



www.fpg.pt

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

CONDIÇÕES DE COMPETIÇÃO E REGRAS LOCAIS DE APLICAÇÃO PERMANENTE

Nos termos das Regras 33-1. e 33-8. e Apêndice I, todas as Competições do Calendário Oficial da Federação Portuguesa de Golfe são jogadas, até indicação em contrário, segundo:

- O Regulamento de cada competição, determinado pela Comissão de Campeonatos e Alto Rendimento da Federação Portuguesa de Golfe (C.C.A.R.);
- As Regras de Golfe em vigor, aprovadas pelo R&A Rules Limited e pela United States Golf Association;
- As Condições de Competição e as Regras Locais de aplicação permanente, constantes deste documento;
- As Regras Locais, de aplicação específica, que a Comissão Técnica eventualmente possa estabelecer para cada competição.

CONDIÇÕES DE COMPETIÇÃO (Apêndice I – Parte B)

1. ESPECIFICAÇÃO DA BOLA (Apêndice I – Parte B 1.b. e Nota à Regra 5-1.)

A bola que o jogador usar tem que constar da «Lista de Bolas de Golfe Aprovadas» (“List of Conforming Golf Balls”) em vigor, publicada pelo R&A Rules Limited.

Penalidade por infracção a esta Condição de Competição: desclassificação.

2. DRIVERS (Apêndice I – Parte B 1.a.)

Qualquer “Driver” que o jogador transporte tem de ter a cabeça identificada por modelo e “loft” que conste na «Lista de Drivers em conformidade» em vigor, publicada pelo R&A Rules Limited.

3. RANHURAS” (GROOVES) E “MARCAS DE PUNÇÃO” (PUNCH MARK)

Os tacos que o jogador transporta deverão cumprir com as especificações de **Ranhuras” (Grooves) e “Marcas de Punção” (Punch Mark) de 2010** conforme previsto na Decisão 4-1/1 introduzida em 2010. Esta condição não se aplica nas seguintes competições:

- Circuito Drive; Mid-Amateur; Senior; Campeonatos Nacionais de Pares e 2ª e 3ª Categorias.

Penalidade por infracção a esta Regra, a prevista na Decisão 4-1/1

4 . CADÊNCIA DE JOGO (Apêndice I – Parte B 3. e Nota 2 à Regra 6-7.)

«Tempo Permitido»:

Definição: É o tempo que for determinado pela Comissão Técnica para jogar qualquer buraco, um conjunto de buracos, meia «Volta Convencional» ou uma «Volta Convencional» completa.



www.fpg.pt

«Fora de Posição»:

Definição: Considera-se que um grupo de jogadores está «Fora de Posição» se em qualquer altura, durante a volta o respectivo tempo acumulado exceder o «Tempo Permitido» para o número de buracos jogados, e o intervalo em relação ao grupo da frente for superior ao tempo de intervalo das saídas constantes no “draw”.

Se, na ausência de qualquer circunstância atenuante, um grupo estiver «Fora de Posição» a Comissão Técnica poderá aplicar-lhe o seguinte procedimento:

Procedimento:

Se um grupo estiver «Fora de Posição», cada um dos jogadores que o integra terá o seu tempo controlado por um árbitro, de acordo com o seguinte critério:

O tempo máximo permitido para executar cada pancada é de 40 (quarenta) segundos.

São concedidos 10 (dez) segundos extra ao primeiro jogador a jogar:

- a) A sua saída num par 3;
- b) A sua segunda pancada num par 4 ou 5;
- c) No “green”, ou perto do “green”, em qualquer buraco.

Mesmo que um grupo «Fora de Posição» recupere o tempo e a posição que lhe compete, a cronometragem de um tempo excessivo mantém-se durante toda a «Volta Convencional».

Penalidade por infracção a esta Condição de Competição:

	Jogo por Pancadas	Jogo por Buracos
1 (um) tempo excessivo	- aviso formal	- aviso formal;
2 (dois) tempos excessivos	- uma pancada	- perda do buraco
3 (três) tempos excessivos	- duas pancadas adicionais e aviso formal	- perda do buraco
4 (quatro) tempos excessivos	- desclassificação	- desclassificação

Nota: - Os jogadores poderão **não ser avisados de que vão ser** cronometrados.

