

ASOCIACIÓN ARGENTINA DE FOOTGOLF



REGLAMENTO OFICIAL DEL FOOTGOLF

PRIMERA PARTE

Consideraciones Generales

Comportamiento del Footgolfista

Esta sección proporciona directrices sobre la manera en que debería jugarse el juego del Footgolf. Si se siguen estas directrices, todos los jugadores obtendrán del juego el máximo disfrute. El principio fundamental es que en el campo, debería mostrarse respeto hacia los demás en cualquier momento.

El espíritu del juego

El Footgolf se juega, la mayor parte de las veces, sin la supervisión de un árbitro o de un juez. Se basa en la integridad del individuo para mostrar respeto a los demás jugadores y hacia las reglas. Todos los jugadores deberían comportarse disciplinadamente, demostrando cortesía y deportividad en todo momento, independientemente de lo competitivos que puedan ser. Este es el espíritu del juego del Footgolf.

Seguridad

Los jugadores deberían asegurarse de que nadie está situado cerca o en una posición que pueda ser golpeado por la pelota cuando ejecutan un golpe

Los jugadores no deberían jugar hasta que los jugadores que les preceden estén fuera de su alcance. Los jugadores deberían también avisar a los cuidadores del campo, que estén próximos o delante de ellos, cuando están a punto de jugar un golpe que pueda ponerlos en peligro.

Actitud hacia otros jugadores

No molestar o distraer.

Los jugadores deberían siempre mostrar consideración a otros jugadores en el campo y no deberían perturbar su juego moviéndose, hablando o haciendo ruido innecesariamente. Los jugadores deberían asegurarse de que cualquier aparato electrónico llevado dentro del campo no distrae a otros jugadores.

En el lugar de salida un jugador no debería colocar su pelota hasta que sea su turno de juego. Los jugadores no deberían situarse cerca o directamente detrás de la pelota, o directamente detrás del agujero, cuando un jugador está a punto de jugar.

Dentro del green.

En el green, los jugadores no deberían situarse en la línea de putt de otro jugador o, cuando dicho jugador está ejecutando un golpe, hacer sombra sobre su línea de putt. Los jugadores deberían permanecer en o cerca del green hasta que todos los demás jugadores del grupo hayan acabado el hoyo.

Anotar los resultados.

Cada jugador deberá llevar la cuenta de golpes de la tarjeta de otro jugador. En relación a que jugador deberá controlar será pautado antes del inicio del juego y no podrá cambiarse una vez iniciado el mismo. Es responsabilidad directa del controlador de una tarjeta la contabilidad de la misma. Se recomienda el chequeo conjunto de cada tarjeta al finalizar cada hoyo fuera del green para evitar retrasos a otros jugadores.

Ritmo de Juego

Jugar a buen ritmo y mantenerlo.

Los jugadores deberían jugar a buen ritmo. El Comité puede establecer directrices sobre el ritmo de juego que todos los jugadores deberían seguir. Es responsabilidad de un grupo mantener su posición con respecto al grupo que le antecede, si este pierde un hoyo entero y está retrasando al grupo que le sigue, debería invitarle a pasar, cualquiera que sea el número de jugadores en este grupo. Aunque un grupo no haya perdido un hoyo, pero es evidente que el grupo que va detrás puede jugar más rápido deberían invitarles a pasar.

Estar preparado para jugar.

Los jugadores deberían estar dispuestos para jugar tan pronto como sea su turno de juego. Cuando se ha terminado el juego de un hoyo, los jugadores deberían abandonar el green inmediatamente.

Pelota perdida

Si un jugador cree que su pelota puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o está fuera de límites, para ahorrar tiempo, debería jugar una pelota provisional.

Los jugadores que están buscando una pelota deberían indicar a los jugadores del grupo que les sigue que les pasen tan pronto como se den cuenta de que la pelota no se encontrará fácilmente o una vez transcurrido los cinco minutos de búsqueda. Después de permitir al grupo que les sigue que les adelanten, no deberían continuar el juego hasta que el grupo haya pasado y esté fuera de su alcance.

Prioridad en el Campo

Salvo que el Comité lo determine de otra manera, la prioridad en el campo está determinada por el ritmo de juego de un grupo. Cualquier grupo que está jugando una vuelta completa tiene derecho a pasar a un grupo que juega una vuelta más corta. El término grupo incluye a un jugador que está jugando solo.

Cuidado del Campo**Bunkers.**

Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberían arreglar y alisar todos los agujeros y pisadas que han hecho ellos y cualquier otro próximo hecho por otros. Si hay algún rastrillo razonablemente próximo al bunker debería usarse para ese fin.

Reparación de chuletas y daños hechos por zapatos.

Los jugadores deberían reparar cuidadosamente las chuletas hechas por ellos mismos y cualquier otro daño hecho al terreno por el impacto de una pelota (esté o no hecho por el mismo jugador). A la terminación del hoyo por todos los jugadores del grupo, los daños causados al terreno por los zapatos de Footgolf deberían ser reparados.

Prevención de daño innecesario.

Los jugadores deberían evitar causar daño al campo por arrancar chuletas al realizar tiros de práctica o por golpear los zapatos contra el suelo, sea por enojo o por cualquier otra razón. Con el fin de evitar daños al agujero, los jugadores no deberían situarse demasiado cerca del agujero, y deberían actuar con cuidado durante el manejo de la bandera y al sacar una bola del agujero. La bandera debería ser repuesta correctamente en el agujero antes de que los jugadores abandonen el green.

Penalidades por infracción

Si los jugadores siguen las directrices del reglamento, harán el juego más agradable para todos. Si un jugador hace caso omiso sistemáticamente de estas directrices durante una vuelta o durante un periodo de tiempo en perjuicio de otros, se recomienda que el Comité considere tomar una acción disciplinaria apropiada contra el jugador.

Comprenda las palabras

El libro de Reglas está escrito de una manera precisa e intencionada. Debería tenerse en cuenta y entender las siguientes diferencias en el uso de las palabras.

- puede = opcional
- debería = recomendación
- debe = obligatorio (y hay penalidad si no se cumple)
- una pelota = usted puede sustituirla por otra pelota
- la pelota = usted no puede sustituir la pelota

SEGUNDA PARTE

Definiciones

Agujero (Hoyo)

El "agujero" tendrá 52 centímetros de diámetro y por lo menos 35 centímetros de profundidad. .

Animal de Madriguera

Un "animal de madriguera" es un animal (que no sea una lombriz, un insecto o similar) que hace un hoyo para habitar o cobijarse, como un conejo, un topo, una marmota, una ardilla de tierra o una salamandra.

Nota: Un hoyo hecho por un animal que no sea de madriguera, como un perro, no es una condición anormal del terreno, salvo que esté marcado o declarado como terreno en reparación.

Marshall / Arbitro

El Marshall es la persona que es designada por el Comité para decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Debe actuar ante cualquier infracción de una Regla que observe o le sea comunicada. El Marshall no debería atender la bandera, permanecer junto al agujero o indicar su posición, o levantar la pelota o marcar su posición.

Bandera

La "bandera" es un indicador recto movable, que puede o no tener tela u otro material incorporado, colocado en el centro del agujero para indicar su posición. Debe ser circular en su sección transversal. Están prohibidos los materiales almohadillados o amortiguadores de golpes que puedan influir indebidamente en el movimiento de la pelota.

Pelota Embocada

Una pelota está "embocada" cuando reposa dentro de la circunferencia del agujero y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del agujero.

Pelota en Juego

Una pelota está "en juego" tan pronto como el jugador ha ejecutado un golpe en el lugar de salida. Continúa "en juego" hasta ser embocada, salvo cuando esté perdida, fuera de límites o levantada, o haya sido sustituida por otra pelota, esté o no permitida la sustitución; una pelota que así sustituye a la anterior se convierte en la "pelota en juego".

