



REGLAMENTO DE FOOTGOLF

**FEDERACIÓN
ARGENTINA
DE FOOTGOLF**

2024



ÍNDICE

ARTÍCULO 1: EL JUEGO	1
1.1 DEFINICIÓN:	1
ARTÍCULO 2: TIPOS DE COMPETENCIA	1
2.1 (MODO CLASICO) MEDAL PLAY:.....	1
2.2 MATCH PLAY:.....	1
2.2.1 FORMA DE CONTABILIZACIÓN DE PUNTOS:	1
2.3 EN PAREJA:.....	2
2.3.1 FORMAS DE JUEGO:.....	2
2.3.2 PENALIDADES:.....	2
2.4 MODO ASOCIACIONES:	2
2.4.1 FORMA DE JUEGO:	2
2.4.2 FORMA DE PUNTUACIÓN:	2
2.4.3 FORMA DE DESEMPATE:	3
2.5 BEST APPROACH:	3
2.6 LONG DRIVE:.....	3
2.7 BEST DRIVE:	3
ARTÍCULO 3: CÓDIGO DE VESTIMENTA	4
3.1 OBLIGATORIEDAD:	4
3.2 PROHIBICIONES:.....	4
3.3 FLEXIBILIZACIÓN:	4
3.4 MULTAS:.....	4
3.4.1 TOURS REGIONALES:.....	4
3.4.2 TORNEOS NACIONALES E INTERNACIONALES:	4
3.5 PUBLICIDADES:.....	4
ARTÍCULO 4: EQUIPAMIENTO	5
4.1 PELOTA:.....	5
4.2 MARCA:.....	5
4.3 TEE: 5	
4.4 INFLADOR:	6
4.5 PELOTA EXTRA:	6
4.6 MOCHILA O BOLSO:	6
4.7 ALIMENTOS Y BEBIDAS:.....	6
4.8 CADDIE:.....	6



ARTÍCULO 5: INSCRIPCIONES Y ACREDITACIONES.....	6
5.1 PENALIDADES:.....	7
ARTÍCULO 6: INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO.....	7
6.1 CALENTAMIENTO PREVIO Y PRÁCTICA DE LOS HOYOS:.....	7
6.2 INICIO DEL JUEGO:.....	7
6.2.1 TIPOS DE SALIDAS.....	7
6.3 ORDEN INICIAL DEL JUEGO:.....	7
6.3.1 POR APROXIMACIÓN:.....	7
6.3.2 POR SORTEO:.....	7
6.3.3 POR RÁNKING:.....	7
6.3.4 POR CONSENSO ENTRE LOS JUGADORES DE LA LÍNEA:.....	7
6.4 FORMA CORRECTA DE IMPACTO DEL BALÓN:.....	8
6.5 GOLPE INICIAL:.....	8
6.5.1 PENALIDADES EN EL GOLPE INICIAL:.....	8
6.6 CONTINUIDAD DEL JUEGO:.....	10
6.6.1 PENALIDADES.....	10
6.7 SOLICITUD DE MARCADO DE PELOTA:.....	11
6.7.1 PENALIDADES.....	11
6.8 FINALIZACIÓN DEL HOYO:.....	12
6.8.1 PENALIDADES.....	12
ARTÍCULO 7: PARTES DEL CAMPO DE JUEGO.....	13
7.1 FAIRWAY:.....	13
7.2 GREEN FOOTGOLF:.....	13
7.3 BUNKER:.....	13
7.4 HAZARD O TRAMPA DE AGUA:.....	14
7.4.1 TIPOS DE HAZARD DE AGUA:.....	14
7.5 GREEN DE GOLF:.....	15
7.6 VEGETACIÓN:.....	16
7.7 FUERA DE LÍMITE.....	16
7.8 ESTACAS O DELIMITADORES DE ZONAS:.....	16
7.9 OTROS HAZARDS:.....	17
ARTÍCULO 8: SITUACIONES ANORMALES Y REGLAS LOCALES.....	17
8.1 IMPEDIMENTOS SUELTOS Y OBSTÁCULOS MOVIBLES:.....	17
8.2 IMPEDIMENTOS NO MOVIBLES:.....	17
8.3 CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO:.....	17
8.3.1 ZONAS INUNDADAS:.....	18



8.3.2 ZONAS CON BARRO:	18
8.3.3 ZONAS ANORMALES DENTRO DEL RADIO DE 10 MTS DEL HOYO:	18
8.3.4 ZONAS EN REPARACIÓN:	19
8.4 PELOTA INJUGABLE:	19
8.5 VIENTO:	20
8.6 TORMENTA ELÉCTRICA:	20
8.7 TORMENTA DE LLUVIA O NIEVE:	20
8.8 REANUDACIÓN:	20
8.9 SITUACIONES EXCEPCIONALES:	21
8.10 POTESTAD DE LOS ORGANIZADORES:	21
8.11 REGLAS LOCALES:	21
ARTÍCULO 9: RITMO DE JUEGO	22
9.1 VISUALIZACIÓN DEL HOYO:	22
9.2 RETRASO DEL JUEGO:	22
9.3 RETRASO INVOLUNTARIO DEL JUEGO:	22
9.4 ENTREGA DE TARJETAS:	23
ARTÍCULO 10: TARJETA DE JUEGO	23
10.1 TARJETA DE JUEGO:	23
10.1.1 TOUR:	23
10.1.2 FECHA:	23
10.1.3 CONTROL (CTRL):	23
10.1.4 HANDICAP:	23
10.1.5 PAR:	23
10.1.6 JUGADOR:	23
10.1.7 MARKER:	23
10.1.8 JUGADOR 3:	23
10.1.9 JUGADOR 4:	24
10.1.10 FIRMA DEL MARKER:	24
10.1.11 FIRMA DEL JUGADOR:	24
10.1.12 OBSERVACIONES:	24
10.2 ANOTACIÓN:	24
10.3 DESCALIFICACIÓN:	24
10.4 TARJETA MADRE:	25
10.5 TARJETA DIGITAL:	25
10.5.1 VENTAJAS DE LA TD:	25
10.5.2 METODOLOGÍA DE USO:	25



10.5.3 PENALIDADES:	26
ARTÍCULO 11: COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR. MULTAS Y DESCALIFICACIONES	26
11.1 MALA FE	26
11.2 MULTAS:	26
11.3 REINCIDENCIA EN INFRACCIONES:	27
11.4 DENUNCIA DE FALTAS EN LINEAS AJENAS A LA QUE SE INTEGRA	27
11.5 COMITÉ DE DISCIPLINA:	27
11.5.1 TIPOS DE SANCIONES	27
11.5.2 DESCARGO:	28
11.5.3 POTESTAD DE LAS ASOCIACIONES:	28
ARTÍCULO 12: HANDICAP	28
12.1 OBJETIVO:	28
12.2 PARÁMETROS:	28
12.2.1 Tiempo:	28
12.2.2 Cantidad de tarjetas:	28
12.2.3 Índice torneo:	29
12.2.4 Coeficiente de mejoría:	29
12.2.5 Límite superior de hándicap:	29
12.3 MODO DE CÁLCULO:	29
ARTÍCULO 13. TIPOS DE TORNEOS	30
13.1 POR MAGNITUD Y ORDEN GEOGRÁFICO EN:	30
13.1.1 TORNEOS LOCALES:	30
13.1.2 TOURS REGIONALES:	30
13.1.3 TORNEOS NACIONALES:	30
13.2 POR LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE REPARTE:	31
ARTÍCULO 14: RÁNKING NACIONAL	31
14.1 PERÍODO CONTEMPLADO:	32
14.2 TARJETAS CONSIDERADAS:	32
14.3 ACTUALIZACIÓN:	32
14.4 PUNTOS A DEFENDER:	32
ARTÍCULO 15: SOLIDARIDAD ENTRE LAS ASOCIACIONES	32
15.1 BENEFICIOS:	32
15.2 PENAS:	32
ARTÍCULO 16: CATEGORÍAS	32
ARTÍCULO 17: AUTORIDADES Y ELECCIONES	33



ARTÍCULO 1: EL JUEGO

1.1 DEFINICIÓN:

El Footgolf es un juego que consiste en introducir la pelota dentro de un hoyo adaptado para tal deporte en la menor cantidad de golpes posibles. Reúne lo mejor de dos deportes cómo son el golf y el fútbol, en dónde nuestro pie hace las veces de hierro o palo, y la pelotita de golf es reemplazada por una tradicional pelota Nº5.

Por lo general se juega en campos de golf, aunque se contemplan otros sitios cómo campos exclusivos de Footgolf.

El Footgolf se desarrolla la mayoría de las veces sin la supervisión de un árbitro. El espíritu de este deporte se basa en la nobleza y el respeto hacia los demás jugadores y las reglas. Todos los jugadores deben comportarse de manera disciplinada, demostrando cortesía y caballerosidad en todo momento, independientemente de lo competitivos que puedan ser.

ARTÍCULO 2: TIPOS DE COMPETENCIA

2.1 (MODO CLASICO) MEDAL PLAY:

Es quizás el tipo de competencia más utilizado y consiste en premiar a aquel jugador que en el transcurso de los (18) hoyos que conformen el torneo, realice la menor cantidad de golpes posibles por sobre los demás jugadores.

Las posibles formas de desempate para determinar el primer puesto de cada categoría son: jugar 1 hoyo, en caso de que persista la igualdad, un nuevo hoyo y si continúa la paridad un tercer y último hoyo en el cual si no se determina el ganador se realizará cómo última instancia un approach ciego para determinar el vencedor o quien pase a la siguiente ronda.

Existe la posibilidad que también se desempate por esta vía no solo los campeones sino aquellos que ingresen a zona de podio.

La otra forma de desempate establecida es tomando en cuenta la comparación de los jugadores en cuestión por sus últimos 9 hoyos de la tarjeta, si persiste la paridad los últimos 6 (y si siguen empatados) los últimos 3, los últimos 2 y el último hoyo. En el caso que siga la paridad se determinará por sorteo o mejor posición en el ranking nacional.

2.2 MATCH PLAY:

En este caso, el ganador de la competencia será quien venza a su contrincante. La cantidad de hoyos que se necesiten para ganar se deberá determinar antes del inicio de la competencia como también los pasos a seguir en caso de paridad.

Las posibles formas de desempate son: jugar 1 hoyo, en caso de que persista la igualdad, un nuevo hoyo y si continúa la paridad un tercer y último hoyo en el cual si no se determina el ganador se realizará cómo última instancia un approach para determinar el vencedor o quien pase a la siguiente ronda.

2.2.1 FORMA DE CONTABILIZACIÓN DE PUNTOS:

Existen dos maneras de contabilizar los puntos obtenidos en esta modalidad:

2.2.1. A- Hoyo por hoyo: En este caso se compararán los golpes realizados en un hoyo por cada jugador y en caso de que uno de los dos haya realizado menos golpes que su contrincante ganará ese hoyo, por lo tanto, obtendrá 1 punto (sin importar la cantidad de golpes de diferencia que pudiera haberle sacado). En caso de paridad ninguno de los dos sumará puntos. Al finalizar la cantidad de hoyos determinados, quien más puntos haya obtenido será el vencedor.



2.2.1. B- Sumatoria de golpes: En este caso se tendrá en cuenta la cantidad de golpes realizados por cada jugador en la totalidad de los hoyos jugados. Quien menos golpes haya realizado será el ganador.

2.3 EN PAREJA:

En este caso se tomarán en cuenta los golpes realizados por ambos miembros de la pareja.

2.3.1 FORMAS DE JUEGO: Existen diferentes formas de juego cuando se trata de un torneo en parejas:

2.3.1 A- Una pelota: en dónde realiza un golpe cada uno hasta finalizar el hoyo, en el caso que durante esta secuencia uno de los jugadores realice una penalidad, será el otro quien continúe con el juego. Luego de completado el hoyo, es indistinto quien comienza el siguiente hoyo.

2.3.1 B- Dos pelotas: cada uno juega con su pelota hasta finalizar el hoyo y luego se suman los golpes de ambos jugadores.

2.3.1 C- Dos pelotas intercambiadas: Realizado el primer golpe por ambos jugadores, el segundo se ejecuta con la pelota del compañero y se sigue esa secuencia de cambio hasta finalizar el hoyo. Para la puntuación se suman los golpes realizados por las dos pelotas.

2.3.1 D- Mejor pelota: En este caso, luego de que los dos jugadores realicen el primer golpe, deberán elegir con que pelota continuar según lo que crean conveniente, continuando con el juego aquel jugador que no pateó la pelota elegida.

2.3.2 PENALIDADES:

Esta forma de juego posee una penalidad exclusiva que se da en el caso que exista una equivocación en el supuesto de juego de pelota intercambiada o dos pelotas, en dónde un jugador patease una pelota que no le correspondiera en ese momento. Por esta equivocación corresponden dos (2) golpes de multa.

Cabe aclarar que, aunque el tiro deba repetirse desde el mismo lugar por haberse ido fuera de límites, el jugador debe intercambiarse. Cabe aclarar que, en la penalidad por fuera de límite (art 7.7), el jugador debe intercambiarse para continuar con el juego.