- A contagem do tempo é iniciada quando o árbitro considerar que é a vez do jogador jogar.



www.fpg.pt

5. INTERRUÇÃO DO JOGO DEVIDO A SITUAÇÃO DE PERIGO (Apêndice I – Parte B 4. e Nota à Regra 6-8b.)

Quando o jogo é interrompido pela Comissão Técnica devido à ocorrência de situações perigosas (por exemplo: relâmpagos e trovoadas eminentes, ciclone, etc.), e os jogadores, numa partida ou num grupo, estão:

- no intervalo de jogo entre dois buracos consecutivos, não podem recomeçar a jogar antes da Comissão Técnica dar ordem para o efeito;
- no meio do jogo de um buraco, devem parar o jogo imediatamente, e não podem recomeçar a jogar sem que a Comissão Técnica dê ordem para o recomeço do jogo.

A suspensão e recomeço da Competição serão assinalados por meio de toques de buzina, de acordo com o seguinte código:

- a suspensão devido a situações perigosas será assinalada por 1 (um) toque prolongado de buzina;
- a suspensão motivada por outras razões, será assinalada por 3 (três) toques de buzina, consecutivos e curtos, repetidos várias vezes;
- o recomeço será assinalado por 2 (dois) toques de buzina, consecutivos e curtos, repetidos várias vezes.

Penalidade por infração a esta Condição de Competição: desclassificação.

6. TRANSPORTES (Apêndice I – Parte B 8.)

Durante uma «Volta Convencional» os jogadores e "caddies" têm que caminhar sempre a pé, salvo se outro procedimento for devidamente autorizado pela Comissão Técnica.

Penalidades por infração a esta Condição de Competição:

Jogo por Buracos (“Match Play”) – Ao concluir-se o buraco durante o qual se detecta a infração, o resultado do jogador infractor é corrigido, subtraindo-se um buraco por cada buraco em que se tenha verificado a infração. Dedução máxima por cada «Volta Convencional»: 2 (dois) buracos.

Jogo por Pancadas (“Stroke Play”) – O resultado do jogador infractor é corrigido, adicionando-se 2 (duas) pancadas por cada buraco em que se tenha verificado a infração; penalidade máxima por cada «Volta Convencional»: 4 (quatro) pancadas. Se a infração se verificar entre dois buracos a penalidade aplica-se ao buraco seguinte.

O uso de qualquer forma de transporte não autorizado, em Jogo por Buracos (“Match Play”) ou em Jogo por Pancadas (“Stroke Play”), deverá cessar logo que detectado. Caso contrário, o jogador será desclassificado.

7. ETIQUETA

Não será admitida, nem tolerada qualquer forma de mau comportamento.

A Comissão Técnica de cada Prova reserva-se o direito de agir em conformidade, de acordo com a Regra 33-7.



www.fpg.pt

8. INDUMENTÁRIA

Sem prejuízo das regras instituídas em cada campo/clube que terão que ser respeitadas, não é permitido aos jogadores e aos “caddies” o uso das seguintes indumentárias:

- "Jeans";
- Fato de treino ou calções desportivos;
- "T-shirt".

Os jogadores deverão usar meias, bem como calçado apropriado para a prática de golfe.

Os “caddies” deverão usar “ténis” ou outro calçado sem “spikes”.

9. CONTROLO ANTIDOPAGEM

No decorrer da Competição, poderão ser realizadas acções de controlo antidopagem de acordo com o «Regulamento Antidopagem» da Federação Portuguesa de Golfe, disponível em www.fpg.pt.

No caso de se detectarem resultados positivos, os jogadores em causa poderão ser desclassificados, sem prejuízo das sanções disciplinares previstas no Regulamento acima mencionado.

