Comité la tarjeta de puntuación firmada, se aplicará 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 la puntuación final.

2-2-15 No completar la ronda

Los jugadores pueden detener su juego si lo consideran necesario (por 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 completa al menos el 50% de la competencia. En cualquier otro caso serán descalificados.

3-2 - Las zonas de juego (Ver cuadros)

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 está en sus condiciones normales y esperadas, por lo que es un estado diferente al habitual. Esto incluye, entre otros, daños accidentales por agua, césped reparado, neumáticos o vehículos, agujeros en reparación, excrementos o caminos hechos por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro, una piedra grande, madera, tubos u otro material inesperado que salga a la superficie de el terreno, o un área claramente definida como Terreno en Reparación por el personal de pero no marcada. Se puede considerar una condición anormal del terreno en todas las zonas del recorrido, excepto en un área de penalización, incluido el bunker, cuando lo autorice un oficial pertinente.

Nota: No se consideran condiciones anormales de la cancha la ausencia o poca hierba y las pendientes o canaletas para ayudar a drenar el agua.

3-2-1.2 Condiciones inseguras del campo

Es cualquier situación en la que el jugador no puede jugar su pelota sin poner en riesgo su cuerpo como resultado de un factor externo, como caimanes cerca de la pelota cuando la pelota está reposando en el borde de un hazard de agua, nidos de pájaros , huevos de teros, colmenas de avispas, etc. .

Las condiciones inseguras del campo se pueden considerar en todas las zonas del campo y los jugadores pueden obtener un alivio libre (sin penalidad) en cualquier momento, excepto en la línea de juego prevista fuera de la zona de green.

Nota: si el balón está dentro de un área de penalización , el jugador debe encontrar el punto de alivio más cercano dentro del área de penalización.

3-2-3 Agua ocasional

“Agua ocasional” es cualquier acumulación temporal de agua en el campo, que no se espera que esté allí (por ejemplo, en el medio de la calle) 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 casual o impedimentos sueltos, según la elección del jugador. El rocío y la escarcha no son agua casual. Si el jugador la pisa mientras se coloca junto a la pelota y sale agua del suelo, se considerará agua casual.

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

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

3-2-8 Zona de Green

Es la zona en la que se encuentra el hoyo de footgolf. Esta área se puede definir con una línea o con una forma geográfica (es decir, Golf Green). Una pelota está en el Green cuando cualquier parte de ella toca la "Zona de green". Una bola que toca la línea se considera EN el green. En caso de que no se establezcan los límites del green, la pelota está en la Zona Green cuando se encuentra a un máximo de tres metros del hoyo o según lo definido y no en un obstáculo.

3-2-14 Fuera de límite

"Fuera de límite" 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.

Si se encuentra una estaca tirada en el piso o fuera de su posición original, debe ser repuesta en la posición original. Si la posición original no se encuentra o no está claramente marcada, la estaca no debe considerarse como parte de la línea fuera de los límites y la línea se definirá entre la estaca anterior y la siguiente.

Las estacas blancas que definen el fuera de los límite , NO son obstrucciones y no se pueden quitar en ningún momento. No hay situaciones en las que un jugador pueda obtener alivio libre estando las estacas blancas en la línea de juego, el stance o la posición de la pelota.

3-2-16 Zona de salida

Los marcadores o tees de salida (los 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 libre si los marcadores de salida están en su línea de juego prevista. Un jugador solo puede tomar un alivio sin penalización si los marcadores de salida están en su stance o posición 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 fútbol/soccer. La circunferencia debe estar entre 68 y 70 cm, el peso entre 400 y 500 gramos, y debe inflarse solo con aire. Cualquier otra pelota está 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.

3-3-8 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 'provisional'. Una pelota provisional se convierte en la pelota "en juego" cuando la pelota original se pierde definitivamente o está fuera de límites y/o la pelota provisional es pateada por segunda vez. Si la pelota original se encuentra dentro del tiempo asignado y está dentro de los límites, entonces debe jugarse. Un jugador no puede usar la pelota 'en juego' de un compañero como su pelota provisional.