Pelota Equivocada

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

- la pelota en juego del jugador;
- una pelota provisional del jugador

Nota: Pelota en juego incluye una pelota que ha sustituido a la pelota en juego, esté o no permitida dicha sustitución.

Pelota Movida

Se considera que una pelota "se ha movido" si deja su posición y va a reposar a cualquier otro lugar.

Pelota Perdida

Una pelota se considera "perdida", si:

- a. No es encontrada o identificada como suya por el jugador, dentro de los cinco minutos contados desde que el jugador haya comenzado a buscarla; o
- b. El jugador ha ejecutado un golpe a una pelota provisional desde el lugar donde probablemente ha de estar la pelota original o desde un punto más cercano al agujero que ese lugar. o
- c. El jugador ha puesto otra pelota en juego bajo penalidad de golpe y distancia; o
- d. El jugador ha puesto otra pelota en juego porque se sabe o es prácticamente seguro que la pelota, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una causa ajena, está en una obstrucción, está en una condición anormal del terreno o está en un obstáculo de agua; o
- e. El jugador ha ejecutado un golpe a una pelota sustituta.

El tiempo empleado en jugar una pelota equivocada no cuenta en el periodo de los cinco minutos permitidos para la búsqueda.

Pelota Provisional

Una "pelota provisional" es una pelota jugada cuando una pelota puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites.

Pelota Sustituta

Una "pelota sustituta" es una pelota puesta en juego en lugar de la pelota original que estaba en juego, perdida, fuera de límites o levantada.

Campo

El "campo" es toda el área dentro de cualquier límite establecido por el Comité

Causa Ajena

Cualquier objeto, animal o individuo que no participe del juego.

Colocarse (Stance)

"Colocarse" consiste en que un jugador sitúe sus pies en posición para ejecutar un golpe.

Comité

El "Comité" es la comisión encargada de la competición o, si la cuestión no se suscita en una competición, la comisión responsable del campo.

Condiciones Anormales del Terreno

Una "condición anormal del terreno" es cualquier agua accidental, terreno en reparación u hoyo, desecho o senda hechos en el campo por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.

Consejo

"Consejo" es cualquier parecer o sugerencia que pudiera influir en un jugador para determinar su juego, la elección o el modo de ejecutar un golpe. La información sobre las Reglas, distancias o sobre cuestiones de dominio público, tales como la posición de los obstáculos o de la bandera en el green, también es "consejo".

Equipo

"Equipo" es cualquier cosa usada, llevada o transportada por el jugador. En el término equipo, se incluye el caddie del jugador.

Eventualidad del Juego

Una "eventualidad del juego" ocurre cuando una pelota en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por una causa ajena.

Golpe

Un "golpe" es el movimiento del muslo hacia adelante con la intención de golpear y mover la pelota, pero si un jugador detiene voluntariamente su muslo antes de que su pie alcance la pelota, no ha ejecutado un golpe.

Golpe de Penalidad

Un "golpe de penalidad" es el que bajo la aplicación de ciertas Reglas se añade al resultado de un jugador.

Green

Una pelota está en el green cuando cualquier parte de la misma toca el green. En los casos donde no se encuentra marcado el Green, será considerado como Green cuando la pelota no este en un hazard y se encuentre dentro de los 10 metros del hoyo.

Green Equivocado

Un "green equivocado" es cualquier green que no sea el del hoyo que se está jugando. Salvo que el Comité lo establezca de otra forma, este término incluye un green de prácticas o un green para practicar golpes cortos en el campo.

Honor

Se dice que tiene el "honor" el jugador que ha de jugar primero desde el lugar de salida.

Línea de Putt

La "línea de putt" es la línea que el jugador desea que tome su pelota después de un golpe en el green o hasta una distancia máxima de 20 metros al hoyo. La línea de putt incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea deseada. La línea de putt no se prolonga más allá del agujero.

Lugar de salida

El “lugar de salida” es el sitio desde el que se inicia el juego en el hoyo a jugar. Es un área rectangular con una profundidad de dos metros y cuyo frente y costados están definidos por los límites exteriores de dos marcas de salida. Una pelota está fuera del lugar de salida cuando toda ella reposa fuera del mismo.

Marcador

Un “marcador” es la persona designada por el Comité para anotar el resultado de un competidor.

Observador

Un “observador” es la persona designada por el Comité para ayudar a un árbitro a decidir cuestiones de hecho e informarle de cualquier infracción de una Regla. Un observador no debería atender la bandera, ni permanecer junto al agujero o indicar su posición, ni levantar la pelota o marcar su posición.

Hazard u Obstáculos

Un “obstáculo” es cualquier búnker o cualquier obstáculo de agua.

Punto más Cercano de Alivio

El "punto más cercano de alivio" es el punto de referencia para aliviarse sin penalidad por interferencia de una obstrucción inamovible (Regla 21-2), una condición anormal del terreno (Regla 22) o un green de golf (Regla 26).

Es el punto en el campo más cercano al que reposa la pelota que

(i) no está más cerca del agujero ;y

(ii) donde, si la pelota estuviera así situada, no existiría interferencia de la condición de la que el jugador quiere aliviarse para el golpe que el jugador habría ejecutado desde la posición original si la condición no estuviese ahí.

Recorrido

“Recorrido” es toda el área del campo, excepto:

- a. El lugar de salida y el green del hoyo que se está jugando; y
- b. Todos los obstáculos del campo.

Terreno en Reparación

“Terreno en reparación” es cualquier parte del campo marcada como tal por orden del Comité o así declarada por su representante autorizado. Todo el terreno y cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación es parte del terreno en reparación. Terreno en reparación incluye material apilado para ser retirado y cualquier hoyo hecho por un cuidador del campo, incluso si no está marcado como tal. La hierba cortada y todo material dejado en el campo que hayan sido abandonados y que no se tenga intención de retirar, no son terreno en reparación si no están marcados como tal.

Cuando el margen del terreno en reparación está definido por estacas, éstas están dentro del terreno en reparación y el margen del terreno en reparación está definido por los puntos exteriores más cercanos de las estacas, al nivel del suelo.

Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un terreno en reparación, las estacas lo identifican y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un terreno en reparación está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del terreno en reparación. El margen de un terreno en reparación se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba.

Una pelota está en un terreno en reparación cuando reposa en, o cualquier parte de ella lo toca.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un terreno en reparación son obstrucciones.

Nota: El Comité puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un terreno en reparación o desde un área medio ambientalmente sensible que ha sido definida como terreno en reparación.

LAS REGLAS

Regla 1

EL JUEGO

1-1. General

El Juego de Footgolf consiste en jugar una pelota con el pie desde el sitio de salida hasta embocarla en el hoyo, mediante un golpe o golpes sucesivos de acuerdo con las Reglas.

1-2. Ejerciendo Influencia sobre el Movimiento de la Pelota o Alterando Condiciones físicas

Un jugador no debe

- i. realizar una acción con la intención de influir en el movimiento de una pelota en juego o,
- (ii) alterar las condiciones físicas con la intención de afectar el juego de un hoyo.

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-2:**

Dos golpes.

1-3. Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas

Los jugadores no deben ponerse de acuerdo para excluir la aplicación de ninguna Regla ni para dejar sin efecto cualquier penalidad incurrida.

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-3:**

Juego por golpes – Descalificación de los competidores involucrados.

En caso de ser torneo por equipos, descalificación de los equipos de los competidores involucrados.

1-4. Aspectos No Previstos por las Reglas

Si algún aspecto controvertido no está previsto por las Reglas, la decisión se debería tomar de acuerdo con la equidad. De presentarse una situación que no puede ser resuelta por el conocimiento de los jugadores se debe

- a) Consultar con alguna autoridad del Torneo o algún miembro del Comité de Reglas o,
- b) Anotar la situación de juego y plantearla al momento de presentar la tarjeta.