10. RESULTADOS DA COMPETIÇÃO – COMPETIÇÃO ENCERRADA

Considera-se o resultado da Competição oficialmente anunciado 30 (trinta) minutos após a afixação da folha de resultados no painel oficial.



www.fpg.pt

REGRAS LOCAIS

(Apêndice I – Parte A)

1. BOLA NO PUTTING GREEN ACIDENTALMENTE DESLOCADA

As Regras 18-2, 18-3 e 20-1 são modificadas como se segue:

Quando a bola do jogador está no putting green, se a bola ou o marcador de bola forem acidentalmente deslocados pelo jogador, pelo seu parceiro, pelo seu oponente ou por qualquer dos seus caddies ou equipamento, não há penalidade.

A bola ou marcador de bola deslocados têm de ser recolocados de acordo com o previsto nas Regras 18-2, 18-3 e 20-1. Esta Regra Local aplica-se unicamente quando a bola ou o marcador de bola se encontram no putting green e o seu deslocamento foi acidental.

Nota: Se for determinado que a deslocação da bola no putting green ocorreu como resultado do vento, água ou alguma outra causa natural tais como os efeitos da gravidade, a bola tem de ser jogada tal como se encontra na sua nova posição. Um marcador de bola deslocado nestas circunstâncias é recolocado.

2. FORA DE LIMITES (Apêndice I – Parte A 1. e Regras 33-2.a. e 27-1.b.)

«Fora de Limites» é o terreno localizado para além de qualquer parede, vedação, estacas de cor branca ou linhas contínuas de cor branca que definam os limites do «Campo».

Notas:

a) Quando o Fora de Limites é definido por estacas brancas ou por uma cerca com postes (excluindo os esquadros de sustentação dessas estacas ou postes) a linha que define o limite do campo é a linha que, ao nível do chão, une os pontos dessas estacas ou postes, mais avançados sobre o campo. Uma bola está fora de limites quando toda ela está para além dessa linha.

b) Quando existir uma linha branca contínua ou contígua, essa linha define os limites, sobrepondo-se a qualquer outra marcação. Uma bola está fora de limites quando toda ela está sobre ou para além dessa linha.

3. OBSTÁCULOS DE ÁGUA INCLUINDO OBSTÁCULOS DE ÁGUA LATERAL (Apêndice I – Parte A 1. e Regras 33-2.a. e 26)

Quando demarcados por linhas e estacas, as linhas definem a margem do obstáculo e as estacas identificam o tipo de obstáculo.

Uma bola está dentro do obstáculo de água ou de água lateral, quando está dentro do obstáculo ou toca na linha que o define.



www.fpg.pt

3.1. Obstáculos de Água

Os Obstáculos de Água são delimitados por estacas ou linhas de cor amarela.

3.2. Obstáculos de Água Lateral

Os Obstáculos de Água Lateral são delimitados por estacas ou linhas de cor vermelha.

Quando um obstáculo de água ou obstáculo de água lateral é limitado por fora de limites (out of bounds), a margem do obstáculo estende-se até ao fora de limites (out of bounds) e coincide com o limite do campo.

4. ZONAS ONDE DEIXAR CAIR A BOLA (“D.Z. - Dropping Zones”)

(Apêndice I – Parte A – 6)

As «zonas onde deixar cair a bola» (“D.Z. – Dropping Zones”), quando existam, estarão delimitadas por linhas de cor branca e identificadas pela abreviatura «D.Z.» pintada no seu interior ou numa placa de identificação adjacente.

Quando for utilizada uma “dropping zone”, a bola deve ser deixada cair no seu interior, o mais próximo do ponto onde a bola original se imobilizou, ou do ponto onde a bola original cruzou pela última vez os limites de um obstáculo de água adjacente.

Numa “dropping zone” não é permitido repetir a acção de deixar cair a bola, quando a mesma se imobilizar a uma distância máxima igual ao comprimento de dois tacos do ponto em que a mesma tocou o «campo» pela primeira vez, mesmo que se tenha imobilizado fora da referida zona, e/ou mais perto do buraco.

5. TERRENO EM REPARAÇÃO (Apêndice I – Parte A – 1. e Regras 33-2.a. e 25-1.)

Quando demarcado por linhas e estacas, as linhas definem o limite desse terreno em reparação e as estacas assinalam terreno em reparação.