También se puede jugar una pelota provisional si el jugador no está seguro de cómo ejecutar un tiro (es decir, tomar un alivio sin penalización). En este caso el jugador puede jugar dos pelotas: la pelota en juego y 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 las reglas). 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 pasa a estar "en juego", en lugar de la pelota original que se perdió fuera de los límites del campo o se levantó o una pelota jugada porque la pelota original está dañada. Un jugador no puede usar la pelota "en juego" de un compañero 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

4-1-4.2 Jugar de la manera correcta

La pelota debe ser pateada directamente con el zapato y no debe ser empujada, arrastrada, pisada, agarrada, empalada o cualquier otra acción que no sea el impacto directo.

Si mientras ejecuta el tiro, el jugador golpea accidentalmente la pelota con cualquier otra parte de su cuerpo más de una vez (doble golpe) 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 golpe de penalización de +1 y la pelota debe jugarse desde donde se detendrá.

4-1-4.3 Jugar desde la posición correcta

Si el jugador patea su pelota desde una posición incorrecta (por ejemplo, no repone la pelota después de una colisión o frente al marcador de pelota), recibirá una penalización de +1 puntapié y deberá repetir el tiro desde su posición original, no considerando como válido el patada(s) después de la(s) desde la(s) posición(es) incorrecta(s).

Si un jugador no juega su pelota desde la posición correcta y sigue adelante, y se da cuenta de la infracción en un hoyo siguiente, debe agregar +2 al resultado del hoyo cuando 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 repetirá el golpe desde la última posición o +2 golpes de penalización en caso de que no se repita el golpe (es decir, terminar el hoyo y pasar al siguiente).

4-1-5 Marcando la pelota

La posición de la pelota debe marcarse con una moneda u objeto plano cilíndrico (no mayor de 60 mm) colocando el marcador detrás de la bola en línea con el agujero. La pelota debe ser repuesta exactamente en la misma posición después de colocar el marcador. El jugador debe marcar todas las posiciones en las que eventualmente se situará la pelota en caso de que necesite ser levantada, incluyendo todo tipo de alivios. Se aplica una penalización general si la pelota o la marca no están en el suelo (excepción hecha cuando la pelota se mueve accidentalmente).

Cuando está cerca de la bandera o del green o en una posición claramente ventajosa para un jugador que le sigue (p. ej., en el borde de un obstáculo de agua, protegiendo potencialmente que otras bolas caigan en él). La bola se puede considerar en una posición ventajosa si al menos un jugador más del grupo está de acuerdo en esa definición, en cuyo caso se aplicará una penalización de + 1 puntapié al pateador que se acerca al green si las bolas chocan. En caso de que todos los demás jugadores del grupo no estén de acuerdo con esta definición, y la siguiente pelota choca con la que está en reposo, estos otros jugadores del grupo recibirán una advertencia y una penalización de +1 golpe, si repiten el mismo comportamiento durante la ronda.

Está permitido jugar con la marca 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 competición pueden marcar la pelota para otro jugador. En este caso, la pelota debe ser reemplazada por quien la marcó o por el dueño de la pelota que fue marcada. En caso de sustitución del balón por persona equivocada, el propietario del balón recibe una amonestación y una penalización de +1 golpe por cada vez que se repita esta incidencia.

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

Regla del STOP 4-1-6

En cualquier momento durante una ronda y en cualquier parte del campo, un jugador puede aplicar la regla de Stop. El jugador tiene derecho a decir 'STOP' y debe volver a colocar su pelota en su posición inicial si se ha movido (incluso sin haberla marcado todavía), si y solo si la pelota se ha detenido por completo.

Si un jugador no dice 'STOP' y la pelota se mueve por cualquier motivo (excluyendo una causa ajena), entonces el jugador debe jugar la pelota desde la nueva posición hasta que el siguiente jugador del grupo ejecute el siguiente tiro (en cuyo caso la pelota debe volver a colocarse en su

posición original). Se hace una excepción para una pelota embocada después de 10 segundos, incluso si la pelota no está en el green, en cuyo caso debe ser repuesta a su posición original.