No aclarar la duda y por ello anotar un score incorrecto es penalizado con tres golpes para el jugador cuyo juego planteo la duda.

Regla 2

BOTINES

Los botines permitidos para jugar son únicamente sin taponos (futsal) o con taponos chicos (papi futbol). Salvo por rotura del botín, el jugador deberá terminar el hoyo con los botines que comenzó. El jugador no puede impactar la pelota sin calzado en sus pies. La penalidad por incumplir esta regla es de dos golpes de penalidad.

2-1. Botines Dañados: Reparación y Reemplazo

Daño en el Tránsito Normal del Juego

Si durante una vuelta estipulada, un botín del jugador es dañado en el tránsito normal del juego, el jugador puede:

(i) usar el botín en su estado dañado en lo que resta de la vuelta estipulada; o

(ii) sin demorar indebidamente el juego, repararlo, o

(iii) Si el botín está inservible para el juego, reemplazar el botín dañado con cualquier otro botín. El reemplazo del botín no debe demorar indebidamente el juego y no debe hacerse pidiendo prestado cualquier botín elegido para el juego por otra persona que está jugando la cancha. A diferencia de la regla de pelota pinchada, en caso de rotura de botín no está permitido dejar pasar a la línea que viene por detrás (dando tiempo a la reposición del botín)

Regla 3

LA PELOTA

La pelota que se utiliza es la tradicional pelota número 5 utilizada para el fútbol. Está prohibida cualquier otra pelota.

3-1. Levantar la pelota

Una vez en juego, la pelota no podrá ser levantada por el jugador, salvo que se encuentre dentro de las condiciones expresamente autorizadas por el reglamento o por las reglas locales. En los casos autorizados a levantar la pelota, el jugador deberá siempre indicar a su marcador u otro jugador que levantará la pelota, expresando la causal, y procederá a marcar la posición de la pelota. Recién allí podrá levantar la pelota.

El Jugador podrá levantar la pelota, siempre siguiendo el procedimiento estipulado en esta regla, en los siguientes casos:

- i) Cuando otro jugador le solicita que marque la pelota porque la misma interfiere con su juego;
- ii) Cuando su pelota esta dentro del Green (en el caso que no este marcado el Green, dentro de los 10 metros de distancia del hoyo, siempre que, en dicha distancia, la pelota no esté en un hazard), el jugador podrá marcar y levantar su pelota;
- iii) Cuando estima que la posición de su pelota puede beneficiar a otro jugador, puede proceder a marcar la pelota;
- iv) Cuando debe remover una obstrucción (acorde al reglamento) y existe la posibilidad que al removerlo pueda mover su pelota;
- v) Si un jugador tiene motivos para creer que su pelota se ha tornado inservible para el juego durante el tránsito del hoyo en juego, puede levantar la pelota sin penalidad para determinar si está inservible.

Antes de levantar la pelota el jugador debe anunciar su intención a su marcador o un co-competidor y marcar la posición de la pelota. Seguidamente puede levantar la pelota y examinarla siempre que le otorgue a su contrario, marcador o co-competidor la oportunidad de examinarla y observar el procedimiento de levantar y reponer la pelota; y

- vi) Cuando se encuentre autorizado por este reglamento o por las reglas locales.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 3-1:

1 golpe

3-2. Pelota Inservible para el Juego

Una pelota está inservible para el juego si está visiblemente cortada, rajada o deformada.

Una pelota no está inservible para el juego solamente por tener adherido barro u otros materiales, estar su superficie raspada o raída o su pintura dañada o descolorida.

Si un jugador tiene motivos para creer que su pelota se ha tornado inservible para el juego durante el transcurso del hoyo en juego, puede levantar la pelota sin penalidad para determinar si está inservible, según lo previsto por la regla 3-1.

Si el jugador omite cumplir con la totalidad o parte de este procedimiento o si levanta la pelota sin que exista razón para creer que se ha tornado inservible para el juego durante el transcurso del hoyo en juego, incurre en la penalidad de un golpe.

Si se determina que la pelota se ha tornado inservible para el juego durante el transcurso del hoyo en juego, el jugador la puede sustituir por otra pelota, colocándola en el sitio donde descansaba la pelota original. En caso contrario la pelota original debe ser repuesta.

3-3. Pelota pinchada/deformada/inservible

En caso de pincharse la pelota durante el desarrollo de un hoyo deberá procederse de la siguiente forma: Se marca la posición de la pelota. Una vez que se constata que la pelota está pinchada con el resto de los jugadores puede ser reemplazada por otra pelota propia, prestada o aportada por el torneo siempre que esté de acuerdo con las especificaciones que requiere la pelota para ser utilizable en un evento de Footgolf.

Si el jugador no contase con una pelota para reemplazar la dañada en el lugar de juego y debe dirigirse a otro lugar fuera del campo de juego para buscarla, se procederá así:

La línea deberá dejar pasar a la línea que viene por detrás si fuera necesario. Ese es el tiempo máximo del que dispone el jugador para restablecer la pelota dañada. Si la línea que viene por detrás y a la cual se le permitió jugar el hoyo en cuestión termina de jugar el hoyo, los jugadores de la línea que esperaban al jugador que se retiró deberán restablecer el juego inmediatamente. Llegado el turno del jugador en cuestión, si está, juega su tiro. Si aún no está, el jugador quedará descalificado.

Regla 4

EL JUGADOR

4-1. Reglas

El jugador es responsable de conocer las Reglas.

4-2. Hora de Salida y Grupos

a) Hora de Salida

El jugador debe iniciar el juego a la hora establecida por el Comité.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-2a:

Si el jugador se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, la penalidad por no haber iniciado el juego a esa hora es de dos golpes en el primer hoyo. De no ser así, la penalidad por quebrantar esta Regla es descalificación.

Excepción: Cuando el Comité determine qué circunstancias excepcionales han impedido al jugador cumplir con el horario de salida, no hay penalidad.

4-3. Pelota

La responsabilidad de jugar la pelota correcta es del jugador. Todo jugador debería poner una marca identificatoria en su pelota. Si juega una pelota incorrecta, el jugador recibirá dos golpes de multa y deberá reponer la pelota del otro jugador en el lugar donde se encontraba y luego continuar el juego con su pelota.

4-4. Anotando Scores en el Juego por Golpes

a) Anotando Scores

Después de cada hoyo el marcador debería controlar el score con el competidor y anotarlo.

Al completar la vuelta, el marcador debe firmar la tarjeta de score y entregarla al competidor. Si más de un marcador ha anotado los scores, cada uno de ellos debe firmar la parte de la que es responsable.

b) Firmando y Entregando la Tarjeta de Score

Después de completada la vuelta, el competidor debería revisar su score para cada hoyo y aclarar con el Comité cualquier aspecto dudoso. Debe asegurarse que el marcador o marcadores hayan firmado la tarjeta de score, la firmará él mismo y la entregará a las autoridades lo antes posible.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-4b:

Descalificación.

c) Score equivocado para el Hoyo

El competidor es responsable de la exactitud del score anotado para cada hoyo en su tarjeta de score. Si entrega un score menor en cualquier hoyo que el realmente empleado, está descalificado. Si entrega un score mayor en cualquier hoyo que el realmente empleado, el score entregado se mantiene.

4-5. Demora Indebida; Juego Lento

El jugador debe jugar sin demora indebida y de acuerdo con cualquier orientación de ritmo de juego que pueda establecer el Comité. Entre la terminación de un hoyo y la ejecución del golpe desde el próximo sitio de salida, el jugador no debe demorar indebidamente el juego. El Marshall, o un co-competidor si no estuviera el Marshall, deberá advertir al jugador que demora en forma indebida y atrasa la línea (conforme al tiempo estipulado por el Comité). En caso que el jugador continúe con la demora indebida para jugar se aplicara la penalidad estipulada en esta regla.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-5:

Dos golpes.