2.4 MODO ASOCIACIONES:

2.4.1 FORMA DE JUEGO:

Se juega con 4 pelotas por equipo y se realizan dos líneas de juego compuestas por dos jugadores de cada equipo (si el torneo lo permite, el equipo puede estar compuesto por más de cuatro jugadores, los cuales podrán ir siendo cambiados entre hoyo y hoyo).

En el caso de que alguno de los equipos no llegue a presentar la cantidad de 4 jugadores, solo podrán jugar si tienen la mínima que es 2 jugadores. No pudiendo descartar ninguna de las tarjetas.

2.4.2 FORMA DE PUNTUACIÓN:

La forma de puntuación de esta modalidad se obtiene de la siguiente manera:

Terminado cada hoyo, se eligen las dos mejores tarjetas de cada equipo, indistintamente si se tratan de las dos tarjetas de los jugadores que hayan disputado la primera o segunda línea de juego.

Luego se las compara con las dos mejores tarjetas de los contrincantes obteniendo los siguientes resultados:

- 2 PUNTOS: en el caso que exista una mejor tarjeta entre las 4 seleccionadas (2 de cada equipo) y la sumatoria de las dos tarjetas del equipo sea un número menor a la suma de su oponente:



Ej.: EQUIPO 1: $4 + 3 = 7$ golpes (1 punto), mejor tarjeta (1 punto)
EQUIPO 2: $4 + 4 = 8$

- 1 PUNTO (opción 1): en el caso que exista una mejor tarjeta entre las 4 seleccionadas (2 de cada equipo) y la sumatoria de las dos tarjetas del equipo sea igual a la suma de su oponente:

Ej.: EQUIPO 1: $5 + 3 = 8$ (1 punto por mejor tarjeta)
EQUIPO 2: $4 + 4 = 8$

- 1 PUNTO (opción 2): en el caso que no exista una mejor entre las 4 seleccionadas (2 de cada equipo) pero la sumatoria de las dos tarjetas del equipo sea un número menor a la de su oponente:

Ej.: EQUIPO 1: $4 + 4 = 8$ (1 punto por menor cantidad de golpes (sumatoria))
EQUIPO 2: $4 + 5 = 9$

- 1 PUNTO CADA EQUIPO: en el caso que exista una mejor tarjeta entre las 4 seleccionadas (2 de cada equipo), pero en la sumatoria de las dos tarjetas sea el equipo contrario quien haya realizado menor cantidad de golpes.

Ej.: EQUIPO 1: $3 + 6 = 9$ (1 punto por mejor tarjeta)
EQUIPO 2: $4 + 4 = 8$ (1 punto por menor cantidad de golpes (sumatoria))

- 0 PUNTO: en el caso que exista paridad entre las 4 tarjetas de juego seleccionadas (2 de cada equipo).

Ej.: EQUIPO 1: $4 + 4 = 8$
EQUIPO 2: $4 + 4 = 8$

Luego de determinar los puntos obtenidos por cada equipo en un hoyo, se jugará el siguiente y así hasta finalizar la competencia. La cantidad de hoyos a jugar mediante esta modalidad será determinada por el organizador del torneo. Resultando ganador el equipo con la mayor cantidad de puntos obtenidos.

2.4.3 FORMA DE DESEMPATE: La forma de desempate para determinar un equipo ganador son: jugar 1 hoyo, en caso de que persista la igualdad, un nuevo hoyo y si continúa la paridad (un tercer y último hoyo en el cual si no se determina el ganador) se realizará cómo última instancia un approach para determinar el vencedor o quien pase a la siguiente ronda.

2.5 BEST APPROACH: Se determina, luego del primer tiro, por la menor distancia desde el hoyo hasta la pelota siempre que ésta esté en el fairway o green.

2.6 LONG DRIVE: Se determina, luego del primer tiro, por la mayor distancia desde el tee de salida hasta la pelota siempre que ésta esté en el fairway o green.

2.7 BEST DRIVE: Se determina, luego del primer tiro, por la mayor distancia desde el tee de salida hasta la pelota siempre que ésta esté dentro de los límites establecidos por la organización del torneo para ese hoyo.

Para los premios especiales se tomará en cuenta solamente el primer tiro de cada jugador. Es decir que no deberá considerarse el tiro de aquel jugador que tenga que repetir su primer tiro por penalidad.

ARTÍCULO 3: CÓDIGO DE VESTIMENTA

3.1 OBLIGATORIEDAD:

Es obligatorio respetar el siguiente código de vestimenta: chomba, bermuda con bolsillos (preferentemente estilo golf), medias altas y botines sin tapones. Es opcional el uso de gorra o boina.



3.2 PROHIBICIONES:

Queda totalmente prohibida la utilización de escudos de equipos de fútbol (ya sean clubes o selecciones).

No se permite el uso de botines con tapones altos, camisetas de fútbol, calzado con punteras especiales, short de fútbol, soquetes, y cualquier atuendo no contemplado en este inciso.

Un jugador puede cambiarse el calzado o la vestimenta entre hoyos en caso de que cualquiera de estos esté dañado/mojado mientras que no se demore el juego. Si durante el juego se daña el calzado, el jugador puede optar por: continuar su uso, repararlo o cambiarlo. Lo que no puede hacer es jugar descalzo. La penalización por esta acción es de un (1) golpe y deberá repetir tiro.

También está prohibido el uso de auriculares, binoculares y cualquier instrumento de medición.

3.3 FLEXIBILIZACIÓN:

La organización podrá determinar la flexibilización de este código si las condiciones meteorológicas u otro tipo de fenómeno así lo requieran. Permitiendo el uso de camperas, calzas o remeras térmicas, etc.

3.4 MULTAS:

3.4.1 TOURS REGIONALES: En los circuitos regionales de cada Asociación quedará a consideración de los organizadores si se le aplica un (1) golpe de multa por **cada** infracción que cometa en concepto de código de vestimenta.

3.4.2 TORNEOS NACIONALES E INTERNACIONALES: En los torneos organizados por COIFG-FAFG, en el caso de comprobar el uso de prendas no autorizadas, se le aplicará dos (2) golpes de multa por **cada** infracción realizada.

NOTA: No está permitido el uso de prendas con escudo de alguna Asociación que no pertenece a esta institución.

3.5 PUBLICIDADES:

El uso de publicidades en las chombas de juego está permitido, salvo en los torneos donde su estatuto prohíba o reglamente su uso.



ARTÍCULO 4: EQUIPAMIENTO

4.1 PELOTA:

La pelota utilizada para jugar Footgolf debe ser una pelota de fútbol número cinco (Nº5) y cumplir con las especificaciones de circunferencia: entre 68 y 70 cm y peso: entre 410 y 450 gr, proporciones establecidas en el reglamento de la COIFG (Regente del deporte), aunque en cuanto al peso de estas, la FAFG admitirá un valor máximo absoluto de 475 gramos (tolerancia de +25 gr) independientemente de cualquier factor externo que pudiera incidir para que la pelota supere ese límite.

Cada Asociación o tour en particular podrá optar por aplicar la flexibilización enunciada o ceñirse estrictamente a los parámetros de la COIFG.

El jugador dispondrá de una balanza (en Mesa de Acreditación) antes del torneo en el cual podrá comprobar el peso de su pelota que solo será con fines informativos hacia su persona.

La organización podrá pesar de manera aleatoria cualquier pelota en cualquier momento del desarrollo del torneo (antes, durante o después).

Cada jugador tendrá el derecho de presentar una denuncia puntual hacia algún participante en el caso que considere que se está cometiendo una infracción en referencia al peso o al diámetro de la pelota. La forma de realizarlo es a través de un formulario de denuncia que se encontrará en la mesa de acreditación y en el cual deberá informar quien es la persona a la que denuncia, firmar y aclarar dicho documento. En el caso de que un jugador realice 2 denuncias y estas dieran como resultado que no existe infracción alguna, el denunciante perderá el derecho de seguir realizando reclamos. El momento de presentar las denuncias es cuando se entrega la tarjeta luego de finalizada cada ronda de juego.

Aquel jugador, al que se le comprobase por parte de la Organización (por su potestad) o por alguna denuncia recibida, que está o estuvo participando de la competencia con alguna pelota que infrinja el reglamento, quedará descalificado de forma inmediata.

La Organización (FAFG), a través de su Tribunal de Disciplina, tendrá la potestad de aplicar sanciones y/o suspensiones temporales a determinar al/los implicado/s en el caso de que considere deslealtad en las acciones.

En el caso de que la pelota no cumpla con los requisitos impuestos y no se pueda conseguir una de reemplazo adecuada, el jugador no podrá participar del torneo.

4.2 MARCA:

Se deberá contar con una MARCA cuyo ancho máximo no supere los 8 cm (centímetros) y su altura los 4 mm (milímetros). Una marca que no cumpla con los requisitos no podrá ser utilizada.

En caso de no respetar esta regla, se considerará un (1) golpe de multa para aquel jugador **cada vez** que haya marcado la pelota, indiferentemente si es su esférico o el de otro jugador.

4.3 TEE:

El jugador podrá hacer uso de un TEE **únicamente** en su primer tiro.

En caso de que se cometa una penalidad en el primer tiro, no podrá utilizarse el tee cuando realizamos el nuevo tiro.

Para que un tee se considere válido, debe que ser de una sola pieza. Este podrá ser de cualquier tipo



de material, pero nunca podrá exceder los 5 cm (centímetros) de altura. Si un jugador utiliza un tee en cualquier otro golpe que no sea el primer golpe desde la salida del hoyo o utilice un tee más alto que el reglamentario, se le colocará un (1) golpe de multa por **cada** utilización del tee en infracción.

4.4 INFLADOR:

El jugador puede llevar durante la competencia un inflador y podrá utilizarlo para inflar o desinflar su pelota entre hoyo y hoyo. El inflar o desinflar la pelota durante el transcurso del hoyo será sancionado con un (1) golpe de penalidad.

4.5 PELOTA EXTRA:

Se puede llevar consigo una pelota extra para ser utilizada en cualquier momento del juego ya sea por pérdida de la pelota de juego o por estrategia. En el caso que un jugador cambie la pelota durante el transcurso del hoyo, se castigará al mismo con un (1) golpe de multa. La excepción a esta regla es si la pelota se declara injugable, ya que de por sí esta acción es penada con un (1) golpe de multa. En caso de recuperar la pelota injugable, podrá volver a utilizarla en otro hoyo sin penalidad.

En el caso de que la pelota se haya pinchado o reventado de manera tal que resulte antideportivo seguir jugando con ella, el jugador con el consentimiento de la línea, podrá declararla injugable durante el hoyo y reemplazarla sin penalidad. Ya no podrá volver a usarla durante el resto del torneo.

4.6 MOCHILA O BOLSO:

Se permite el uso de una mochila o bolso durante el juego con el fin de guardar objetos personales.

En el caso de que un jugador apoye su mochila o bolso en el campo de juego y esta sea alcanzada por una pelota que esté en juego, se deberá penalizar con un (1) golpe de multa al dueño del bolso o mochila. La pelota en cuestión deberá ser jugada desde donde quedó luego del impacto o repetir tiro, a elección del jugador. Esta penalidad aplica tanto para pelotas impactantes de la misma línea del jugador dueño del bolso o de cualquier otra línea de jugadores.

No se considera penalidad al realizar un golpe con la mochila o bolso “puesto”.

4.7 ALIMENTOS Y BEBIDAS:

Se permite llevar alimentos y bebidas (sin alcohol) durante el juego. El desechar papeles o botellas al campo de juego será sancionado con un (1) golpe de multa cuando la línea de juego corrobore esta infracción.

4.8 CADDIE:

Se considera caddie en Footgolf a la persona que acompaña y asiste al jugador. Éste deberá interactuar solamente con su asistido y permanecer en silencio cuando los demás jugadores realizan su juego, tampoco podrá asistir a otro jugador ni marcar su pelota. Le aplica el reglamento en cuanto a prohibiciones al jugador y debe acatar el código de vestimenta de este. Del mismo modo, el caddie no puede llevar la tarjeta oficial del jugador al que acompaña.

Se aplicará un (1) golpe de multa por **cada** infracción mencionada anteriormente.

En determinados torneos su presencia está prohibida, pero debe ser aclarado por el comité organizador, caso contrario esta figura se contempla como legal.

ARTÍCULO 5: INSCRIPCIONES Y ACREDITACIONES

Las inscripciones a los torneos se realizarán mediante confirmaciones previas por los canales establecidos por la organización. Luego, en el día del evento la organización dispondrá de un lugar y



horario estipulado para acreditarse y así poder retirar la tarjeta de juego correspondiente.

5.1 PENALIDADES:

La sanción estipulada por el no cumplimiento de los plazos estipulados para la acreditación, debidamente anunciada, es de dos (2) golpes cada 15 minutos de tardanza. La sanción se aplica inmediatamente terminado el tiempo de acreditación informado. Una regla local puede exceptuar o atenuar la penalidad.

ARTÍCULO 6: INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

6.1 CALENTAMIENTO PREVIO Y PRÁCTICA DE LOS HOYOS:

La puesta a punto física y técnica antes de comenzar un torneo debe realizarse en zonas establecidas por la organización (que en determinadas situaciones pueden ser dentro del fairway de algún hoyo del campo.)