Procedimiento de la regla STOP:

- El jugador debe levantar la mano y decir "STOP" en el momento en que la pelota está detenida.
- Los demás jugadores del grupo deben validar la posición. En caso de disputa, prevalece la mayoría (un mariscal o TD puede decidir en esta situación).
- Una vez cantado "STOP", el jugador deberá poner el marcador en la posición validada.
- Si la pelota se mueve después de declarar el "STOP", se considerará la posición validada para marcar la pelota que no debe ser agarrada a menos que lo solicite otro jugador.

4-1-6.2 Marcador de pelota movido

Por el propietario u otro jugador:

Si un jugador mueve una marca, ya sea accidentalmente o no, recibirá un tiro penal +1 y deberá volver a colocarlo en la posición original.

4-1-7 Agarrando la pelota

Una vez comenzado el juego, el jugador no puede levantar o agarrar la pelota, a menos que sea en las condiciones que explícitamente autoricen las reglas o las reglas locales. En los casos autorizados para levantar la pelota, el jugador siempre deberá avisar a su marcador u otro jugador que lo hará, expresando la causa, y procediendo a indicar la posición de la pelota (marcando la pelota).

Después de este procedimiento, se puede recoger la pelota. Cuando se agarra la pelota, debe haber un marcador de pelota en el suelo para indicar la posición original (se aplicará penalización general por cualquier pelota agarrada sin ser marcada). La pelota debe ser repuesta por la persona que la marcó o por el dueño de la pelota.

4-1-9 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 clavada en un árbol, arbusto o planta a una altura en la que el jugador no puede patearla con un pie en el suelo se considera "pelota injugable obligatoria".

Esta situación debe proceder de la siguiente manera: el jugador cuya pelota permanece elevada tiene 30 segundos para esperar a que su pelota se pueda jugar de acuerdo con las reglas (sin interferencias directas o indirectas) tan pronto como llegue a la pelota. Después de este tiempo, la pelota es declarada injugable y si el árbol/arbusto está fuera de los límites, se repite la patada desde la posición original, si está dentro de los límites se aplicará la regla de pelota injugable. En ambos casos, se contará un 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 más cercano + 2 metros; o, Dropear la pelota detrás del punto donde reposa la misma, manteniendo ese punto directamente entre el hoyo y el lugar donde se deja caer la pelota, sin límite de distancia atrás; o Regresar a la ubicación de la patada anterior.

4-1-13 Fuera de límite

Si un jugador no juega su pelota desde la posición correcta y sigue adelante, y se da cuenta de la infracción en un hoyo siguiente, debe agregar +2 al resultado del hoyo cuando ocurrió la infracción.

4-1-14.3 Pelota desviada o detenida por el oponente o el equipo del oponente

Si un adversario o su equipo mueve el balón, lo toca o provoca su movimiento, ya sea accidentalmente o no, recibirá un tiro penal +1 y el balón deberá ser devuelto a su posición original.

4-1-14.4 Pelota desviada o detenida por otro balón

Cuando una pelota quieta es movida por otra pelota en movimiento, debe ser reemplazada por el jugador propietario o por el jugador cuya pelota la movió. Deben buscar la aprobación previa de los otros jugadores del grupo.

4-1-14.5 Pelota desviada o detenida 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 siguiente jugador del grupo ejecute el siguiente tiro (en cuyo caso la pelota debe ser repuesta a la posición original).

4-1-15.1 Pelota desviada o detenida Por causa ajena (Regla 3-1-6)

Si la bola en movimiento de un jugador es desviada o detenida accidentalmente por una causa extraña (incluido un jugador, un objeto o un carrito de otro grupo), se trata de una interferencia accidental y la bola puede volver a jugarse desde la posición original sin penalización o jugarse como estaba. La elección es del jugador que patea.

4-1-15.2 Pelota desviada o detenida Por el jugador, sus compañeros o su equipo

Si la pelota de un jugador es desviada o detenida mientras está en movimiento por cualquier situación creada por el propio jugador que patea (es decir, el propio cuerpo del jugador, el equipo o el carrito de golf), el jugador recibe +1 golpe de penalidad y vuelve a jugar el tiro desde

la posición original. Se hace una excepción por cualquier desvío o pelota detenida detrás de la línea de juego.