Uma bola está dentro do terreno em reparação, quando está dentro desse terreno ou toca na linha que o define.

São consideradas «Terreno em Reparação» as áreas:

- identificadas como “Terreno em Reparação” ou pela abreviatura “GUR” (“Ground Under Repair”) pintada no seu interior ou numa placa de identificação adjacente;
- demarcadas por linhas de cor branca ou azul, marcadas no chão;
- demarcadas por estacas de cor azul.



www.fpg.pt

6. CONDIÇÕES ANORMAIS DE TERRENO (Nota à Regra 25-1.a.)

Em todas as condições anormais de terreno que não sejam terreno em reparação ou água casual, a interferência só existe com a posição da bola ou trajectória normal do taco. A interferência com o “stance” do jogador será negada.

7. BOLA CRAVADA NO SOLO

(Nota 3 à Regra 25-2, Apêndice I - Parte A 3.a.)

Se no «Percurso» uma bola ficar cravada no solo no ponto do seu impacto em terreno que não seja de areia, pode ser levantada, limpa e deixada cair, tão perto quanto possível do ponto onde se encontrava, mas não mais perto do buraco, não sendo aplicada qualquer penalidade.

A bola ao cair, deve primeiramente tocar numa zona do «Campo» no percurso.

Excepção: um jogador não poderá obter alívio sob esta Regra Local se existir interferência por qualquer coisa, outra que não seja a condição coberta por esta Regra Local, que torne a pancada claramente impraticável.

8. OBSTRUÇÕES (Apêndice I – Parte A – 1. e 4 e Regras 33-2.a. e 24)

As áreas demarcadas por linhas de cor branca, adjacentes a qualquer área definida como «Obstrução Fixa», são consideradas parte dessa «Obstrução» (e não «Terreno em Reparação»).

8.1. Pedras em «Obstáculos de Areia»

(Apêndice I – Parte A – 1. e 3.f., e Regras 33-2.a. e 24-1)

Pedras em «Obstáculos de Areia» são «Obstruções» móveis (a Regra 24-1. é aplicável).

8.2. Bocas de rega fixas

(Apêndice I – Parte A – 1. e 4.a., e Regras 33-2.a. e 24-2.)

Todas as bocas de rega fixas são «Obstruções» fixas, e a forma de evitar a sua interferência está descrita na Regra 24-2.

Se uma boca de rega fixa está na linha de jogo, entre a bola e o «Buraco», e sobre, ou à distância de dois tacos do “green” do «Buraco» em jogo, o jogador pode evitá-la, sem penalidade, da seguinte forma:

Se a bola está fora do “green”, mas não num «Obstáculo», e está dentro da distância de dois tacos da «Obstrução», poderá ser levantada, limpa e deixada cair no ponto mais próximo do local onde se encontrava e que:

(a) não seja mais perto do «Buraco»;

(b) evite a referida interferência;



www.fpg.pt

(c) não seja dentro de um «Obstáculo» nem sobre um “green”.

9. CABOS ELÉCTRICOS AÉREOS (Apêndice I – Parte A – 5.c.3.)

Se uma bola bate num cabo eléctrico aéreo a pancada é anulada, e tem que obrigatoriamente ser repetida sem penalidade (de acordo com a Regra 20-5.). Se a bola não for imediatamente recuperável, pode ser substituída.

Excepção: se a bola bater numa parte de um cabo que sobe a partir do chão para uma junção elevada, a pancada não pode ser repetida.

10. Aparelhos de Medição de Distâncias

O jogador pode obter distâncias utilizando um aparelho de medição de distâncias em todas as competições da FPG. Se durante a «Volta Convencional», o jogador utilizar o aparelho de medição de distâncias para aferir qualquer outra condição que não a distância (declives, velocidade do vento, temperatura, etc.), incorre na penalidade prevista na Regra 14-3.

.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO A QUALQUER REGRA LOCAL:

- Jogo por Buracos (“Match Play”): perda do buraco;
- Jogo por Pancadas (“Stroke Play”): 2 (duas) pancadas.