Lo que está prohibido y se pena con un (1) golpe de multa, es practicar sobre las terminaciones de los hoyos.

En determinados torneos se establecerá el día y horario de práctica del campo previo a la competencia, pero este nunca será inmediatamente antes del horario de inicio del torneo.

6.2 INICIO DEL JUEGO:

El juego comienza en el horario definido por la organización y por lo general con foursomes (grupos de cuatro personas en los tee de salida del hoyo) previamente indicados en el momento de la acreditación de los jugadores.

6.2.1 TIPOS DE SALIDAS

6.2.1. A- Salidas simultáneas: Todos los jugadores comienzan en diferentes hoyos del campo a una misma hora.

6.2.1. B- Tee Time: Previamente se le indica a cada jugador el número de hoyo y horario de salida. Generalmente en este tipo de salidas se comienza a jugar desde el Hoyo N° 1 del campo.

6.3 ORDEN INICIAL DEL JUEGO:

En principio existen cuatro formas para determinar el orden de salida de los jugadores en el primer hoyo:

6.3.1 POR APROXIMACIÓN: En dónde los cuatro jugadores colocan sus pelotas a una distancia aproximada de 10 metros de una línea imaginaria entre los tee de salida del hoyo dónde les tocó comenzar, para luego realizar un putt en forma simultánea y así determinar que esférico es el que se encuentra más cerca de esta línea (sin pasarse). La pelota del jugador que más se aproxime hará que éste inicie último su juego, las demás deberán ordenarse también del más próximo al más alejado para determinar quiénes son los próximos a patear.

6.3.2 POR SORTEO: en este caso se define por sorteo de los jugadores implicados.

6.3.3 POR RÁNKING: En el caso de que los foursomes se hubieran confeccionado según ranking, y que la organización del torneo hubiese realizado la correspondiente aclaración, le corresponderá iniciar el juego al jugador mejor posicionado en la tabla y luego a los restantes siguiendo el mismo criterio.

6.3.4 POR CONSENSO ENTRE LOS JUGADORES DE LA LÍNEA: Aplicable a cualquier hoyo, siempre y cuando la organización del torneo no prohíba expresamente esta opción.

6.4 FORMA CORRECTA DE IMPACTO DEL BALÓN:

La pelota puede ser impactada con cualquier parte del botín: punta, cara interna, cara externa, taco, pero nunca con la suela, y además el golpe tiene que ser neto. Esto quiere decir que está prohibido empalarla, pisarla, arrastrarla o cualquier otro movimiento que no constituya un único y certero contacto.

Para que un golpe sea considerado lícito, el jugador debe tener el pie con el que no realiza el golpe (pie de apoyo) totalmente apoyado por su base en el terreno.

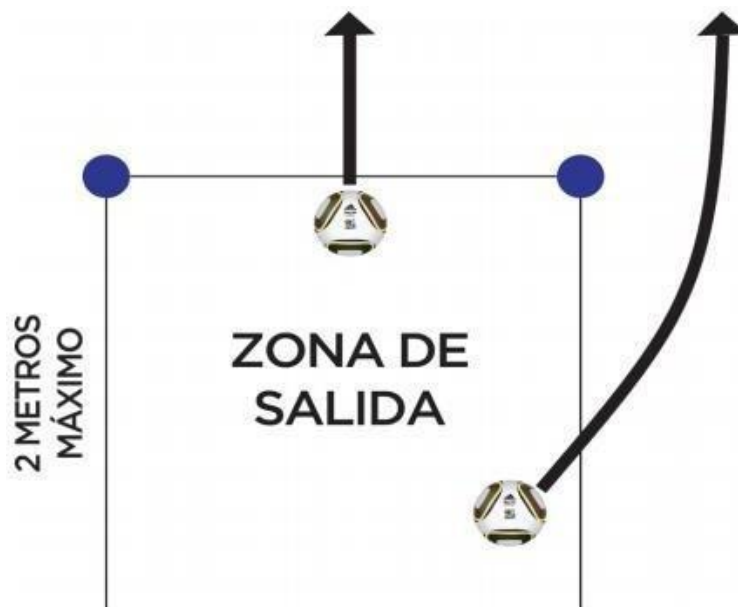
Se permite que el jugador, en posición agachado o acostado, puede ejecutar el golpe siempre que respete las indicaciones detalladas anteriormente.

La penalidad por quebrantar alguna de estas reglas será de un (1) golpe debiendo repetir el tiro.

6.5 GOLPE INICIAL:

Se puede patear apoyando la pelota en el suelo o sobre un tee (ver artículo 4.3), dentro del rectángulo imaginario que se forma al proyectar perpendicularmente hasta dos metros hacia atrás la posición de las marcas de salida.

No es necesario que el trayecto de salida de la pelota sea entre las marcas. (ver esquema)



Si la pelota se mueve o cae del tee antes de ser impactada, puede ser vuelta a colocar en su lugar sin penalización alguna.

Si en el preciso momento de patear, la pelota se mueve por efecto del viento o similar y es impactada, el tiro se considerará válido y no se aplicará penalidad.

6.5.1 PENALIDADES EN EL GOLPE INICIAL:

Existen diferentes situaciones de penalidad en el golpe inicial:

6.5.1 A- Penalidad por pelota mal posicionada: En el caso de que la pelota se ubique fuera del límite expresado en el artículo 6.5, corresponderá un (1) golpe de penalidad si el jugador ejecuta su tiro y



es corroborado por las demás personas de su línea de juego.

6.5.1 B- Penalidad por fuera de límite: En el caso de que la pelota terminase fuera del campo de juego o delimitado por estacas blancas, se deberá repetir el tiro con un (1) golpe de penalidad.

6.5.1 C- Pelota injugable: Si la pelota queda ubicada dentro del campo de juego, pero en una situación que no permita ser ejecutada, es decir a más de 30 cm del suelo; arriba de un árbol; dentro de una zona natural no delimitada por estacas rojas, azules o amarillas; etc. Tendremos dos opciones: liberarnos del obstáculo con un (1) golpe de penalidad (hasta dos metros del obstáculo en cuestión, sin ganar distancia al hoyo) o volviendo a realizar el tiro de salida con la misma penalidad.

6.5.1. D- Pelota dentro de zona delimitada por estacas que no sean blancas:

En caso de que nuestra pelota se ubique dentro de una zona delimitada por estacas de color rojo o amarillo tendremos dos opciones: en el caso de que podamos ejecutarla, lo haremos sin penalidad, pero sin la posibilidad de tomar carrera para ejecutar el tiro, es decir con un pie de apoyo al lado de la pelota. (Si se toma carrera se penalizará con dos (2) golpes de multa).

En el caso de que la pelota se encuentre en una zona delimitada por estacas azules (definen terrenos en reparación) el jugador podrá sacarla de la zona delimitada sin ganar distancia al hoyo y sin penalidad. La excepción a esta regla se produce cuando localmente se manifiesta que la zona delimitada no aplica al Footgolf.

En el caso de que no podamos ejecutar la pelota, deberemos ubicarla dentro del campo hasta 2 mts de distancia por dónde el balón ingresó a esa zona, con un (1) golpe de penalidad.

6.5.1 E- Pelota detrás de la línea de salida: aquella pelota que por alguna circunstancia luego de ejecutar el tiro de salida queda detrás de la línea de salida, podrá jugarse desde dónde quedó ubicada sin penalidad o, si el jugador quisiera reponerla desde la salida, podrá hacerlo con un (1) golpe de penalidad.

6.5.1 F- Pelota sobre tejido perimetral: aquella pelota que se ubique dentro del campo de juego, pero junto al tejido perimetral no se considera fuera de límite (por más que lo haya impactado), el jugador podrá continuar con el juego desde donde se encuentra ubicada o, en caso de que la declare injugable, podrá ubicarla hasta 2 mts hacia adentro del campo sin aproximarnos hacia el hoyo y con un (1) golpe de penalidad.

El jugador deberá patear su pelota estando **completamente** dentro del campo de juego y nunca salir del mismo para obtener una posición más cómoda. Esta infracción conlleva dos (2) golpes de multa. La situación de tejido perimetral es válida no solo para el golpe inicial sino para cualquier circunstancia del juego.

6.5.1 G- Pelota equivocada: en el caso de que un jugador equivoque su pelota por la de sus compañeros de línea al de realizar el tiro de salida, se podrá obrar de dos maneras:

- Que el jugador al cual se le ha pateado su pelota acceda a jugar la totalidad de ese hoyo con la pelota de quien ha cometido el error o en caso de tener, con su pelota extra. En este caso no existe penalidad alguna.
- Que el jugador al cual se le ha pateado su pelota quiera jugar ese hoyo con su pelota. En este caso, corresponderá un (1) golpe de multa para quien se haya equivocado y tendrá que volver a salir del tee de salida con su pelota.

6.5.1 H- Hoyo equivocado: cuando desde el golpe inicial, la pelota de un jugador ingrese dentro de un hoyo que no sea el que le correspondía terminar, se considerará a esta acción como multa y se le



aplica al mismo un (1) golpe de penalidad, debiendo reanudar su juego colocando la pelota hasta 2 metros fuera del green del hoyo equivocado sin ganar distancia.

6.6 CONTINUIDAD DEL JUEGO:

Luego de que todos los jugadores participantes del foursome realizaron su primer golpe, será aquel que se encuentre más lejos del hoyo quien deba continuar con el juego, y luego los restantes con el mismo criterio. Este procedimiento debe realizarse en todos los casos hasta que todos los jugadores completen el hoyo en juego, sin importar la cantidad de golpes que los mismos vayan realizando.

Cabe aclarar que cuando un jugador se encuentre muy próximo al hoyo, puede pedir “permiso” a los demás jugadores para poder finalizar su juego.

Luego de que el jugador ejecute su tiro, debe esperar detrás de la línea de la última pelota en juego, en el caso que se adelante de esa línea, será bajo su responsabilidad, ya que si alguna pelota lo impacta se le deberá aplicar dos (2) golpes de multa por encontrarse en una posición incorrecta e interferir en el juego de los demás jugadores de su línea. Se continúa el juego desde el lugar donde reposó la pelota luego del impacto.

6.6.1 PENALIDADES

6.6.1 A- Interceder en el juego de otro competidor: En el caso de que un jugador no haya esperado que la pelota del competidor anterior haya detenido su recorrido, y su pelota impacta contra esta, corresponderá un (1) golpe de multa por considerar que intercede en el juego de su competidor.

Ambas pelotas serán jugadas desde la posición de reposo final luego del impacto.

6.6.1 B- Pelota equivocada: Si un jugador equivoca su pelota a la hora de realizar su tiro y este tiro no es el de salida, corresponderá un (1) golpe de multa. Luego deberá reponer la pelota en cuestión en el lugar dónde se encontraba antes del impacto, y realizará su tiro desde la ubicación correcta de su pelota.

6.6.1 C- Hoyo equivocado: cuando la pelota de un jugador ingrese dentro de un hoyo que no sea el que le correspondía terminar, se considerará a esta acción como multa y se le aplica al mismo un (1) golpe de penalidad, debiendo reanudar su juego colocando la pelota hasta 2 metros fuera del green del hoyo equivocado sin ganar distancia

6.6.1 D- Correlatividad: Cuando un jugador comienza un hoyo que por correlatividad del campo no corresponde, ejemplo: termina de jugar el hoyo N°1 y comienza a jugar el N°6. Se deberá proceder de la siguiente manera:

- En caso de que hayan terminado el hoyo y luego se hayan percatado del error, se le aplicará dos (2) golpes de penalidad a cada jugador y se considerará este hoyo cómo ya jugado.
- En caso de que se percaten del error luego que todos los jugadores hayan comenzado a jugar el hoyo, deberán terminarlo con la correspondiente multa de dos (2) golpes a cada jugador (también se considera cómo ya jugado a ese hoyo).
- En caso de que uno o más jugadores no hayan comenzado a jugar el hoyo y se percaten del error cometido por quien o quienes si hayan comenzado a jugar, deberán abortar ese hoyo (continuando por el hoyo consecutivo correcto), aplicándole a estos últimos la pena de dos (2) golpes que serán registrados al momento que le corresponda jugar el hoyo.

Lo que está prohibido y penado con **descalificación** es volver a jugar un hoyo de forma parcial o íntegra.

Por último, la reanudación del juego consiste en continuar desde dónde se debería haber jugado sin

el error. Ej.: se comenzó en el hoyo N°1, se erró jugando el hoyo N°6, se debe continuar en el hoyo número 2, 3, 4, 5, y 7, etc.

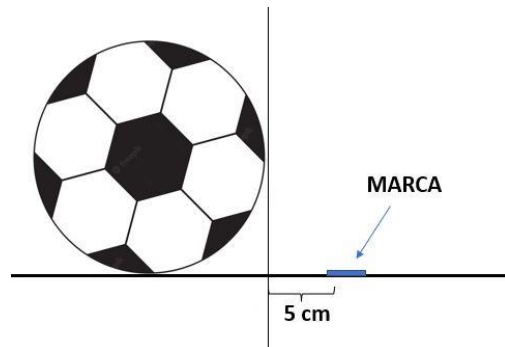
6.6.1 E- Bandera equivocada: Cuando los jugadores equivocan la bandera y por ende el destino de sus tiros, podrán continuar desde donde hayan quedado al momento de percatarse sin penalidad o reiniciar el hoyo con dos (2) golpes de multa.