Regla 5

PRÁCTICA

5-1. Antes o entre vueltas

Antes de una competencia no está permitida la práctica ni el reconocimiento de ninguna zona del campo de juego. En caso de estarlo, la organización del torneo decidirá e informará al jugador la o las zonas habilitadas. Lo mismo se aplica para una definición de torneo

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-1 Antes de una vuelta de desempate, descalificación. Antes del arranque del juego, dos golpes.

5-2. Durante una Vuelta

Un jugador no debe ejecutar un golpe de práctica durante el juego de un hoyo. Asimismo, entre el juego de dos hoyos un jugador no debe ejecutar un golpe de práctica.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-2:

Dos golpes.

Regla 6

CONSEJO: INDICANDO EL JUEGO ENTRE LÍNEAS

6-1. Consejo

Durante una vuelta estipulada, un jugador puede:

- a) Dar consejo a alguien de la competencia que esté jugando en la cancha o,
- b) Solicitar consejo ajeno de jugadores.

6-2. Indicando la Línea de Juego

Un jugador puede solicitar a cualquiera que le indique la línea de juego; pero mientras se está ejecutando el golpe nadie puede ser ubicado por el jugador en o cerca de la línea o en una prolongación de ésta más allá del hoyo. Cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento para indicar la línea de juego, debe ser quitada antes de que se ejecute el golpe.

Excepción: Asta-bandera atendida o tenida en alto – ver Regla 15-1.

Si el jugador que proporciona consejo, lo hace proporcionando información incorrecta incurre en una penalidad de un golpe.

Regla 7

INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS

7-1. General

El número de golpes que un jugador ha empleado incluye cualquier golpe de penalidad en que incurrió.

7-2. Juego por Golpes

Un competidor que ha incurrido en una penalidad debería informar el hecho a su marcador tan pronto como sea posible. También se recomienda al marcador preguntarle al jugador en el momento de la acción, para, en caso de tener que discutirlo, hacerlo en el momento.

Regla 8

ORDEN DE JUEGO

8-1. Juego por Golpes

- a) Cuando se Inicia el Juego de un Hoyo

El competidor que tiene el honor en el primer sitio de salida está determinado por el orden de la planilla. A falta de ésta, el honor debería ser decidido por sorteo.

El competidor con el menor score en un hoyo tiene el honor en el siguiente sitio de salida.

El competidor con el segundo menor score es el próximo en jugar y así sucesivamente. Si dos o más competidores tienen el mismo score en un hoyo, jugarán desde el próximo sitio de salida en el mismo orden en que lo hicieron en el sitio de salida anterior.

b) Durante el Juego de un Hoyo

Después que los competidores han comenzado el juego del hoyo, la pelota más lejos del hoyo se juega primero. Si dos o más pelotas están equidistantes del hoyo o si sus posiciones con respecto al mismo no pueden determinarse, se jugará en el orden en el cual arrancaron ese hoyo. Los jugadores deben esperar por detrás de la pelota más lejana y así ir acercándose al hoyo, por turnos y siempre detrás de la pelota más lejana, salvo que:

- i) se solicite marcar alguna pelota en cuyo caso está permitido adelantarse a la pelota más lejana,
- ii) exista duda acerca de la posición de alguna pelota en relación a los límites del campo de juego, en cuyo caso lo primero que deberá hacer el jugador es marcar el sitio de donde se ejecuto el tiro y dirigirse a donde asienta su pelota junto a otro jugador para ver la posición de la misma. Si la pelota está fuera de límites, se vuelve a la marca. Si no, continúa el juego normalmente.
- iii) Si la pelota en juego invadió un hoyo contiguo en el que se esté jugando y ello pueda interferir en el juego ajeno por lo cual haga falta marcar la pelota con rapidez.

Regla 9

SITIO DE SALIDA

El "lugar de salida" es el sitio desde el que se inicia el juego en el hoyo a jugar. Es un área rectangular con una profundidad de dos metros y cuyo frente y costados están definidos por los límites exteriores de dos marcas de salida. Una pelota está fuera del lugar de salida cuando toda ella reposa fuera del mismo.

Se podrá emplear únicamente para el tiro de salida de cada hoyo un Tee reglamentario aprobado por la AAFG, el cual no podrá exceder las siguientes dimensiones:

10 cm de altura y el diámetro de la pelota.

El jugador puede optar por usarlo o no.

9-1. Acomodando

Cuando un jugador está poniendo una pelota en juego desde el sitio de salida, ésta debe ser jugada dentro de la superficie del mismo sobre el suelo o sobre un tee reglamentario colocado en o sobre dicha superficie.

Si al comenzar un hoyo un competidor juega una pelota desde fuera del sitio de salida, incurre en una penalidad de dos golpes y debe entonces jugar una pelota desde dentro del sitio de salida.

9-2. Pelota que Cae del Tee

Si una pelota se cae (por cualquier causa) o es volteada del tee por el jugador al preparar el golpe, puede ser acomodada nuevamente sin penalidad, hasta un máximo de dos veces, donde si no consigue dejar la pelota sobre el Tee en dichos intentos deberá jugar la misma sin el uso de este. No obstante, si se ejecuta el golpe, estando o no la pelota en movimiento en ese momento preciso, se cuenta el golpe, haya terminado la pelota donde haya terminado.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 9-2:

Dos golpes.

Regla 10

BUSCANDO E IDENTIFICANDO LA PELOTA

10-1. Viendo la Pelota; Buscando la Pelota

Un jugador no tiene necesariamente derecho a ver su pelota cuando ejecuta un golpe.

Al buscar su pelota en cualquier parte de la cancha, el jugador puede tocar o torcer pasto largo, juncos, arbustos, retamas, matorrales o sus similares, pero únicamente lo necesario para encontrarla o identificarla, siempre intentando cuidar la naturaleza y que no mejore el asiento de la pelota, el espacio en que ha de intentar su stance o swing o su línea de juego; si la pelota es movida, se aplica la Regla 16-2a.

Regla 11

PELOTA JUGADA TAL COMO SE ENCUENTRA

11-1. La pelota debe ser jugada tal como se encuentra, salvo que las Reglas lo dispongan de otro modo.

11-2. Mejorando el Asiento, el Espacio en que ha de Intentarse el Stance o el Swing, o la Línea de Juego

Un jugador no debe mejorar ni permitir que sea mejorada:

- la posición o asiento de su pelota,
- el espacio en que ha de intentar su stance o swing,
- su línea de juego o una razonable prolongación de dicha línea más allá del hoyo, o
- el área en que ha de dropear o colocar una pelota,

mediante cualquiera de las siguientes acciones:

- presionando el suelo con su pie,
- moviendo, torciendo o rompiendo cualquier cosa en crecimiento o fija (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos que definen el fuera de límites o delimitan hazards),
- creando o eliminando irregularidades en la superficie,
- quitando o aplastando arena, tierra suelta, divots repuestos o panes de césped colocados en posición, o
- quitando rocío, escarcha o agua.

Sin embargo, el jugador no incurre en penalidad si la acción ocurre:

- al apoyar el o los pie/s y presionando ligeramente cuando prepara el golpe,
- al tomar normalmente su stance,
- al ejecutar un golpe o en el movimiento de su pierna hacia atrás para ejecutar un golpe y el golpe es ejecutado,
- al crear o eliminar irregularidades de la superficie del sitio de salida.

11-3. Construyendo un Stance

Un jugador tiene derecho a colocar firmemente los pies cuando toma su stance, pero no debe construirse un stance. Se entiende por construir el stance, a cualquier acción que modifique el terreno o espacio donde ha de prepararse la ejecución de un golpe.