4-1-15.3 Pelota desviada o detenida Por el oponente o su equipo

Si la pelota de un jugador es desviada o detenida mientras está en movimiento por cualquier situación que crea un jugador del mismo equipo, ese jugador (no el pateador) recibe +1 golpe de penalidad en su marcador para ese hoyo. El jugador que patea puede volver a jugar desde la posición original sin penalizaciones o jugar 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 vuelo da como resultado un tiro penal de + 1 para ambos jugadores involucrados. Se hace una excepción para cualquier desvío o pelota detenida detrás de la línea de juego o cuando golpea a un jugador o su equipo a quien se le pidió que marcara otra pelota por delante de la línea de juego

4-1-15.4 Pelota desviada o detenida Por otra bola

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

4-2-2 Uso de tee

El tee aprobado debe tener forma de cono y con las siguientes dimensiones: 2 cm de altura x 4 cm de diámetro interno x 7 cm de base. Un Tee solo puede usarse en el lugar de salida. Si un jugador se sale de los límites al dar el primer golpe, se puede utilizar un tee cuando se reproduzca el golpe desde el lugar de salida.

4-2-3 Marcas de salida

Las marcas de inicio no se pueden mover por ningún motivo. La penalización por romper esta regla es +1 golpe. Si, al jugar cualquier hoyo en el campo, los marcadores de salida interfieren con la postura o posición de la bola, se puede aplicar el punto de alivio más cercano.

4-2-5 Jugando desde el tee de salida equivocado

Si un jugador sale desde el tee de salida equivocado que pertenece al hoyo correcto (por ejemplo, los hombres salen desde el tee femenino) o sale desde un tee que pertenece a cualquier otro hoyo, debe corregir su error (reiniciar desde el tee correcto) y sumar + 1 golpe de penalización al resultado del hoyo correcto, independientemente del número de tiros erróneos realizados. Si no corrige una vez terminado el hoyo, anotará Par + 10 en ese hoyo.

4-3-2 Áreas de penalización rojas/amarillas (hazards de agua)

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

- Juegue la pelota como reposa siguiendo las REGLAS PRINCIPALES DE JUEGO, usando el “tiro de Hazard”, sin posibilidad de aliviarse de una obstrucción inamovible (incluyendo terreno en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno y similares) o impedimento suelto en el obstáculo que interfiere con la posición de la pelota, el stance o la línea de juego prevista (también fuera del hazard). Nota: Todos los intentos dentro del Hazard contarán si el jugador finalmente decide dropear la pelota de acuerdo con las siguientes opciones.
 - A- Juega la bola desde donde se ejecutó el último golpe con +1 golpe de penalización.
 - B- Dropea la pelota desde el punto donde la pelota cruzó el margen del hazard de agua por última vez o hacia los lados dentro de una distancia de dos metros pero no más cerca del hoyo con +1 golpe de penalización. El punto de entrada al Hazard se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.
 - C- Juega la pelota desde un punto que une el hoyo y el punto de entrada al hazard sin límite de distancia con +1 golpe de penalización. Si es del lado green, entonces pueden dropear sobre la línea de hazard o hacia el costado hasta una distancia de dos metros, pero no más cerca, también con un golpe de penalización de +1 golpe.

4-5-4 Bola en el green de golf o terreno en reparación

Está prohibido jugar una pelota desde el green golf (salvo en aquellos campos en los que esté expresamente permitido) o dentro de un terreno en reparación. Si una pelota se queda quieta en estas áreas, debe ser retirada de ellas por el propio jugador, entrando con sumo cuidado, y debe proceder de acuerdo con la regla de equidistancia para el green de golf y el punto de alivio más cercano al terreno en reparación, o desde una zona de lanzamiento designada. Además, está terminantemente prohibido que el jugador tome carrera tanto en el green de golf como en el green de golf en reparación. Solo se permite realizar un golpe de “putt” para patear la pelota.

La penalización por infringir esta regla es +1 patada 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 Green en reparación, si hay suficientes razones que lo ameriten.

Nota: La pelota puede atravesar un green de golf o un green en reparación si se patea desde fuera de ellos.