6.7 SOLICITUD DE MARCADO DE PELOTA:

En el caso de que pienses que tu pelota pueda llegar a impactar a alguna otra que esté en juego antes de realizar tu tiro, o que por visión moleste en tu accionar, puedes solicitar al jugador dueño de la misma que “marque” su pelota.

Únicamente un jugador puede solicitar el marcado de una pelota previo a su tiro, no así cuando sea el de otro integrante de la línea.

La forma correcta de marcado de la pelota es ubicarte detrás de ella tomando como referencia una línea recta entre la pelota y el hoyo y colocar la marca correspondiente unos 5 cm detrás de la misma, para luego levantar el esférico (ver figura siguiente).



Es importante que la maniobra de marcado sea lo más limpia posible, esto quiere decir llevarla a cabo de manera pausada, sin hacer contacto con la pelota y lo mismo al momento de reponerla.

Luego de que el jugador que solicitó el marcado realizó su tiro, la forma correcta de reponer el balón, es colocarlo por delante de la marca unos 5 cm aproximadamente, y luego de esta acción levantamos la marca en cuestión.

En el caso de que la marca colocada moleste al jugador que tiene que ejecutar su tiro, éste podrá solicitar también que se corra esa marca para la derecha o izquierda (perpendicular al hoyo). La forma de realizarlo es colocar el talón del pie lo más próximo posible a la marca y pasar la marca a la punta del botín o zapatilla.

Luego de que el jugador que solicitó el marcado ejecutó su tiro, la forma correcta de reponer el balón, es realizando la misma acción que a la hora de correr la marca, pero a la inversa (de la punta del botín al talón).

Si una o más pelotas se encuentran en el green (5 metros de radio contados desde el borde del hoyo) **deberán** ser marcadas por cada jugador. Con fines de agilizar el juego, un jugador puede marcar, sin penalidad, 1 o más pelotas de la línea a la que pertenece únicamente con la debida autorización de cada uno de los jugadores a quienes pertenecen dichas pelotas. La reposición de la pelota marcada puede hacerla el dueño de la pelota o el jugador que realizó la marca.

No podrá marcarse una pelota mientras que haya otra en movimiento de la misma línea u otra línea que se dirija a la nuestra o a la de algún jugador de la línea. (ver art 6.7.1)

6.7.1 PENALIDADES

- En el caso de que exista un mal marcado de la pelota corroborado por los participantes de la línea de juego, existirá una sanción de un (1) golpe de penalidad por esa acción.



- En el caso de que el jugador al que le han solicitado correr su marca, se olvide de reponer la misma al lugar dónde correspondía y por ende realiza su tiro desde un lugar equivocado, le corresponderán dos (2) golpes de multa por dicha acción.
- En el caso de que una pelota impacte a otra (fuera del Green), la pelota impactada deberá ser repuesta al lugar dónde se encontraba ubicada antes del suceso y la pelota que impactó quedará alojada dónde frenó su marcha. Esta acción debe realizarla quien impactó el balón con consentimiento de los demás jugadores de su línea de juego. Esta acción no genera penalidad para ninguno de los jugadores.
- En el caso de que una pelota, ubicada dentro del green, no fuese marcada y ninguna otra impacta sobre la misma, no existirá penalidad alguna.
- En el caso de que ambas pelotas se choquen dentro del green, ambos jugadores dueños de las pelotas recibirán un (1) golpe de multa cada uno.
- En el caso de que un competidor equivoque su marca y realice el tiro desde dónde otro competidor tenía realizada su marca, corresponderán dos (2) golpes de multa.
- Si un competidor levanta la marca tanto suya cómo de otro competidor sin haber realizado su tiro, corresponderán dos (2) golpes de multa por dicha acción.
- En el caso de marcar y levantar una pelota mientras otra esté en movimiento (independientemente si está o no en su trayectoria y si es una pelota de un jugador de su línea o no), corresponden dos (2) golpes de multa para quien realice el marcado, sea o no el dueño de la pelota.

6.8 FINALIZACIÓN DEL HOYO:

La única forma en la cual se considera que el hoyo ha sido finalizado es cuando la pelota se encuentra en **su totalidad en reposo** dentro del hoyo. La pelota está “adentro” cuando descansa dentro del hoyo y debajo del borde, al nivel del suelo del hoyo en su totalidad.

Cuando un jugador está por realizar su putt final puede solicitar que se retire el asta-bandera del hoyo. Luego de realizado el tiro debe colocar nuevamente en su lugar este elemento. Luego de haber culminado, el jugador debe retirar su pelota del hoyo.

En caso de que otro jugador no esperase a que la pelota sea retirada y al realizar su tiro ésta haga que su pelota salga del hoyo, no corresponderá penalidad para ninguno, pero tampoco se considerará que la pelota ingresó.

6.8.1 PENALIDADES

6.8.1 A- Sostener el asta-bandera: está prohibido y se multa con un (1) golpe de penalidad (para ambos jugadores) que otro jugador esté sosteniendo la bandera durante la ejecución del golpe por considerarse que un movimiento de este elemento puede influir en el resultado final de la acción de tiro.

Esta acción puede habilitarse según las condiciones climáticas adversas (ver art. 8.5) o por rotura del asta, de común acuerdo con los jugadores de la línea.

6.8.1 B- Hoyo inconcluso: En caso de que un jugador cuya pelota estaba marcada o no, olvide completar el tiro final y pase a jugar el hoyo siguiente, se lo penará con descalificación.

6.8.1 C- Negarse a jugar: En caso de que los participantes de la línea indiquen que el jugador debe



realizar su tiro y éste se niegue, se lo sancionará con descalificación por negarse a continuar con el juego.

6.8.1 D- Terreno mejorado: Por ningún motivo se podrá caminar por delante de la línea de tiro (en cualquier zona del campo de juego) ya que se considera que esta acción puede mejorar el terreno de juego por dónde la pelota va a circular, quien realice la acción de pisar el campo para mejorarlo será sancionado con un (1) golpe de multa.

6.8.1 E- Pelota “dada”: No existe el término “pelota dada”. Quien no concluya el hoyo por considerar que su pelota, por estar muy cerca del hoyo no deba introducirla por considerarlo una obviedad, será sancionado descalificación.

NOTA: Este párrafo es aplicable desde cualquier parte del terreno de juego.

6.8.1 F- Referencia: Cuando un jugador se coloca por delante de la línea de tiro e indica a otro competidor por dónde ejecutar su tiro, siendo su presencia una referencia o indicación de por dónde debe pasar la pelota, será sancionado con un (1) golpe de penalidad a los dos implicados. En caso de reiterar este comportamiento ambos jugadores podrán ser descalificados.

ARTÍCULO 7: PARTES DEL CAMPO DE JUEGO

7.1 FAIRWAY:

Se considera fairway al área comprendida entre el tee de salida y el green, en la cual el césped está cortado de manera uniforme y por donde jugaremos el hoyo con mayor comodidad.

Dentro de este espacio, considerado el lugar más apropiado para realizar el juego, se permite en el caso de que la pelota tenga pinches, barro, excremento animal o similar, marcar y levantar la misma para limpiarla, previo consentimiento de tus compañeros.

Es importante ir avanzando detrás de la línea de la pelota más alejada del hoyo ya que, si un compañero de línea te impacta, serás sancionado con dos (2) golpes de multa por haberte adelantado.

Sólo está permitido adelantarse en el caso de que te soliciten marcar la pelota. Y en ese caso, una vez marcada, deberás permanecer con tu pelota en la mano a un costado del fairway intentando mantener una línea recta respecto a tu marca para no perderla de vista.

En el caso de que exista en esta zona alguna canaleta, zanja o pozo realizado por el hombre y la pelota cayera dentro de estas zonas, el jugador podrá retirarla hacia atrás (hasta 2 metros de distancia) sin penalidad.

7.2 GREEN FOOTGOLF:

Se considera Green al **círculo imaginario o delimitado** de 5 metros de radio que rodea el hoyo, independientemente que el corte de pasto delimite visualmente una superficie mayor o menor.

Hazard y/o bunkers no forman parte del green, aunque estén dentro de los 5 metros de distancia al hoyo.

A los fines de agilizar el juego, principalmente en hoyos cortos donde se llega al green con el tiro de salida, se permitirá que el primer ejecutante lleve varias marcas y se encargue de ir liberando la zona.

7.3 BUNKER:

Un bunker es un obstáculo consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, en la que el césped ha sido quitado y sustituido por arena o similar.

Dentro del bunker la pelota se impacta sin tomar carrera y es obligatorio rastrillar o alisar la superficie

para dejar la arena en la mejor condición posible para el resto de los competidores.

Dentro del bunker no está permitido marcar la pelota para realizar limpieza del mismo y la pelota se debe impactar tal como se encuentra. Si está permitido la limpieza de obstáculos sueltos que no estén en contacto con la pelota.

Penalidad por violar alguna de estas tres reglas: un (1) golpe.

7.4 HAZARD O TRAMPA DE AGUA:

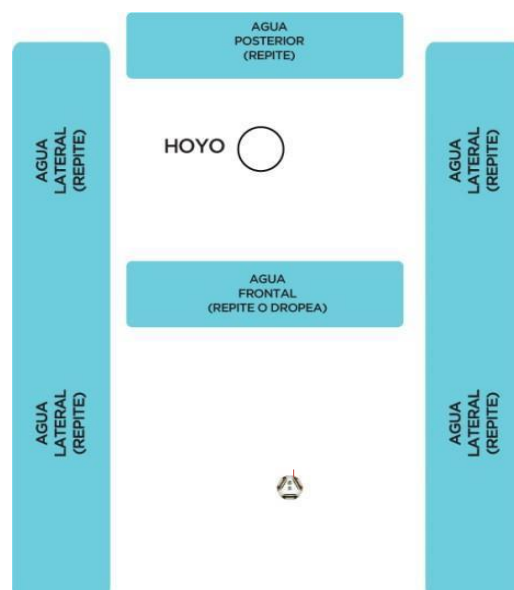
7.4.1 TIPOS DE HAZARD DE AGUA: Existen tres tipos de Hazard de agua: frontales, laterales y posteriores. Los frontales consisten en canales o lagunas que son necesarios atravesar para llegar al hoyo, mientras que los laterales y posteriores suelen ser adyacentes al fairway. La única manera de determinar si un hazard de agua es frontal, lateral o posterior es trazando una línea recta imaginaria desde la ubicación de la pelota (sea en el tee de salida o no) y el hoyo, si la misma atravesara el hazard el mismo será considerado frontal, si dicha línea resulta paralela al hazard, el mismo será considerado lateral y si la línea finalizara en el hoyo y el hazard se ubica por detrás será considerado posterior. En caso de simultaneidad de hazard de agua (frontal/posterior o frontal/lateral) y la pelota cruza el frontal, pero no el lateral o posterior, se considera que no ha sorteado ninguno de los 2 y la pelota debe reponerse hasta 2 metros antes del hazard frontal o repetir tiro con un (1) golpe de penalidad.

7.4.1 A- HAZARD DE AGUA FRONTAL: Si tu pelota cae en un Hazard de agua frontal y esta queda flotando o suspendida en vegetación acuática o similar, sea tu primer tiro o cualquier otro, la pelota se considera injugable y con un (1) golpe de penalidad, se repite el tiro.

Si en esta repetición vuelve a caer en el Hazard de agua frontal, el próximo tiro se ejecuta desde la zona de dropeo correspondiente con (1) un golpe de penalidad.

En el caso de haber superado el hazard y la pelota en su movimiento cae al mismo (por un rebote en la orilla o un árbol, se repone desde el lugar que egresa del obstáculo (pasando el mismo) con (1) un golpe de penalidad.

7.4.1 B- HAZARD DE AGUA LATERAL O POSTERIOR: Si el Hazard de agua es lateral o posterior, la única opción para volver a jugar tu pelota es repetir el tiro desde la posición original con un (1) golpe de multa.



Aquellas pelotas que caigan en el Hazard y queden apoyadas sobre suelo firme o pasto alto (hasta 30 cm), podrán ser impactadas dentro del mismo sin penalidad, pero sin carrera y extremando la precaución para no moverla en la preparación del golpe ya que si la pelota se sale de su eje se considerará impactada.

7.5 GREEN DE GOLF:

El espacio comprendido como green de golf es aquel que se encuentra cercano al hoyo de golf y cuya superficie es extremadamente uniforme y su césped es parejo y corto. Esta zona puede ser utilizada como paso de nuestra pelota, pero en el caso de que la misma se detenga en dicha zona, deberemos realizar la siguiente acción sin golpe de penalidad (ver imagen siguiente):

Colocarnos detrás de la pelota en forma perpendicular al hoyo, abrir nuestros brazos 180° para así tener dimensión de cuáles serían los **tres** puntos de alivio posible: a la derecha, a la izquierda o hacia atrás de forma recta al hoyo para luego tomar la decisión de “dropear” nuestra pelota.