Regla 12

GOLPEANDO LA PELOTA

12-1. La Pelota debe ser Golpeada Netamente

La pelota debe ser golpeada netamente con el botín y no debe ser empujada, arrastrada, pisada, empalada, cuchareada o cualquier acción que no sea un impacto neto en la misma. En ningún caso el jugador podrá golpear la pelota con la suela de su botín.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 12-1

Dos golpes.

12-2. Golpeando la Pelota Más de Una Vez

Si al ejecutar un golpe el jugador golpea la pelota con cualquier parte del cuerpo más de una vez, el jugador debe contar el golpe y agregar un golpe de penalidad, sumando dos golpes en total.

12-3 Jugando una Pelota en Movimiento

Un jugador no debe ejecutar un golpe a su pelota mientras la misma esté en movimiento.

Cuando la pelota comienza a moverse después de iniciado el golpe o el movimiento del pie hacia atrás para ejecutar el golpe, el jugador no incurre en penalidad según esta Regla por jugar una pelota en movimiento, pero no queda exento de cualquier penalidad impuesta según las siguientes Reglas:

Pelota estacionada movida por el jugador – Regla 16-2

Regla 13

PELOTA SUSTITUTA. PELOTA EQUIVOCADA

Si un competidor ejecuta un golpe o golpes con una pelota equivocada, incurre en la penalidad de dos golpes.

El competidor debe corregir su error jugando la pelota correcta o procediendo según las Reglas. Si omite corregir su error antes de ejecutar un golpe en el próximo sitio de salida o, tratándose del último hoyo de la vuelta, omite declarar su intención de corregir el error antes de retirarse del green, está descalificado.

Los golpes ejecutados por un competidor con una pelota equivocada no cuentan en su score. Si la pelota equivocada pertenece a otro competidor, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde el cual la pelota equivocada fue jugada por primera vez.

Regla 14

LÍNEA DE PUTTS/TIROS AL HOYO

La “línea de putt” es la línea que el jugador desea que tome su pelota cuando la misma se encuentra dentro del Green (en el caso que no se encuentre marcado, se estima dentro de los 10 metros de distancia al hoyo siempre que no se encuentre dentro de un hazard) o hasta una distancia máxima de 20 metros al hoyo. La línea de putt incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea deseada. La línea de putt no se prolonga más allá del agujero. Si existe una obstrucción, agua accidental o cualquier otra circunstancia que afecte la línea del putt, el jugador tendrá derecho a droppear la pelota conforme a la regla de la perpendicularidad.

14-1. General

a) Tocando la Línea del Putt

La línea del putt no debe ser tocada excepto que:

(i) el jugador puede quitar impedimentos sueltos, siempre que no presione nada hacia abajo y procurando no caminar sobre la línea de putt aplanando el terreno con el peso de su cuerpo. Tampoco está permitido dar pisotones sobre elevaciones, montículos o saliencias propias del terreno con el fin de aplanar el terreno perteneciente a la línea de putt.

(ii) al levantar o reponer la pelota – Regla 18-1;

(iii) al presionar hacia abajo un marcador de pelota;

(iv) al quitar obstrucciones movibles – Regla 21-1.

b) Levantando y Limpiando la Pelota

Una pelota que descansa en la línea de putt puede ser levantada y, si se desea, limpiada. La posición de la pelota debe ser marcada antes de levantarse y debe ser repuesta. Cuando otra pelota está en movimiento, no debe levantarse una pelota que pueda influir en su movimiento (Quien levanta la pelota una vez que esta en movimiento la pelota del otro jugador, incurre en un golpe de penalidad).

14-2 Regla de los diez segundos

Cuando un jugador ejecuta un golpe y su pelota queda estacionada en el Green, antes de ejecutar un nuevo golpe o antes de marcar la pelota, el jugador tiene derecho a esperar diez segundos, desde el momento que llega a la misma, por si su pelota se mueve. Si para ese entonces la pelota no ha caído dentro del hoyo, se considera que está estacionada. Si la pelota cae dentro del hoyo dentro de los diez segundos desde que esta se detuviera por primera vez, la pelota será considerada como embocada por el jugador en su último golpe. Si la pelota cae dentro del hoyo luego de transcurrido los diez segundos de su primera detención, el jugador deberá agregar un golpe de penalidad.

Regla 15

LA BANDERA

15-1. Asta-Bandera Atendida, Quitada o Tenida en Alto

Antes de ejecutar un golpe desde cualquier sitio de la cancha, el jugador puede hacer que el asta-bandera sea quitada o no. Si el asta-bandera no es quitada antes que el jugador ejecute un golpe, no debe quitada durante el golpe o mientras la pelota del jugador está en movimiento, si el hacerlo puede influir en el movimiento de la pelota.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 15-1

Dos golpes.

Excepción: En caso de que por particularidades del terreno el hoyo y la bandera no estén visibles, puede solicitarse a algún jugador que sostenga la bandera en alto durante el tiro. Recién cuando la pelota se encuentre estacionada se restituye la bandera en el hoyo.

15-2. Pelota que Descansa Contra el Asta-Bandera

Cuando la pelota de un jugador descansa contra el asta-bandera que está en el hoyo, pero no está embocada, el competidor que jugo con anterioridad a este golpe, debe quitar el asta-bandera verticalmente hacia arriba. Si la pelota cae dentro del hoyo, se considera que el jugador ha embocado con su último golpe; si así no fuere, si la pelota es movida, debe ser colocada en el borde del hoyo, sin penalidad.

Regla 16

PELOTA ESTACIONADA MOVIDA

16-1. Por una Causa Ajena

Se considera causa ajena a cualquier objeto, animal o individuo que no participe del juego (esto incluye al Marshall). El viento no es considerado causa ajena.

Si una pelota estacionada es movida por una causa ajena, no hay penalidad y la pelota debe ser repuesta en el lugar donde se encontraba.

16-2. Por el Jugador, compañero (en match play o modalidad por equipos), caddie o su equipo

Excepto lo permitido por las Reglas, cuando la pelota del jugador está en juego, si:

(i) el jugador o un compañero,

- levanta o mueve la pelota,
- la toca intencionalmente u,
- ocasiona el movimiento de la pelota, o

(ii) el equipo del jugador o el equipo de su compañero ocasiona su movimiento,

Entonces, el jugador incurre en la penalidad de un golpe.

Si la pelota es movida debe ser repuesta, a menos que el movimiento de la pelota ocurra después que el jugador ha comenzado el golpe o el movimiento de la pierna hacia atrás para ejecutar el golpe y éste es ejecutado.

Según las Reglas no hay penalidad si un jugador accidentalmente ocasiona el movimiento de su pelota en las siguientes circunstancias:

- Al buscar una pelota en una obstrucción o condición anormal del terreno
- Al levantar una pelota según una Regla
- Al colocar o reponer una pelota según una Regla
- Al quitar un impedimento suelto en el green
- Al quitar obstrucciones movibles

16-3. Por el Contrario o su equipo

a) Durante la Búsqueda

Si durante la búsqueda de la pelota de un jugador, un contrario o su equipo mueve la pelota, la toca u ocasiona su movimiento, no hay penalidad. Si la pelota es movida, debe ser repuesta.

b) Situaciones que Excluyen la Búsqueda

Si en situaciones que excluyen la búsqueda de la pelota de un jugador, un contrario, o su equipo mueve la pelota, la toca intencionalmente u ocasiona su movimiento, salvo que las Reglas lo dispongan de otra forma, el contrario incurre en la penalidad de un golpe. Si la pelota es movida, debe ser repuesta.

16-4. Por Otra Pelota

Si una pelota en juego y estacionada es movida por otra pelota en movimiento después de un golpe, la pelota movida debe ser repuesta por el jugador que impacto la pelota.