La forma correcta de dropeo es caminar hasta el punto de alivio elegido, saliendo obviamente del green de golf pero sin alejarnos más de un metro del mismo. Colocar la marca sobre el punto desde dónde vamos a ejecutar nuestro tiro. Regresar hasta dónde se encuentra la pelota, levantarla y colocarla por delante de la marca. Por último, retiramos la marca y ejecutamos nuestro tiro.

En caso de que por desnivel o por no existir una zona de alivio en alguno de estos tres puntos posibles no podamos hacer que nuestra pelota se pose sin moverse, deberemos tomar la opción de el/los restante/s punto/s de alivio posible/s.

La incorrecta realización de esta acción es penalizada con un (1) golpe de multa.

A la hora de ejecutar nuestro tiro, tanto la pelota como nuestros pies no deben estar sobre el green de golf.



7.6 VEGETACIÓN:

Se considera vegetación a todo aquello que tenga vida vegetal y que se encuentre dentro del predio que comprende el espacio de juego. En caso de que el jugador voluntariamente corte o arranque algún objeto de este tipo será sancionado con un (1) golpe de multa.

Si fortuitamente el jugador golpea un árbol con la pelota y una rama se cae, no es considerado penalidad.

Otro caso que se considera penalidad (un (1) golpe) es cuando el jugador se sostiene o agarra de alguno de estos elementos para realizar su tiro.

NOTA: un jugador tiene derecho a usar su cuerpo para crear espacio en árboles o arbustos para establecer su postura, pero no puede usar sus manos.

7.7 FUERA DE LÍMITE

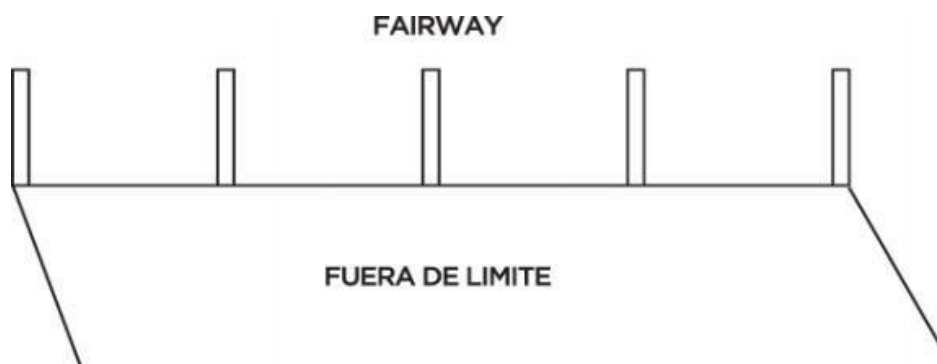
Las estacas blancas definen un fuera de límite, además de los límites propios del campo de juego (cercos, alambrados perimetrales, calles, estacionamientos y todo lo que evidentemente no forme parte del trazado de la cancha).

En su recorrido una pelota puede transitar por la zona del fuera de límite, lo importante es dónde ésta se detiene. Si al menos una porción de su circunferencia permanece dentro del campo de juego se considerará válida.

Forma de juego en hoyos con fuera de límite: se debe marcar la posición de la pelota (no es necesario si es el golpe de salida) antes de ejecutar el golpe (ver art 6.7 para marcación de pelota).

Si el balón descansa en su totalidad por fuera de la línea de estacas o el perímetro de la cancha, se deberá repetir el tiro anterior con un (1) con un golpe de penalidad, independientemente de que sea o no el primer golpe.

El comienzo y final del fuera de límite están determinados por las dos últimas estacas respectivas, trazando un ángulo recto desde la última tomando como referencia la penúltima.



7.8 ESTACAS O DELIMITADORES DE ZONAS:

El jugador no podrá retirar ninguna estaca blanca (fuera de límite) para ejecutar su tiro con mayor comodidad. En el caso de que realice esta acción será penalizado con dos (2) golpes de multa.

Las estacas que si podrá retirar para realizar su juego son aquellas que delimiten distancia o Hazard (estacas amarillas, rojas, azules, etc.) debiendo reponerla en su lugar una vez ejecutado el tiro.



En caso de retirar una estaca que se encuentre muy cerca del balón y en ese accionar movemos la pelota, se considerará golpe a esta acción.

7.9 OTROS HAZARDS:

Cualquier zona delimitada o no, establecida como Hazard, implica patear desde donde quedó la pelota apoyada sin carrera o, con un (1) golpe de penalidad, depositarla fuera del mismo por el lugar donde aproximadamente ingresó y patear desde allí sin restricciones.

ARTÍCULO 8: SITUACIONES ANORMALES Y REGLAS LOCALES

8.1 IMPEDIMENTOS SUELTOS Y OBSTÁCULOS MOVIBLES:

El jugador podrá marcar y levantar su pelota para retirar pequeñas ramas, césped cortado, piedras sueltas, piñas o frutos y los obstáculos movibles sin penalización si está en "zonas limpias": fairway o el green. Para realizar esta acción debe comunicarlo antes a los jugadores de su línea.

Fuera de esas áreas, si la pelota del jugador reposa sobre algún impedimento como es el caso de una corteza de un árbol, pastos altos, etc. éste deberá jugar la pelota tal como está y queda prohibido marcarla para liberarla de cualquier incomodidad que la rodee. La penalidad por realizar esta acción será de un (1) golpe.

Lo que sí está permitido en este espacio es liberar obstáculos movibles que no estén en contacto con la pelota, ej.: piñas de pinos, ramas secas ya caídas, etc.

En el caso de que por retirar algún objeto movible la pelota pudiera salirse de su eje, será penalizado con un (1) golpe de multa, ya que se considera a ese movimiento por más que sea involuntario cómo golpe.

No se consideran obstáculos movibles aquellos que forman parte de la cancha de footgolf, como ser tee de salida de cualquier hoyo, en este caso, si la trayectoria o el stance es interferido por estos obstáculos, el jugador podrá liberarse del mismo marcando una nueva posición sin ganar distancia al hoyo.

En el caso de que algún elemento movible resulte peligroso desplazarlo (nido de aves, insectos, etc), el jugador podrá liberarse del mismo marcando una nueva posición sin ganar distancia al hoyo, si es que la posición original es interferida por el obstáculo ya sea en trayectoria o stance.

También aplica esta regla para situaciones en las que elementos movibles ajenos al campo de juego, se posicionen temporalmente en el fairway o green.

8.2 IMPEDIMENTOS NO MOVIBLES:

En caso de que nuestra pelota se encuentre por detrás u obstruida por algún elemento no movible ya sea natural (árboles, espinillos, etc.) o no (columnas de la luz, bancos amurados, construcciones, etc.) deberemos jugar nuestra pelota de manera normal, no pudiendo dropear hacia ninguna posición.

La excepción a esta regla es cuando el elemento que está obstruyendo a nuestra pelota es un árbol con tutor que se encuentra a menos de 50 centímetros de distancia. En ese caso, podremos dropear (máximo 2 metros) hasta una zona de alivio en dónde no corra riesgo este elemento sin ganar distancia al hoyo.

8.3 CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO:

Los supuestos de condiciones anormales de terreno **sólo** serán aplicables en el fairway o en el green, fuera de esas zonas la pelota se juega tal como reposa sin posibilidad de liberarse.

8.3.1 ZONAS INUNDADAS: Las zonas inundadas se determinan como tales si brota agua del piso cuando el jugador hace presión con su pisada.

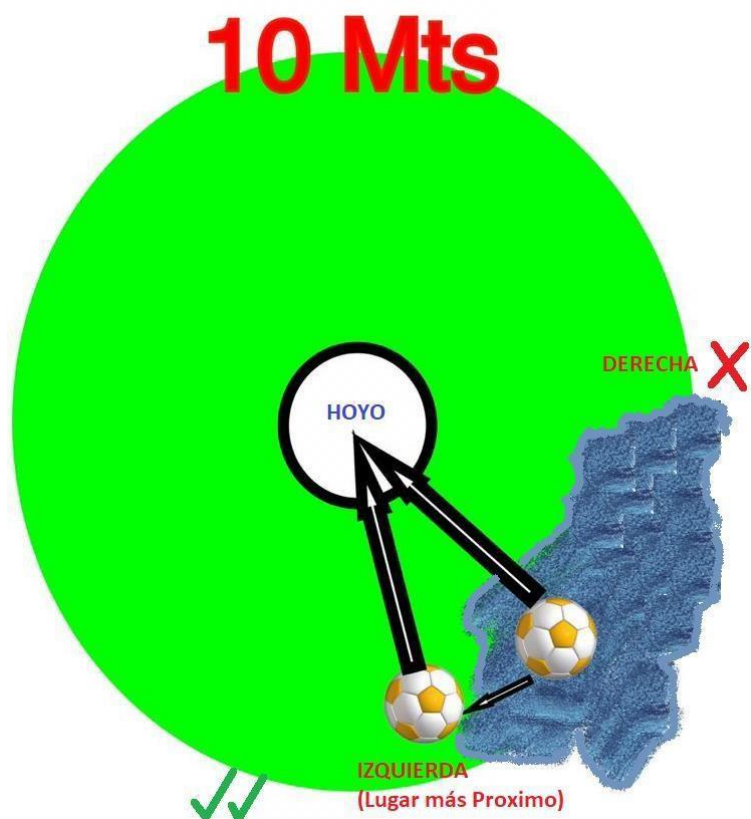
Si la pelota de algún jugador cae en esta zona, podrá retirarla sin penalidad hacia atrás, hacia el lugar más próximo de dónde pudiese ejecutar su tiro sin riesgos de lesión. Esta acción debe ser realizada con el consentimiento y la supervisión de las demás personas de la línea de juego.

8.3.2 ZONAS CON BARRO: Las zonas con barro que representen un riesgo para la integridad física del jugador se determinan en conjunto con los demás miembros de la línea siempre intentando aplicar un criterio de caballerosidad y evitando obtener beneficios secundarios en la liberación.

Si la pelota de algún jugador cae en esta zona, podrá retirarla sin penalidad hacia atrás, hacia el lugar más próximo de dónde pudiese ejecutar su tiro sin riesgos de lesión. Esta acción debe ser realizada con el consentimiento y la supervisión de las demás personas de la línea de juego.

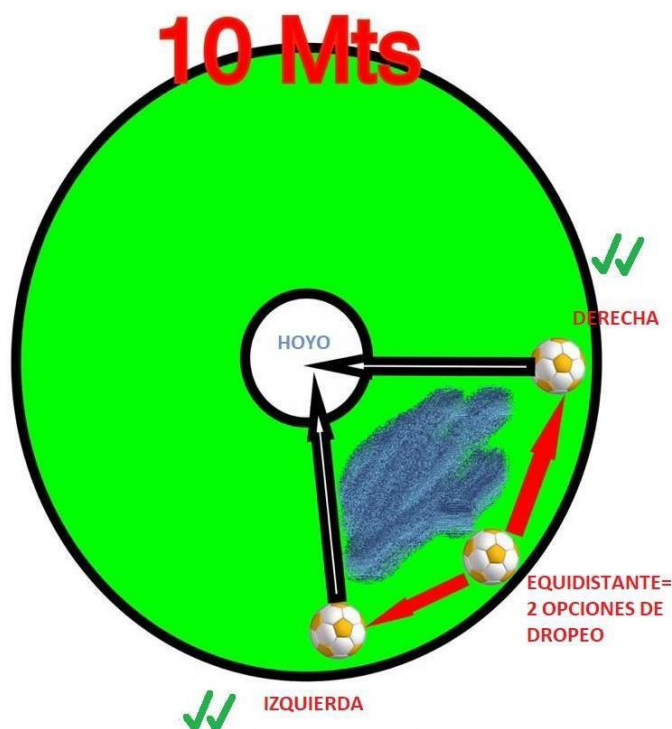
8.3.3 ZONAS ANORMALES DENTRO DEL RADIO DE 10 MTS DEL HOYO:

8.3.3 A- Pelota inmersa en zona inundada: En caso de que la zona inundada (llámese zona inundada a la situación de apoyar un pie al lado de nuestra pelota y automáticamente empieza a brotar agua de los costados de la pisada) se encuentre dentro del radio de 10 mts contados desde el borde del hoyo, y que nuestra pelota se encuentre inmersa en esta anomalía, podremos retirar hacia la derecha o izquierda (debe ser en la dirección más próxima de dónde se encuentra ubicada la pelota) sin penalidad y sin ganarle distancia al hoyo, pero liberándonos del obstáculo.



8.3.3 B- Pelota detrás de la zona inundada: En el caso de que la zona inundada se encuentre delante de nuestra pelota, también podremos liberarla sin penalidad hacia la derecha o izquierda (siempre

hacia el lado más cercano) y sin ganarle metros al hoyo. Si la pelota se ubica a la misma distancia de liberación de la derecha que de la izquierda, el jugador tendrá dos opciones de dropeo. Ej.:



8.3.3 C- Pelota detrás de construcción realizada por el hombre: En el caso de que nuestra pelota se encuentre dentro del radio de 20 metros contados desde el borde del hoyo y delante de la misma tengamos algún objeto realizado por el hombre cómo es el caso de un aspersor de riego o una tapa de una bomba de agua o algún otro objeto similar, tendremos la opción de liberarnos de ese objeto sin penalidad, realizando un dropeo para la derecha o izquierda sin ganar distancia al hoyo.

8.3.4 ZONAS EN REPARACIÓN:

Las zonas en reparación pueden o no estar marcadas con pintura o estacas azules. Si la pelota cae en esta zona, se deberá ser criterioso y solo retirarla en el caso que se considere riesgoso para el físico del jugador, ya que en muchos casos estas zonas son establecidas para el deporte golf. Esta acción debe ser realizada con el consentimiento y la supervisión de las demás personas de la línea de juego.

8.4 PELOTA INJUGABLE:

El jugador es el único legitimado para considerar su pelota como no jugable en cualquier parte del campo. Sin embargo, una pelota que se ha quedado atrapada en un árbol, arbusto o planta, o flotando en el agua se considera "obligatoriamente imposible de jugar" y, por lo tanto, se debe proceder de la siguiente manera: el jugador cuya pelota permanece elevada tiene 30 segundos para esperar a que la misma se pueda jugar de acuerdo con las reglas, y transcurrido ese tiempo la pelota se declara injugable. Si el árbol se encuentra fuera de límites, se repetirá el tiro con un (1) golpe de multa; mientras que, si la planta está dentro de los límites, el jugador podrá optar por liberarse del obstáculo sin ganar distancia al hoyo o simplemente repetir el tiro anterior con un (1) golpe de penalidad.

En caso de que el jugador decida declarar su pelota injugable por conveniencia de juego (mala ejecución de golpe, por la ubicación de la pelota luego del golpe en relación con la posición previa a la ejecución, etc.) y que no esté contemplada en las situaciones de pelota injugable mencionadas,



será sancionado con dos (2) golpes de penalidad y repetirá su tiro desde la posición inicial donde quedó su pelota al momento de tomar la decisión.

8.5 VIENTO:

En caso de que el juego se desarrolle en condiciones desfavorables en referencia al viento, el jugador podrá, luego de que su pelota se haya detenido, anunciar a viva voz "STOP" declarando fija la posición en donde su pelota ha quedado detenida para posteriormente, ir a marcar.

Si luego de marcada el viento mueve el esférico, el jugador podrá reanudar su juego desde el lugar marcado, sin penalidad.

Dada la situación de tener la pelota marcada y se corra el riesgo de que al reponer la misma ésta se mueva nuevamente por acción del viento, se podrá dejar la marca a un costado del pie de apoyo y reponer la pelota sin penalidad hasta la ejecución del tiro.

Si colocamos la pelota, levantamos la marca, y posteriormente el esférico se mueve, deberemos realizar nuestro tiro sin penalidad desde la nueva ubicación de la pelota cuando ésta se detenga.

En caso de que luego de levantar la marca, la pelota se moviera hasta ingresar al hoyo, se considerará a esta acción cómo golpe. No así si la pelota no ingresa.

En el caso de que luego de levantar la marca, la pelota se moviera hasta un espacio determinado cómo fuera de límite, se considerará cómo si la pelota hubiese sido impactada y corresponderá reponer la pelota con un (1) golpe de penalidad al lugar en que se encontraba antes de levantar la marca.

En el caso de que luego de colocar la pelota y levantar la marca, la misma impactara en nuestro pie de manera involuntaria, se considerará al mismo cómo golpe.

En caso de que por cuestiones de fuertes vientos se vea afectado el normal desarrollo del juego en algún/os hoyo/s, los organizadores podrán optar: por modificar el número máximo de golpes para dicho/s hoyo/s; no considerar uno o más hoyos por las condiciones mencionadas; permitir que otro jugador de la línea sostenga el asta-bandera (de forma firme y vertical) mientras se ejecuta el tiro de definición. En caso de un incorrecto manejo del asta-bandera con manifiesta ventaja para el jugador que ejecuta el tiro, se penalizará con (1) golpe a ambos jugadores.

8.6 TORMENTA ELÉCTRICA:

En el caso de que durante el juego se desate una tormenta eléctrica, automáticamente se deberá suspender el juego por correr riesgo la integridad física de los jugadores, debiendo éstos, presentarse en el Club House o punto de resguardo para acatar las directivas que los organizadores les dirán. Esta situación puede generar una suspensión provisoria o definitiva del cotejo.

8.7 TORMENTA DE LLUVIA O NIEVE:

El que comience a llover o nevar durante el juego no es motivo suficiente para una suspensión de manera inmediata, serán los organizadores quienes determinen si se continúa o no con el juego.

8.8 REANUDACIÓN:

Para reanudar el juego, luego de las situaciones descriptas anteriormente, cada jugador, deberá dirigirse al hoyo posterior último terminado. En el caso de que algún jugador no hubiera concluido el hoyo, deberá finalizarlo con el acompañamiento de los demás jugadores de la línea que sí lo hayan hecho. Tendrá que ubicar la pelota en el lugar aproximado donde había quedado (si no hubiera dejado



marcada esa posición) previo a la suspensión.

8.9 SITUACIONES EXCEPCIONALES:

- En caso de que la pelota de un jugador impacte en una persona (fotógrafos, espectadores, etc.), animal, ave o vehículo (carro de golf en uso, tractor cortacésped en uso, etc.) podrá realizar su siguiente tiro desde la posición de reposo de la pelota luego del impacto o repetir su tiro sin penalidad, siempre y cuando esta acción suceda dentro de los límites del campo.

- En el caso de que la pelota de un jugador impacte en algún objeto y en su rebote vuelva a impactar al jugador que ha pateado, jugará desde donde haya quedado la pelota con un (1) golpe de penalidad.

- Si un jugador al patear su pelota impacta en algún objeto y luego en su rebote, golpea a otro jugador que se encuentre detrás de la línea de juego, no corresponderá penalidad para este último. (Sí le corresponderá penalidad si el jugador se encuentra delante de la línea de juego). La continuidad debe realizarse sin penalidad desde dónde quedó ubicada, salvo que el esférico se encuentre detrás del tee de salida en dónde el ejecutante podrá elegir entre repetir tiro con penalidad o jugar desde dónde la pelota reposa.

- En el caso de que un jugador realice su tiro (sea de salida o no) y su pelota impacte en otro jugador de la línea precedente, será penalizado con un (1) golpe de multa por no haber esperado a que la línea antecesora haya liberado el hoyo en disputa.

- En el caso que un jugador ejecute su tiro y su pelota sea deliberadamente detenida o impactada por otro jugador de cualquier línea de juego, podrá optar por repetir tiro de su posición original o ejecutarlo desde el lugar donde fue interferida sin golpe de penalidad. Aquí se aplicarán dos (2) golpes de multa al jugador que cometió la interferencia.

- Si un jugador debe pausar su juego por necesidades fisiológicas, cambio de calzado o alguna situación especial, tendrá 15 minutos para regresar a su línea de juego, caso contrario se lo considerará descalificado. Continuando los demás participantes con su juego.

NOTA: en caso de que la línea quede integrada por dos jugadores, éstos deberán anunciarse a los organizadores los que decidirán la continuidad del juego de ambos. Esto tendrá que hacerse en cualquier momento del juego, ya sea antes o durante el juego.

8.10 POTESTAD DE LOS ORGANIZADORES:

En el caso de que un hoyo en juego retrase o dificulte de manera anormal a la mayoría de los jugadores y que esto haga peligrar el normal desarrollo del cotejo dónde quizás el azar prevalezca por cualquier técnica o táctica posible utilizada por los jugadores, los organizadores podrán por “cancelado” ese hoyo, tomándose como puntaje de los jugadores los 17 hoyos restantes.

8.11 REGLAS LOCALES

Las Reglas Locales son normas que se aplican sólo en un campo de juego en particular y para las competencias desarrolladas en él. Cada club tiene la facultad de establecer ciertas reglas locales que se dan en virtud de sus instalaciones, topografía y características propias de su campo de juego.

Las mismas deben ser aclaradas siempre antes de cada torneo por los organizadores (preferentemente en la charla previa al inicio de competencia) y es obligación de los jugadores estar atentos a todas las consideraciones especiales que se informen.



ARTÍCULO 9: RITMO DE JUEGO

Es muy importante para el desarrollo de la competencia que cada línea mantenga un ritmo de juego ágil.

Esto permite, entre sus ventajas más importantes: evitar congestionamientos en las salidas de los hoyos, un correcto flujo de las líneas a través del campo de juego y que el tiempo promedio de competencia se mantenga por debajo de las tres horas.

Para garantizar esto, se recomienda:

- estar preparado cada vez que sea tu turno de patear.
- limitar la interacción con tus compañeros de línea.
- respetar la norma de avanzar detrás de la última pelota en juego, salvo que tengamos que marcar nuestra pelota.
- evitar hacer cálculos o mediciones exageradamente lentas antes de cada golpe.
- abandonar inmediatamente el green una vez concluido el hoyo y llevar a cabo las anotaciones camino al hoyo siguiente.

El tiempo promedio de juego de cada hoyo queda establecido en **diez minutos**. Excedido ese plazo, puede interpretarse que la línea está retrasando deliberadamente el ritmo de juego y la misma podrá ser sancionada en su conjunto.

Cuando a una línea en condiciones normales, por juego lento, le han sacado 2 hoyos de ventaja, deberá dejar pasar a la línea que la precede si ésta así lo desea, si nuevamente le sacan 2 hoyos de ventaja, la línea completa será multada con dos (2) golpes.

9.1 VISUALIZACIÓN DEL HOYO:

El jugador podrá acercarse hacia la terminación del hoyo para visualizarlo cuando esta acción no implique el retraso del juego, es decir que debe realizarse cuando les toque el turno a los demás jugadores, esta acción es bajo su responsabilidad, ya que si es impactado por alguna pelota se deberán aplicar dos (2) golpes de multa.

9.2 RETRASO DEL JUEGO:

Aquel jugador que esté retrasando el juego por su propia inacción o lentitud a la hora de su participar, podrá ser advertido por sus compañeros de línea para que agilice este accionar, luego de esta advertencia y ante la unanimidad de los jugadores restantes de su línea, se podrá accionar con un (1) golpe de multa contra el responsable del retraso, tomando como parámetro que si no realizan este castigo podrán ser sancionados ellos también por una línea de juego antecesora que considere que toda la línea es la que está retrasando el juego.

9.3 RETRASO INVOLUNTARIO DEL JUEGO:

En el caso de que la pelota de uno de los jugadores se encuentre en una situación que haga retrasar el juego, se considerará un tiempo máximo de 5 minutos para recuperar la misma, pasado este lapso se deberá dar paso a la línea de juego antecesora para no entorpecer la dinámica del juego.

Luego de estos 5 minutos, el jugador tendrá otro lapso similar de tiempo para contar con el esférico, si luego de estos 10 minutos totales sigue sin recuperar su objeto de juego y no tiene otro para reposición, se considerará cómo descalificado del juego. Pudiendo los demás competidores de la línea en cuestión continuar el juego con normalidad.

NOTA: en caso de que la línea quede integrada por dos jugadores, éstos deberán anunciarse a los organizadores los que decidirán la continuidad del juego de ambos. Esto tendrá que hacerse en cualquier momento del juego, ya sea antes o durante el juego.



9.4 ENTREGA DE TARJETAS:

La entrega de tarjetas de juego debe ser de manera inmediata luego de la finalización del mismo. Independientemente de lo alejada de la mesa de cómputos que termine la competencia una línea, esta deberá arbitrar los medios necesarios para hacer llegar las tarjetas con la mayor velocidad posible, dado que también serán pasibles de sanción aquellos jugadores que entreguen su tarjeta con una excesiva demora. (ver artículo 10.3)

ARTÍCULO 10: TARJETA DE JUEGO

10.1 TARJETA DE JUEGO:

La Federación Argentina de Footgolf utilizará en sus torneos tarjetas similares a la que se exhibe a continuación, recomendando a todas sus Asociaciones el uso de este diseño para evitar errores y unificar criterios:

TOUR: _____		FECHA: / /																					
CTRL	HCP	HOYO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	IDA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	VTA	TOTAL
		PAR																					
JUGADOR																							
MARKER																							
JUGADOR 3																							
JUGADOR 4																							
FIRMA JUGADOR												FIRMA MARKER											

10.1.1 TOUR: En este campo se deberá anotar cuál es el torneo que se está jugando.

10.1.2 FECHA: Deberá indicarse el día calendario en que se realiza el torneo.

10.1.3 CONTROL (CTRL): Campo reservado para organizadores

10.1.4 HANDICAP: Campo en el cual los organizadores colocarán el hándicap correspondiente al jugador.

10.1.5 PAR: El jugador, en la charla previa deberá anotar el par de cada hoyo según indiquen los organizadores, como así también la sumatoria de cada vuelta y el par de cancha total.

10.1.6 JUGADOR: Este campo debe ser rellenado por el organizador del torneo y será de quién se computen los golpes luego de finalizar el juego.