16-5. Por el Viento

Si la pelota es movida por el viento no se repondrá la pelota y deberá jugar desde el lugar donde esta se estacione definitivamente, sin penalidad (con la excepción de la penalidad prevista en la situación contemplada en la regla 14-2)

El jugador una vez detenida la pelota puede marcar su pelota en cualquier lugar de la cancha (sin levantarla). En caso que el viento mueva su pelota cuando la pelota esta marcada, el jugador puede reponer su pelota en el lugar donde se encuentra la marca. El jugador deberá sacar la marca antes de ejecutar el golpe. Si el jugador saca la marca y esta se mueve, el jugador debe jugar la pelota, sin penalidad desde el nuevo lugar de estacionamiento.

Regla 17

PELOTA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA

17-1. Por Una Causa Ajena

Si la pelota de un jugador en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por una causa ajena, es una interposición accidental, deberá jugar la pelota nuevamente desde la posición original sin penalidad.

17-2. Por el Jugador, sus compañeros o su equipo

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por él mismo, su compañero o equipo, el jugador incurre en un golpe de penalidad. La bola debe jugarse como reposa, excepto cuando va a parar en o sobre la ropa o el equipo del jugador o de su compañero en cuyo caso la bola es dropeada.

17-3. Por el Contrario o Equipo

Es deber de los jugadores encontrarse detrás de la línea de juego, razón por la cual si una pelota ajena lo golpea a él o a su equipo, se le impondrá un golpe de multa. El jugador cuya pelota impacto a su competidor, deberá jugar su pelota tal como se encuentra. No se aplicará la multa en los casos que el jugador se encuentra adelantado por búsqueda de pelota, debe marcar su pelota, o debe constatar si su pelota o la de un competidor se encuentra dentro de los límites del campo (conforme regla 8-1-b).

17-4. Por otra Pelota

a) Estacionada

Es responsabilidad del jugador evaluar su línea de juego y pedir que sean marcadas las pelotas que se encuentran en la misma. Si así no lo hiciera y al ejecutar el tiro golpea una pelota estacionada, jugará su pelota desde donde quede estacionada. La pelota que fue movida por este golpe debe ser restituida a su lugar. Si algún jugador de la línea considera que alguna pelota debe ser levantada y marcada, remitirse a la Regla 19.

b) En Movimiento

Si después de un golpe, la pelota en movimiento de un jugador es desviada o detenida por otra pelota en movimiento después de un golpe, el jugador debe jugar su pelota tal como se encuentra, sin penalidad.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

Un golpe.

Regla 18

LEVANTANDO, DROPEANDO Y COLOCANDO

El dropeo en el footgolf implica apoyar la pelota con las manos en el campo.

18-1. Levantando y Marcando

La pelota puede levantarse en cualquier parte de la cancha siempre exponiendo a un competidor el motivo reglamentario por el cual ha de ser levantada. Si el competidor acepta que la causal invocada se encuentra dentro de las reglas puede levantar la pelota.

La posición de la pelota debe ser marcada antes de levantarla. Si no es marcada, el jugador incurre en la penalidad de un golpe y la pelota debe ser repuesta.

Nota: La posición de una pelota que ha de ser levantada debería ser marcada colocando un marcador de pelota, una pequeña moneda u otro objeto similar inmediatamente detrás de la pelota. Si el marcador de pelota interfiere con el juego, debería ser colocado a un costado a la distancia de un metro máximo.

18-2. Pelota que no se detiene en el Lugar

Cuando debe dropearse una pelota y ésta no se detiene en el sitio donde se la colocó, no hay penalidad y la pelota debe ser repuesta. Si aún no se estaciona en tal sitio debe ser colocada en el sitio más cercano donde pueda quedar estacionada que no esté más cerca del hoyo.

Regla 19

PELOTA QUE AYUDA O INTERFIERE CON EL JUEGO

19-1. Pelota que Ayuda al Juego

Excepto cuando una pelota está en movimiento, si un jugador considera que una pelota puede ayudar a cualquier otro jugador, puede levantar la pelota si es su pelota; o hacer levantar cualquier otra pelota.

Si el Comité determina y comprueba que los competidores se han puesto de acuerdo para no levantar una pelota que podría ayudar a cualquier competidor, quedarán descalificados.

Nota: Cuando otra pelota está en movimiento, una pelota que podría influir en su movimiento no debe ser levantada. El jugador incurre en una penalidad de un golpe.

19-2. Pelota que Interfiere el Juego

Excepto cuando una pelota está en movimiento, si un jugador considera que otra pelota podría interferir con su juego, puede hacerla levantar.

Nota 1: Un jugador no puede levantar su pelota solamente por considerar que podría interferir en el juego de otro jugador. Si un jugador levanta su pelota sin que se lo hayan pedido, incurre en la penalidad de un golpe.

Nota 2: Cuando otra pelota está en movimiento, una pelota que podría influir en su movimiento no debe ser levantada. El jugador incurre en una penalidad de un golpe.

Regla 20

IMPEDIMENTOS SUELTOS

“Impedimentos sueltos” son objetos naturales, incluyendo:

- piedras, hojas, leña menuda, ramas y similares,
- excrementos,
- lombrices, insectos y similares; y desechos y montoncitos formados por éstos,

siempre que no estén:

- fijos o en crecimiento,
- sólidamente empotrados, o
- adheridos a la pelota.

La arena y la tierra suelta son impedimentos sueltos en el green, en la línea de putt pero no en cualquier otro lugar.

La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son o agua accidental o impedimentos sueltos a elección del jugador.

El rocío y la escarcha no son impedimentos sueltos.

20-1 Alivio

Cualquier impedimento suelto puede ser quitado sin penalidad, excepto cuando el impedimento suelto y la pelota descansan o tocan el mismo hazard.

Si la remoción de un impedimento suelto por parte del jugador ocasiona el movimiento de la pelota, incurre en penalidad de un golpe. El jugador podrá levantar su pelota de acuerdo a las reglas para remover un impedimento suelto si la pelota toca o descansa sobre el mismo.

Cuando una pelota está en movimiento, un impedimento suelto que pudiera influir en el movimiento de ella no debe ser removido.

Nota: Si la pelota descansa en un hazard, el jugador no debe tocar ni mover ningún impedimento suelto que descansa en el mismo hazard o lo toque. En este caso se incurre en una penalidad de un golpe.

Regla 21

OBSTRUCCIONES

Una “obstrucción” es cualquier objeto artificial (creada por el hombre) que se encuentre dentro del campo de juego.

Dentro de las obstrucciones existen las móviles y las inamovibles. El jugador podrá remover la obstrucción u obtener alivio únicamente cuando se encuentre autorizado por el reglamento.

21-1. Obstrucción Movable

Obstrucción es móvil si puede ser movida sin un gran esfuerzo, sin demorar indebidamente el juego y sin causar daño alguno. Los carteles publicitarios, rastrillos, las estacas que marcan distancia, hazards y zonas de dropeo, y cualquier objeto que no forma parte del campo de footgolf (y sea fácilmente removible) será considerado como obstrucción móvil y podrá ser quitado por el jugador previo a realizar el golpe. El jugador podrá quitar las estacas que marcan los hazards (agua lateral y frontal) para ejecutar un golpe si considera que esta interfiere con su stance o línea donde ha de intentar ejecutar su tiro, sin embargo deberá reponer las mismas luego de ejecutar dicho golpe. Si así no lo hiciera incurre en la penalidad de un golpe.