10.1.7 MARKER: Este campo solo debe ser completado una vez que se realice el intercambio de tarjetas con los demás compañeros de línea, ya que hasta no realizar esta acción no sabremos quién será el marker de cada jugador.

10.1.8 JUGADOR 3: En este espacio se computarán los golpes de uno de los dos jugadores que no son ni el JUGADOR ni el MARKER.



10.1.9 JUGADOR 4: En este espacio se computarán los golpes del jugador restante de la línea de juego en caso de que hubiere un cuarto jugador.

10.1.10 FIRMA DEL MARKER: La firma del marker debe ser realizada una vez controlado los parciales y totales con los demás jugadores de la línea de juego. El marker con su firma consentirá que los valores anotados son los que realizó el jugador que ocupa el primer casillero en la tarjeta.

10.1.11 FIRMA DEL JUGADOR: Debe ser el último campo en rellenarse antes de entregar la tarjeta y es realizada por el jugador que va a presentar su tarjeta, con aceptación de los golpes que su marker determinó durante el desarrollo del juego.

10.1.12 OBSERVACIONES: El campo observaciones se encuentra en el reverso de la tarjeta y sirve para aclarar cualquier situación anormal que se tuvo durante el juego y que se considera que debe ser revisada por el comité de disciplina organizador.

10.2 ANOTACIÓN:

Antes de comenzar el juego se debe intercambiar tu tarjeta de puntuación con la de otro jugador de tu misma línea. Es obligatorio anotar claramente el score del jugador "dueño" de la tarjeta que te haya tocado confeccionar. Tu score deberá ser anotado en el campo dónde dice marker.

Cuando se termina cada hoyo es importante verificar en voz alta la cantidad de golpes de cada uno para despejar cualquier duda.

Se debe liberar el green inmediatamente para agilizar el juego de las demás líneas. Se recomienda anotar y repasar los puntajes camino al hoyo siguiente.

Al finalizar el juego, se deben sumar y repasar conjuntamente todas las tarjetas para evitar errores que puedan desencadenar en una sanción para alguno de los participantes.

Es muy importante que la tarjeta se entregue en la mesa de cómputos en buen estado de conservación y legible, evitando borrones, números enmendados y cualquier inconsistencia que dificulte su interpretación.

10.3 DESCALIFICACIÓN:

Serán pasibles de **descalificación** aquellos jugadores que, en condiciones normales de juego:

-No presenten su tarjeta o la presenten fuera de término (Entre 30 y 45 minutos posteriores a la finalización del juego: un (1) golpe de penalidad, pasados los 45 minutos: descalificación. Sólo aplica al jugador).

-Presenten una tarjeta ilegible.

-Presenten una tarjeta cuyo total registrado sea inferior al total real.

-No esté firmada por el jugador (si está firmada por el marker, éste no recibe sanción)

-No esté firmada por el marker.

Serán pasibles de **multa** aquellos jugadores que:

- Exista diferencia entre los golpes anotados en cada hoyo y la suma de los parciales y o totales, siempre que la diferencia opere en contra del jugador, en cuyo caso la penalidad consiste en tomar



los valores anotados por el jugador. Esta acción no se pena con descalificación.

NOTA: En los casos arriba mencionados (salvo en el caso de no presentación de tarjeta), no solo se descalificará al dueño de la tarjeta sino también al marker, por considerarlos a ambos responsables de las inconsistencias.

10.4 TARJETA MADRE:

En el caso de que, por inclemencia del tiempo, las tarjetas de los integrantes de una línea se encuentren deterioradas o en mal estado, se podrá pedir una nueva tarjeta para completar de manera legible los datos de todos los jugadores. Luego se le deberá inscribir "Tarjeta Madre" y todos los integrantes de la línea deberán firmar la misma en consentimiento de que esa será la tarjeta que represente a todos los scores de su línea de juego.

10.5 TARJETA DIGITAL

Es una tarjeta de juego, de similar tratamiento que la tarjeta en formato papel, pero en formato digital.

La TD es un auxiliar del juego y no reemplaza el uso y responsabilidad de cada tarjeta en formato papel.

Su uso podrá ser obligatorio en los torneos que la FAFG lo determine.

Los scores se verán en vivo en <http://FAFG.hoyoxhoyo.com.ar/livescores>

10.5.1 VENTAJAS DE LA TD:

- Es un beneficio tanto como para los jugadores como para la organización del torneo. Permitiendo el procesamiento y la publicidad de los datos con transparencia y celeridad.
- De simple interfaz, fácil interpretación y carga de datos, adaptada para el deporte en estos tiempos modernos.
- Una vez finalizado el juego de todos los competidores, se puede visualizar los resultados de cada una de las categorías con sus puntos correspondientes.
- Visualización en vivo de los resultados de los demás jugadores, con lo cual la TD podrá incorporarse en la estrategia de juego de los competidores.
- La actualización permanente de las posiciones durante el transcurso de la competencia fortalece el fairplay.

10.5.2 METODOLOGÍA DE USO:

- Uno de los 4 jugadores de cada línea será el encargado de llevar y completar la TD (marker digital (MD) de la línea).
- La designación del MD, previa al torneo, será por sorteo o por la posición de salida en su línea determinada por el organizador. (pej: el 1er jugador de cada línea).
- El organizador del torneo proveerá a cada MD un link único e intransferible, que contendrá la TD armada con los jugadores de su línea. El MD no deberá transferir el link enviado a ningún otro jugador de la línea. Sólo el jugador designado llevará la TD para el que se crea el link correspondiente.
- Finalizado el hoyo, el MD cargará los scores de todos los jugadores de su línea. Confirmará con ellos que la información sea correcta y luego guardará la información en el sistema (click en botón guardar parcial). Una vez cargada la información de la totalidad de los hoyos y verificada la misma con todos los jugadores de su línea, procederá a finalizar la TD haciendo click en el botón finalizar. El sistema mostrará a continuación el resumen de todos los hoyos jugados junto los scores de la IDA, VUELTA Y TOTAL.
- En caso de que un jugador no termine el juego por alguna circunstancia, el MD tendrá la opción de seleccionar la opción "npt" (no presentó tarjeta).
- Tener presente que la opción de guardado parcial funciona correctamente aun cuando el dispositivo pierda señal de celular. El sistema continuará guardando los datos y actualizará los mismos cuando



se recupere la señal (pej: si la última carga realizada previa a la pérdida de señal fue el hoyo N°3 y la misma regresa en el hoyo N° 5, al realizar el guardado parcial, el sistema actualizará la información del hoyo N° 4 y 5 simultáneamente)

10.5.3 PENALIDADES:

- La TD funciona correctamente en los dispositivos celulares, tanto con sistema Android como IOS. Por lo que el MD tendrá la responsabilidad de disponer su celular con carga y datos necesarios durante todo el torneo. En caso de que el jugador designado (MD) no quiera llevar la TD sin una debida justificación será sancionado con tres (3) golpes de penalidad.

El jugador designado podrá, con la debida justificación y el aval de los organizadores del torneo, pasar su lugar como MD a otro jugador de la línea sin penalidad. En este caso, el organizador proveerá a este nuevo MD el link correspondiente.

-En caso de que ningún jugador de la línea quiera llevar la TD sin debida justificación se sancionará con tres (3) golpes a cada jugador de la línea.

-En caso de que pasen más de 3 hoyos sin la carga de los golpes correspondientes sin debida justificación, se advertirá a los jugadores en una primera instancia, y sancionará con dos (2) golpes de penalidad a cada uno de los integrantes de la línea en segunda instancia.

-Los organizadores del torneo y el Comité de Disciplina se reservan el derecho de sancionar con descalificación a cualquier jugador de la línea si interpreta que hubo irregularidades, actitud antideportiva, falsedad o atraso intencional con motivo de especulación con los scores en la carga de datos, comportamiento deshonesto, etc durante el desarrollo de la competencia en relación a la carga de los scores en la TD.

ARTÍCULO 11: COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR. MULTAS Y DESCALIFICACIONES

11.1 MALA FE

Se consideran acciones de mala fe aquellas cuya finalidad sea obtener ventaja de la inobservancia deliberada del reglamento, estando el comité de disciplina de cada torneo, habilitado para determinar si la falta obedece a un error producto de olvido o ignorancia del reglamento, en cuyo caso se aplica la sanción estipulada o, si la falta corresponde a un acto de mala fe, donde se aplicará la descalificación como sanción.

11.2 MULTAS:

La Federación Argentina de Footgolf rechaza todo tipo de conducta antideportiva y pregona el buen comportamiento del jugador y la camaradería. Por lo expuesto se establece el criterio de golpes de penalidad para las siguientes acciones:

- Acción desleal durante el juego hacia otro competidor, incluido agresiones verbales =

Descalificación

- Insultar o lanzar pelota o algún objeto con ira durante el juego por más que no esté dirigido a alguna persona en concreto: Apercebimiento en primera instancia, si se repite la acción = dos (2) golpes de multa.

- Desacato a la autoridad en mesa de control = **Descalificación**

- Discusión infundada o falta de respeto a golfistas o personal del club de golf = **Descalificación**

- Posesión de bebidas alcohólicas durante el juego = **Descalificación**



- Consumo de alcohol durante el juego = **Descalificación**
- Posesión de cualquier sustancia ilegal durante el torneo = **Descalificación**
- Consumo de cualquier sustancia ilegal = **Descalificación**
- Vandalismo en el predio del evento = **Descalificación**
- Engaño o deslealtad en acción de juego o datos presentados en la tarjeta de juego = **Descalificación**
- No cooperación con autoridades del torneo, comportamiento agresivo con competidores u organizadores = **Descalificación**
- Agresiones físicas = **Descalificación**
- Fumar durante el torneo, incluso cigarrillos electrónicos = dos (2) golpes de multa
- Mal comportamiento en el predio, situaciones no contempladas anteriormente, pero calificadas de tal modo por el tribunal de disciplina = **Descalificación**
- Practicar una cancha días previos a una competencia donde el diseño se prevé estrenar en ella = **Descalificación**
- Practicar un hoyo momentos previos a la competencia donde no esté expresamente permitido = dos (2) golpes de multa

Las multas no son acumulables, si se cometen dos ilícitos consideradas multas, automáticamente se procederá a la descalificación del jugador.

11.3 REINCIDENCIA EN INFRACCIONES:

Aquel jugador que incurriera en reiteradas violaciones al reglamento, cualquiera sea ésta la naturaleza de la infracción, sostenido esto en el transcurso de más de 2 torneos, podrá ser declarado persona no grata por una asociación o la misma Federación, con lo que quedaría imposibilitado de participar en los torneos que esta última avala.

11.4 DENUNCIA DE FALTAS EN LINEAS AJENAS A LA QUE SE INTEGRA

En cada torneo, en el lugar de entrega de tarjetas, la organización dispondrá de un formulario destinado a denunciar faltas observadas en líneas ajenas a la que participa el/los jugador/s denunciante/s. Tal formulario para ser analizado por el tribunal de disciplina requiere la firma del/los denunciante/s

11.5 COMITÉ DE DISCIPLINA:

La Federación Argentina de Footgolf cuenta con un comité de disciplina compuesto de 7 personas, que serán quienes decidan sobre las penas a cumplirse posteriores a las multas o descalificaciones aplicadas en el torneo.

11.5.1 TIPOS DE SANCIONES

Estas pueden ser:

- Provisorias: en caso de que no se cuenten con las pruebas suficientes o que se necesite un tiempo para evaluar la sanción.



- Definitivas: cuando se decida de forma fehaciente sobre algún inconveniente puntual.

11.5.2 DESCARGO:

En ambos casos, el/los implicado/s podrán realizar el descargo correspondiente en un lapso de 7 días corridos, contados desde su notificación.

El descargo debe realizarse vía e-mail y el comité de disciplina tendrá 10 días para ratificar o rectificar la sentencia.

11.5.3 POTESTAD DE LAS ASOCIACIONES:

Las asociaciones pertenecientes a la FAFG tienen la potestad de resolver conflictos en el caso de que el inconveniente se haya presentado dentro de su tour, pero pueden acudir al comité de disciplina de FAFG como organismo de consulta o resolución.

ARTÍCULO 12: HANDICAP

12.1 OBJETIVO:

El sistema de Hándicap pretende compensar las desigualdades deportivas entre jugadores asignando golpes de ventaja.

Para que el jugador cuente con hándicap tendrá que ser socio activo de la FAFG. Será considera socio activo aquel jugador que tiene paga su cuota societaria al día.

12.2 PARÁMETROS:

Para determinar su cálculo se tienen en cuenta los siguientes parámetros:

12.2.1 Tiempo: Las tarjetas a contemplar son las obtenidas de los torneos jugados durante los últimos 365 días para todos los jugadores independientemente su categoría.

12.2.2 Cantidad de tarjetas: Se toman las mejores 5 tarjetas, no respecto a su valor absoluto ni en relación con el par de la cancha, sino las 5 mejores tarjetas respecto a la diferencia con el ganador del torneo.

En caso de que la cantidad de tarjetas no alcance ese número o resulte igual al mismo, se tomarán todos los torneos que haya jugado descontando para el cálculo la tarjeta con mayor diferencia respecto al ganador. Si el hándicap resultante del cálculo fuese mayor al hándicap histórico del jugador, será este último el hándicap para considerar en el torneo.

Quienes debuten en un torneo FAFG, lo harán en la categoría Sin Hándicap, compartida con aquellos que, aun teniendo torneos FAFG disputados, no son socios.

Aquellos jugadores socios que no hayan jugado ningún torneo en el plazo establecido lo harán sin Hándicap.

Aquellos jugadores no socios sin torneos jugados en el plazo establecido lo harán con Hándicap igual a 0 hasta que computen según lo detallado en el resto de los casos.

El cálculo en aquellos torneos que tuvieran 2 o 3 jornadas, será realizado considerando cada una de ellas de manera individual.



12.2.3 Índice torneo: Determinado por la importancia o jerarquía del mismo, pudiendo ser -4, -2, 0, 2 o 4, este valor surge de los siguientes parámetros:

- Cantidad de jugadores:
 - Más de 100 jugadores: índice igual -2
 - 76 a 100 jugadores: índice igual -1
 - 51 a 75 jugadores: índice igual 0
 - 25 a 50 jugadores: índice igual 1
 - Hasta 24 jugadores: índice igual 2
- Rankings participantes:
 - 4 o más top 50: Índice igual 0
 - 1 a 5 top 50: Índice igual 1
 - 0 top 50: Índice igual 2
- Puntos Rankings FAFG:
 - 1000 puntos: índice igual -2
 - 250 a 500 puntos: índice igual -1
 - 100 puntos: índice igual 0

Se tomará, luego de comparar los parámetros, el menor índice.

12.2.4 Coeficiente de mejoría: Este valor es contante e igual a 1,00 para todos los jugadores independientemente de su categoría.

12.2.5 Límite superior de hándicap: Implica que, si el valor resultante es mayor a 12, se tomará este valor como hándicap. Salvo las siguientes situaciones:

- Mayores de 45 años: Límite superior = 13
- Mayores de 50 años: Límite superior = 14
- Mayores de 55 años: Límite superior = 15
- Mayores de 60 años, damas y amputados: Límite superior = 36

12.3 MODO DE CÁLCULO:

- Se suman las diferencias con los ganadores en los 5 mejores torneos del último año.
- Se suma el índice individual de esos 5 torneos.
- Se promedia la suma obtenida.
- Se multiplica por el coeficiente de mejoría.
- Se redondea el valor obtenido.
- Se compara con el límite superior de hándicap.

En caso de que el valor resultara menor a 0, se considerará 0

Ejemplo:

Torneo 1: Diferencia del jugador A con el ganador, 9 golpes. Coeficiente del torneo igual a 1 (23 jugadores, 3 de ellos top 25). Valor resultante: 10

Torneo 2: Diferencia del jugador A con el ganador, 0 golpes. Coeficiente del torneo igual a - 2 (120 jugadores, 0 top 25). Valor resultante: -2

Torneo 3: Diferencia del jugador A con el ganador, 8 golpes. Coeficiente del torneo igual a 0 (60 jugadores, 0 top 25). Valor resultante: 8

Torneo 4: Diferencia del jugador A con el ganador, 7 golpes. Coeficiente del torneo igual a 0 (45 jugadores, 5 de ellos top 25). Valor resultante: 7

Sumatoria torneos: $10 + (-2) + 8 + 7 = 23$

Promedio: $23 / 4 = 5.75$

Aplicación coeficiente mejoría (57 años): $5.75 \times 1.00 = 5.75$



Redondeo: $5.75 + 0.25 = 6.00$

Comparación con límite superior: $6 < 15$

Hándicap determinado Jugador A = 6

ARTÍCULO 13. TIPOS DE TORNEOS

La Federación Argentina de Footgolf clasifica a sus torneos de diversas formas.

13.1 POR MAGNITUD Y ORDEN GEOGRÁFICO EN:

13.1.1 TORNEOS LOCALES:

Son organizados principalmente por el club de Golf, con apoyo de la Asociación que esté a cargo de ese campo. Generalmente los participantes son principiantes y su objetivo es el desarrollo del deporte.

13.1.2 TOURS REGIONALES:

Son organizados por las diferentes Asociaciones que componen la Federación Argentina de Footgolf, tienen una duración semestral o anual y son clasificatorios a torneos de envergadura nacional. Para que un torneo sea considerado tour tiene que alcanzar un mínimo de 6 fechas, caso contrario solo serán torneos locales.

Los torneos que la Federación Argentina reconoce como tours regionales a diciembre de 2022 son los siguientes:

- Tour Santa Fe
- Tour Atlántico
- Tour Ramallo
- Tour Entre Ríos
- Tour Sudoeste
- Tour Buenos Aires
- Tour Patagonia
- Tour Chivilcoy
- Tour Tandil
- Tour Corrientes
- Tour Chaco

13.1.3 TORNEOS NACIONALES:

Su organizador es la Federación Argentina o un tercero contratado por ésta, se caracterizan por ser muy federales y generalmente se requiere de clasificación previa para poder participar.

13.1.3 A- Liga Nacional: Torneo que se realiza en diferentes puntos de la Argentina entre los meses de febrero a diciembre. Su inscripción es abierta y se debe realizar antes de una fecha estipulada, pasado este lapso no se podrá participar de dicho torneo.

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento LNFG.

13.1.3 B- AFO, Argentina Footgolf Open: es un torneo de tres días que se realiza en la ciudad de Bariloche, en el complejo Llao Llao, es organizado por un tercero contratado por FAFG.

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento AFO.

13.1.3 C- Copa de la República: Torneo de tres días, de 54 hoyos con sumatoria de tarjetas, que se realiza para culminar el año. De este torneo se obtiene el campeón anual de la Federación Argentina de Footgolf.

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento CR



13.1.3 D- Copa de Oro: Torneo de simple eliminación que nuclea a los 32 mejores jugadores de la Argentina según el ranking nacional a una fecha previamente estipulada por Federación Argentina, generalmente esta fecha es luego que concluyan todos los tours regionales. Tiene por característica la simple eliminación a solo 3 hoyos de juego.

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento CO

13.1.3 E- Copa de Plata: Torneo de simple eliminación que nuclea a los jugadores que se encuentran desde el puesto 33 al 64 de la Argentina según el ranking nacional a una fecha previamente estipulada por Federación Argentina, generalmente esta fecha es luego que concluyan todos los tours regionales. Tiene por característica la simple eliminación a solo 3 hoyos de juego.

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento CP

13.1.3 F- Liga 1: Torneo que convoca solamente a 52 jugadores y su participación sólo es posible mediante clasificación a través de buenos resultados en Copa de la República, AFO, Liga Nacional o mediante un buen posicionamiento en el ranking nacional.

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento L1

13.2 POR LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE REPARTE:

Los torneos locales repartirán puntos para el ranking nacional, al igual que los torneos regionales y nacionales. Se regirán por la siguiente tabla:

-Torneos locales Organizados por las Asociaciones dependientes de la FAFG:

De 1 a 25 jugadores = 50 Puntos RNA (por fecha)

De 26 a 50 jugadores = 75 Puntos RNA (por fecha)

De 51 a 75 jugadores = 100 Puntos RNA (por fecha)

De 76 a 100 jugadores = 125 Puntos RNA (por fecha)

Más de 101 jugadores = 150 Puntos RNA (por fecha)

-Tours regionales Organizados por las Asociaciones dependientes de la FAFG:

De 1 a 25 jugadores = 50 Puntos RNA (por fecha)

De 26 a 50 jugadores = 75 Puntos RNA (por fecha)

De 51 a 75 jugadores = 100 Puntos RNA (por fecha)

De 76 a 100 jugadores = 125 Puntos RNA (por fecha)

Más de 101 jugadores = 150 Puntos RNA (por fecha)

-Torneos Nacionales organizados directamente por la FAFG:

Liga nacional: 250 Puntos RNA (por fecha)

AFO (Argentina Footgolf Open): 500 Puntos RNA (en su totalidad)

Copa de la República: 1000 Puntos RNA (en su totalidad)

Abiertos regionales: 250 Puntos RNA (por fecha)

LIGA1: 100 Puntos RNA

Copa de Oro: Campeón 150 Puntos RNA, Sub campeón 125 Puntos RNA; Semifinales 100 Puntos RNA, Cuartos de final 75 Puntos RNA, Octavos de final 50 Puntos RNA, 16avos de final 25 Puntos RNA

Copa de Plata: Campeón 125 Puntos RNA, Sub campeón 100 Puntos RNA; Semifinales 75 Puntos RNA Cuartos de final 50 Puntos RNA, Octavos de final 25 Puntos RNA

ARTÍCULO 14: RÁNKING NACIONAL

El Ranking Nacional fue creado para determinar un orden de jugadores según el rendimiento deportivo a lo largo de un período de tiempo en diferentes torneos, además, este ordenamiento es utilizado para acceder a diferentes torneos y determinar el índice de torneos para el cálculo del hándicap.



14.1 PERÍODO CONTEMPLADO:

Se calcula teniendo en cuenta los torneos jugados en los tours regionales o torneos nacionales de los últimos 365 días.

Para el caso de torneos nacionales de 500 o más puntos que se disputen anualmente, para el computo del ranking sólo se contemplará el último disputado. Es decir, si por calendario no se caen los puntos del año anterior se caen por este artículo.

14.2 TARJETAS CONSIDERADAS:

Se toman las 15 tarjetas con mayor puntaje. En caso de que no llegase el jugador a completar esa cantidad de torneos, se tomará la cantidad de torneos jugados.

14.3 ACTUALIZACIÓN:

El Ranking nacional se actualiza semanalmente.

14.4 PUNTOS A DEFENDER:

Permite proyectar el ranking de la próxima semana, contempla los torneos que no se tendrán en cuenta por dejar de estar los mismos fuera del período contemplado a partir de la siguiente semana. Este valor no necesariamente es coincidente con los puntos que se pierden esa semana, puesto que, si el jugador posee más de 15 tarjetas, la tarjeta número 16 ocupa su lugar y el valor se determina por la diferencia entre los puntos que dejan de considerarse y los que ingresan de su tarjeta número 16. Si, por el contrario, el jugador tiene 15 o menos tarjetas, los puntos a defender coinciden con los puntos que dejan de considerarse por haberse vencido el período de contemplación de la tarjeta.

ARTÍCULO 15: SOLIDARIDAD ENTRE LAS ASOCIACIONES

Este artículo establece una plena solidaridad entre las Asociaciones miembros de la Federación Argentina de Footgolf estableciendo lo siguiente:

15.1 BENEFICIOS:

Los beneficios que un jugador pueda tener por ser socio de alguna Asociación perteneciente a la FAFG, deben ser respetados por todas las demás asociaciones siempre y cuando éste acredite que se encuentra al día con su compromiso societario.

15.2 PENAS:

Aquel jugador que ha sido imposibilitado de jugar en torneos de la FAFG ya sea por deudas de torneos o por indisciplina, tampoco podrá participar de torneos de las Asociaciones pertenecientes a la FAFG.

ARTÍCULO 16: CATEGORÍAS

La Federación Argentina de Footgolf establece para los torneos que organiza directamente o por medio de sus asociaciones dependientes, 9 subcategorías, cuyos parámetros para establecerlas son:

- 1- Condición de socio activo: Si el jugador se encuentra asociado a cualquiera de las asociaciones pertenecientes a la FAFG o no.
- 2- Hándicap: Poseer o no.
- 3- Ranking FAFG.

Las 9 categorías antes mencionadas son:

- a) CATEGORIA ORO
- b) CATEGORIA PLATA



- c) CATEGORIA BRONCE
- d) CATEGORIA SIN HANDICAP
- e) CATEGORÍA SENIOR
- f) CATEGORIA VETERANO - MASTER
- g) CATEGORÍA DAMA
- h) CATEGORIA AMPUTADO
- i) CATEGORÍA JUVENIL

Para formar parte de las 3 primeras categorías, deben darse positivamente los dos primeros parámetros. En caso de que, cualquiera de ellos sea negativo, formará parte el jugador, de la cuarta categoría.

La distribución de jugadores en cada torneo, dentro de las 3 primeras categorías, responde a un ordenamiento en el que se concatenan su hándicap y su ranking. Esta lista ordenada se divide equitativamente y resultan los jugadores que integran cada una.

En caso de que el número de participantes no sea múltiplo de 3, en primera instancia, la categoría con un jugador más que las demás será la de oro y, de ser necesario, también la de plata tendrá un jugador más que la de bronce.

ARTÍCULO 17: AUTORIDADES Y ELECCIONES

La Federación Argentina de Footgolf es una asociación civil sin fines de lucro cuyo principal objetivo es el desarrollo del Footgolf a lo largo y a lo ancho del país. Ninguno de sus miembros percibe utilidades por el trabajo que realizan. Está compuesta por 15 Asociaciones que tienen voz y voto a la hora de la toma de decisiones. Cada dos años y cumpliendo con el estatuto, se realiza el cambio de cúpula de la dirigencia.