Un jugador puede obtener alivio, sin penalidad, de una obstrucción móvil de la siguiente manera:

a) Si la pelota no descansa en o sobre la obstrucción, ésta puede ser quitada. Si la pelota se mueve debe ser repuesta y no hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota sea directamente atribuible a la remoción de la obstrucción. Si así no fuere, se incurre en una penalidad de un golpe.

b) Si la pelota descansa en o sobre la obstrucción, la pelota puede ser levantada y la obstrucción quitada.

Cuando una pelota está en movimiento, no se debe quitar una obstrucción que podría influir en el movimiento de la pelota.

Los objetos que definen el fuera de límites tales como paredes, cercos, estacas y rejas, NO son obstrucciones y se consideran que están fijos. Las estacas que identifican el fuera de límites NO son obstrucciones y se consideran que están fijos.

21-2. Obstrucción Inamovible

Será considerada una obstrucción inamovible cualquier objeto creado por el hombre que no sea de fácil remoción.

El jugador únicamente obtendrá alivio de las obstrucciones inamovibles que están expresamente detalladas en este reglamento o autorizadas por las reglas locales.

Serán consideradas obstrucciones inamovibles, de las cuales el jugador podrá obtener alivio siempre y cuando ejerzan interferencia conforme al inciso a, los caminos artificiales y las tribunas.

a) Interferencia

La interferencia por una obstrucción inamovible existe cuando una pelota descansa dentro o sobre la obstrucción, o cuando la obstrucción interfiere el stance del jugador o el espacio en que ha de intentar el patear la pelota. También cuando la obstrucción inamovible descansa en la línea de putt. Si no es así, la interposición en la línea de juego no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

b) Alivio

Un jugador puede obtener alivio de la interferencia por una obstrucción inamovible de la siguiente manera:

Si la pelota descansa a través de la cancha, el jugador debe levantar la pelota y aplicar la regla de perpendicularidad, de no ser posible el jugador podrá dropear la pelota dentro del largo de dos metros sin acercar la posición de la pelota al hoyo. En el caso de tratarse de un camino, los dos metros dentro de los cuales puede dropear la pelota serán contados desde donde finaliza el camino.

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio de acuerdo con esta Regla si

a. La interferencia por cualquier otra causa distinta a la obstrucción inamovible hace que el golpe sea claramente impracticable o

(b) la interferencia por una obstrucción inamovible ocurriría únicamente al intentar ejecutar un golpe claramente irrazonable o al adoptar un stance, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Penalidad: El jugador que obtiene alivio o remueve una obstrucción sin encontrarse autorizado por esta regla será sancionado con un golpe de multa.

Regla 22

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO/PELOTA ENTERRADA

a) Interferencia

La interferencia por una condición anormal del terreno existe cuando una pelota descansa en o toca la condición o cuando la condición interfiere el stance del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing. También existe interferencia si una condición anormal del terreno en el green se interpone en su línea del putt. Si no es así, la interposición en la línea de juego no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

b) Alivio

Un jugador puede obtener alivio de una interferencia por una condición anormal del terreno de la siguiente manera:

i) Si la pelota descansa a través de la cancha, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad dentro del largo de dos pasos y no más cerca del hoyo.

ii) Si la pelota está en un bunker, el jugador debe levantar y dropear la pelota ya sea:

(a) Sin penalidad, la pelota debe ser dropeada en el bunker, o si el alivio completo es imposible, lo más cerca posible del sitio donde descansaba la pelota, pero no más cerca del hoyo, en una parte de la cancha en el bunker que brinde el máximo alivio disponible de la condición; o

(b) Con la penalidad de un golpe, fuera del bunker, manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el hoyo y el sitio en el cual la pelota es dropeada pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás del bunker.

Regla 23

PELOTA PERDIDA O FUERA DE LÍMITES. PELOTA PROVISIONAL

a) Pelota Fuera de Límites

"Fuera de límites" es el terreno que está más allá de los límites del campo o cualquier parte del campo marcada como tal por el Comité.

Cuando el fuera de límites está definido en relación con estacas o una valla, o está situado más allá de unas estacas o una valla, la línea de fuera de límites está determinada por los puntos exteriores más cercanos de las estacas o postes de la valla a nivel del suelo, excluyendo los soportes en ángulo.

Cuando se utilizan estacas y líneas para indicar el fuera de límites, las estacas lo identifican y las líneas lo definen.

Cuando el fuera de límites está definido por una línea en el suelo, dicha línea se considera dentro de los límites. La línea de fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una pelota está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites. Un jugador puede situarse fuera de límites para jugar una pelota que está dentro de límites.

Los objetos que definen el fuera de límites como muros, vallas, estacas y verjas no son obstrucciones y se consideran fijos.

Nota 1: Las estacas o líneas utilizadas para definir el fuera de límites deberían ser blancas.

Nota 2: Un Comité puede establecer una Regla Local declarando que las estacas que identifican pero no definen el fuera de límites son obstrucciones.

Si una pelota está fuera de límites, el jugador debe, con la penalidad de un golpe, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota fue jugada por última vez.

b) Pelota Provisional

En el caso que exista posibilidad que la pelota no sea encontrada o este fuera de limite, el jugador podrá jugar una pelota provisional. El jugador debe anunciar a los miembros de la línea que jugara una pelota provisional. La pelota provisional dejará de ser provisional una vez que: a) se encuentre la pelota original y en este caso la pelota provisional y sus golpes serán anulados; b) se compruebe que la pelota original esta fuera de limites o no se encuentra la misma; c) se traspase en forma fehaciente el lugar en donde presumiblemente se encontraría la pelota original.

c) Pelota No Encontrada Dentro de los Cinco Minutos

Si una pelota está perdida como resultado de no haber sido encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos después que el jugador haya iniciado la búsqueda, el jugador debe jugar una pelota con la penalidad de un golpe, lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez.

Regla 24

REGLA DE LA PERPENDICULARIDAD

Se establece una línea imaginaria entre el punto de la pelota y el hoyo y se extiende una línea (perpendicular a esta línea imaginaria) hacia ambos costados hasta la distancia de dos metros de donde se encontraba el balón, y en caso que se trate de un área (green de golf, terreno en reparación, agua accidental o camino) a dos metros de donde esta termina. La pelota puede apoyarse en cualquier punto por detrás de esta línea perpendicular siempre y cuando esté más lejos del hoyo que el punto original (punto de infracción) y no se excedan los dos metros de distancia a dicho punto.

Regla 25

PELOTA INJUGABLE

El jugador puede considerar su pelota injugable en cualquier lugar de la cancha. El jugador es único juez respecto a si su pelota está injugable.

Si el jugador considera que su pelota está injugable, debe, con la penalidad de un golpe, elegir entre: a) aplicar la regla de la perpendicularidad; b) droppear una pelota detrás del punto donde la pelota descansa, manteniendo dicho punto directamente entre el hoyo y el sitio donde la pelota es dropeada, pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás de ese punto;; o c) repetir el tiro.

Regla 26

PELOTA SOBRE EL GREEN DE GOLF

Está prohibido jugar una pelota desde los greens del campo de golf (Salvo en aquellos campos en los que esté expresamente permitido).
Si una pelota se estaciona sobre el green deberá ser removida del mismo por el jugador aplicando el máximo cuidado posible al ingresar al mismo, y se deberá proceder según la regla de la perpendicularidad sin penalidad alguna.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 26

Descalificación

Regla 27

TERRENO EN REPARACIÓN

Si una pelota se estaciona en un terreno en reparación debidamente indicado se deberá proceder según la regla de la perpendicularidad sin penalidad alguna o ir hacia atrás hasta dos metros de terminado el terreno en reparación.

Regla 28

HAZARD DE AGUA (FRONTAL y LATERAL)

Todo el terreno y agua dentro del margen de un obstáculo de agua son parte del obstáculo de agua. Cuando el margen de un obstáculo de agua está definido por estacas, éstas están dentro del mismo y su margen está definido por los puntos exteriores más cercanos de las estacas al nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un obstáculo de agua, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el margen de un obstáculo de agua está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del obstáculo de agua lateral. El margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una pelota está en un obstáculo de agua cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el obstáculo de agua.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un obstáculo de agua son obstrucciones (ver regla 21).

28-1. Alivio por pelota en hazard de Agua

Cuando una pelota cae dentro de un hazard de agua se procederá de la siguiente forma:

Si la pelota no se encuentra flotando (dentro de terreno firme pero dentro del área demarcado por las estacas, o dentro del agua pero estable puesto que se encuentra apoyada sobre la superficie del suelo o en el pasto o vegetación alta que crece en los márgenes de dichos hazard), el jugador podrá optar por jugar su pelota sin penalidad, siguiendo las reglas estipuladas para el bunker (regla 32).

Si su pelota se encuentra flotando o el jugador decide no jugar desde el obstáculo en este caso un hazard de agua (estacas y/o líneas amarillas) el jugador podrá, con la penalidad de un golpe:

- jugar una pelota desde donde su último golpe fue jugado, o
- dropear una pelota detrás del hazard de agua, sin límite de distancia, en una línea recta entre el hoyo, el punto por el cual la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua y el punto en el cual la pelota es dropeada.

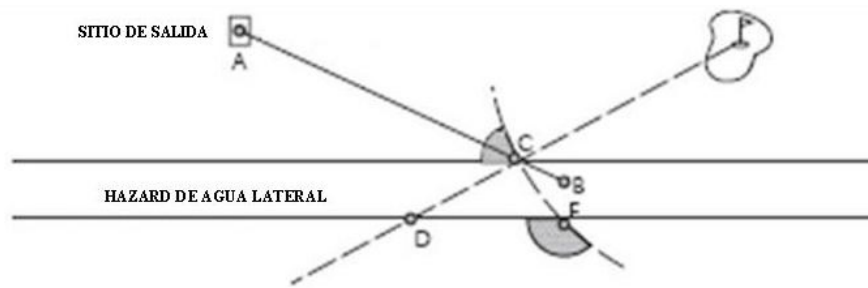
Si su pelota está en un hazard de agua lateral (estacas y/o líneas rojas), además de las opciones por una pelota en un hazard de agua (ver párrafo anterior), bajo la penalidad de un golpe, puede dropear una pelota dentro del largo de dos metros y no más cerca del hoyo que:

- el punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua, o

un punto en el margen opuesto del hazard, equidistante del hoyo del punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua.

El jugador no podrá remover impedimentos dentro del hazard (conforme regla 20)

Ejemplo:



Pelota jugada desde el sitio de salida, Punto A, va a estacionarse en un Hazard de agua lateral en el punto B teniendo como último margen cruzado el punto C.

Las opciones del jugador son:

- jugar la pelota como descansa sin penalidad en el punto B (siguiendo lo dispuesto para la Regla 31, Bunker) bajo la penalidad de un golpe:
- jugar otra pelota desde el sitio de salida
- dropear una pelota detrás del hazard en cualquier punto sobre la línea de trazos desde el punto D hacia atrás
- dropear una pelota en el área sombreada del punto C (dentro de una distancia de dos metros pero no más cerca del hoyo, de no ser posible evitar acercarse al hoyo el jugador deberá dropear detrás del hazard o repetir el tiro)
- dropear una pelota en el área sombreada del punto E (dentro de una distancia de dos metros pero no más cerca del hoyo, de no ser posible evitar acercarse al hoyo el jugador deberá dropear detrás del hazard o repetir el tiro)

28-2. Pelota jugada desde dentro de un hazard de agua

a. Pelota Termina Estacionándose en el Mismo u Otro Hazard de Agua

Si una pelota jugada desde dentro de un hazard de agua se estaciona, después del golpe, en el mismo u otro hazard de agua, el jugador puede:

- (i) jugar la pelota como se encuentra, de acuerdo a la Regla 28-1; o
- (ii) con la penalidad de un golpe, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde jugó su último golpe desde afuera del hazard de agua; o
- (iii) proceder de acuerdo a la Regla 28-1, si es aplicable, incurriendo en la penalidad de un golpe según esa Regla. Para el propósito de aplicar la Regla 28-1, el punto de referencia es el punto por el cual la pelota cruzó por última vez el margen del hazard en el cual la pelota descansa.

b. Pelota Perdida, o Injugable Fuera del Hazard o Fuera de Límites

Si una pelota jugada desde dentro de un hazard de agua se pierde o es considerada injugable fuera del hazard o está fuera de límites, el jugador puede, después de aplicarse una penalidad de un golpe, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez en el hazard.

Si el jugador opta no jugar una pelota desde ese sitio, puede:

- (i) agregar una penalidad adicional de un golpe (haciendo una penalidad total de dos golpes) y jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde se ejecutó el último golpe desde afuera del hazard de agua; o
- (ii) proceder de acuerdo a la Regla 28-1, agregando una penalidad adicional de un golpe (haciendo una penalidad total de dos golpes) y usando como punto de referencia el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del hazard antes de ir a estacionarse al hazard.

Regla 29

PELOTA EN ALTURA

Se considera pelota en altura a cualquier pelota que haya quedado estacionada sobre un árbol, arbusto o planta y por ende no esté en contacto directo con el suelo. El pasto largo no entra en esta definición. Ante esta situación deberá procederse de la siguiente forma:

El jugador cuya pelota se estacione en altura tiene 30 segundos para esperar a que su pelota caiga. Ese es el tiempo del que dispone para que su pelota caiga por sí sola. Pasado ese tiempo la pelota se declara injugable y si el árbol/arbusto en cuestión está fuera de límites, vuelve a repetir el tiro con un golpe de penalidad. Si esta dentro de los límites, aplica la regla de pelota injugable (Regla 25).

Regla 30

AGUA ACCIDENTAL

“Agua accidental” es cualquier acumulación temporal de agua en el campo, que no esté en un obstáculo de agua y que sea visible antes o después de que el jugador se coloque. La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son agua accidental o impedimentos sueltos, a elección del jugador. El rocío y la escarcha no son agua accidental. Una pelota está en agua accidental cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el agua accidental. Si el jugador pisa al hacer el stance al lado de la pelota y brota agua del suelo, también será considerado como agua accidental. En estos casos se aplicara la regla de terreno en reparación (regla 27)

Regla 31

Bunker

Un "bunker" es un obstáculo consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, en la que el césped o la tierra han sido quitados y sustituidos por arena o similar. El terreno cubierto de hierba que bordea o está dentro de los límites de un bunker, incluyendo una pared formada con tepes (esté cubierta de hierba o de tierra), no es parte del bunker. Una pared o un borde de un bunker que no esté cubierta de hierba, es parte del bunker. El margen de un bunker se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una pelota está en un bunker cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el bunker.

El jugador cuya pelota se encuentre en un bunker deberá efectuar su golpe sin la posibilidad de tomar carrera, es decir con el pie de apoyo fijo al lado de la pelota.

El jugador cuya pelota se encuentra en el bunker NO puede alisar o arreglar el bunker hasta tanto su pelota se encuentre fuera del mismo, tampoco podrá tocar o mover un impedimento suelto que descansa en el bunker o lo toca.

Un jugador cuya pelota no se encuentra en el bunker podrá alisar o arreglar el bunker siempre que el mismo se encuentre en su línea de juego.

Antes de abandonar un bunker (siempre que no haya pelotas dentro del mismo), los jugadores deberían nivelar y alisar cuidadosamente las irregularidades y pisadas hechas por ellos y cualesquier otras cercanas hechas por otros. Si hay un rastrillo dentro de una distancia cercana al bunker, debería usarse a éstos propósitos.

Comité de Reglas AAFG

