



FIFG RULEBOOK 2019

The FIFG Rulebook 2019 have been created to enhance the player experience, the professionalism and the fairness of our sport.

The FIFG Rules committee discussed additions and amendments to the original version which was presented initially to Presidents of FIFG Member Countries around the world before being approved by the Board of Directors. The members of the Rules Committee continue working clearing definitions.

The FIFG Rulebook 2019 will be introduced at the FIFG FootGolf World Cup 2018 and will be official in all FIFG Member Countries in January 1st, 2019.



FEDERATION FOR INTERNATIONAL FOOTGOLF

The World's Governing Body for the Sport of FootGolf since June 2012

1 - Introducción

1.1 - General

1.1.1 - El Footgolf

1.2 - Formas de jugar

1.2.1 - Juego por golpes

1.2.2 – Match play

1.2.3 – castigos generales

1.3 - El Comité

1.3.1 - Condiciones y suspensión de una regla

1.3.2 - Director del torneo y Marshals

1.3.3 – El campo

1.3.4 - Circunstancias extremas

1.3.5 - Hora de comienzo y grupos

1.3.6 - Tarjetas de puntuación

1.3.7 - Decisiones en eliminatorias

1.3.8 - Penalización con descalificación;
Consideraciones del comité

1.3.9 - Protesta y penalización

1.3.10 - Decisión del árbitro y/o comité

1.3.11 - Suspensión/interrupción del juego

1.3.12 - Circunstancias especiales del jugador

2 - Código de conducta del jugador

2.1 - General

2.1.1 - Respetar el código de conducta

2.1.2 - El espíritu del juego

2.1.3 - Seguridad

2.1.4 - Actitud hacia otros jugadores

2.1.5 - Puntuación

2.1.6 - Ritmo de juego

2.1.7

- Prioridad en el campo

2.1.8 - Cuidado de los bunkers

2.1.9 - Daño del campo causado por zapatos

2.1.10 - Prevención de daño innecesario

2.1.11 - Acuerdo de juego inválido

2.2 - Durante el partido

2.2.1 - Conocimiento de las reglas

2.2.2 - Ejercer influencia en el rumbo de la pelota o alterar las condiciones físicas

2.2.3 - Tiempo de comienzo

2.2.4 - Estar preparado para jugar

2.2.5 - Demora indebida

2.2.6 - Tiempo para completar la ronda

2.2.7 - Tiempos del jugador

2.2.8 - Recomendaciones

2.2.9 - En el green

2.2.10 - Hoyo no terminado

2.2.11 – Práctica

2.2.12 - Cambiar o modificar la pelota

2.2.13 - Aspectos controversiales

2.2.14 - Desacuerdo en puntuaciones

2.2.15 - No poder completar la vuelta

2.2.16 - Validar la posición de la pelota

2.2.17 - Cuestiones no estipuladas en las reglas

2.3 – Calzado y vestimenta

2.3.1 - El calzado y la vestimenta correcta

2.3.2 - Cambiar el calzado y/o la vestimenta

2.3.3 - Golpear sin calzado

3 - Definiciones

3.1 - General

- 3.1.1 - Consejos
- 3.1.2 - Marcador de pelota
- 3.1.3 - Caddie
- 3.1.4 - Comité
- 3.1.5 - Equipamiento
- 3.1.6 - Causas desconocidas/Factores externos
- 3.1.7 - Honor
- 3.1.8 - Apuntador y jugador
- 3.1.9 - Marshal
- 3.1.10 - Golpe de penalización
- 3.1.11 - Vocabulario

3.2 - Las zonas de juego

- 3.2.1 - Condiciones anormales del campo
- 3.2.2 - Bunkers
- 3.2.3 - Agua casual
- 3.2.4 - El campo
- 3.2.5 - Zona de Drop
- 3.2.6 - El fairway
- 3.2.7 - La bandera
- 3.2.8 - El green
- 3.2.9 - Terreno en reparación
- 3.2.10 - El Hoyo
- 3.2.11 - Obstrucción inmóvil
- 3.2.12 - Impedimentos sueltos
- 3.2.13 - Obstrucciones móviles
- 3.2.14 - Fuera de los límites
- 3.2.15 - Estacas (blancos, rojos/amarillos, azules, otros)
- 3.2.16 - Zona del tee
- 3.2.17

- Obstáculos de agua o áreas de penalización (Frontales y laterales)

3.2.18 - Green equivocado

3.2.19 - Hoyo equivocado

3.3 - Sobre La Pelota

- 3.3.1 - Pelota
- 3.3.2 - Pelota jugada
- 3.3.3 - Pelota en el hoyo
- 3.3.4 - Pelota marcada y luego reemplazada
- 3.3.5 - Pelota perdida
- 3.3.6 - Pelota movida
- 3.3.7 - Posiciones de la pelota
- 3.3.8 - Pelota provisional o temporal
- 3.3.9 - Pelota de reemplazo
- 3.3.10 - Pelota equivocada

3.4 - Sobre el tiro

- 3.4.1 - Posición de ventaja
- 3.4.2 - Área de la línea de juego prevista
- 3.4.3 - Dejar caer la pelota (dropping)
- 3.4.4 - Punto equidistante
- 3.4.5 - Tiro desde un obstáculo
- 3.4.6 - Interferencia
- 3.4.7 - Punto de alivio más cercano
- 3.4.8 - Posición del tiro anterior
- 3.4.9 - Línea del putt
- 3.4.10 - Tiro o patada
- 3.4.11 - Postura y carrera

4 - Situaciones del juego

- Jugar el tee equivocado

4.1 - General

- 4.1.1 - Mejorar las situaciones
- 4.1.2 – posición para golpear la pelota
- 4.1.3 - Buscar la pelota
- 4.1.4 - El juego (pelota, dirección, posición)
- 4.1.5 - Marcar la pelota
- 4.1.6 - Marcador perdido o movido
- 4.1.7 - Agarrar la pelota
- 4.1.8 - Limpiar la pelota
- 4.1.9 - Pelota injugable
- 4.1.10 - Pelota perdida o dañada
- 4.1.11 - Orden de juego
- 4.1.12 - Fuera de los límites
- 4.1.13 - Pelota en reposo movida
- 4.1.14 - Pelota desviada o detenida

4.2 - Zona del tee

- 4.2.1 - Ubicar la pelota
- 4.2.2 - Utilizar un tee
- 4.2.3 - Marcadores de tee
- 4.2.4 - Obstrucción en la línea de juego prevista
- 4.2.5

4.3 - Áreas de penalización

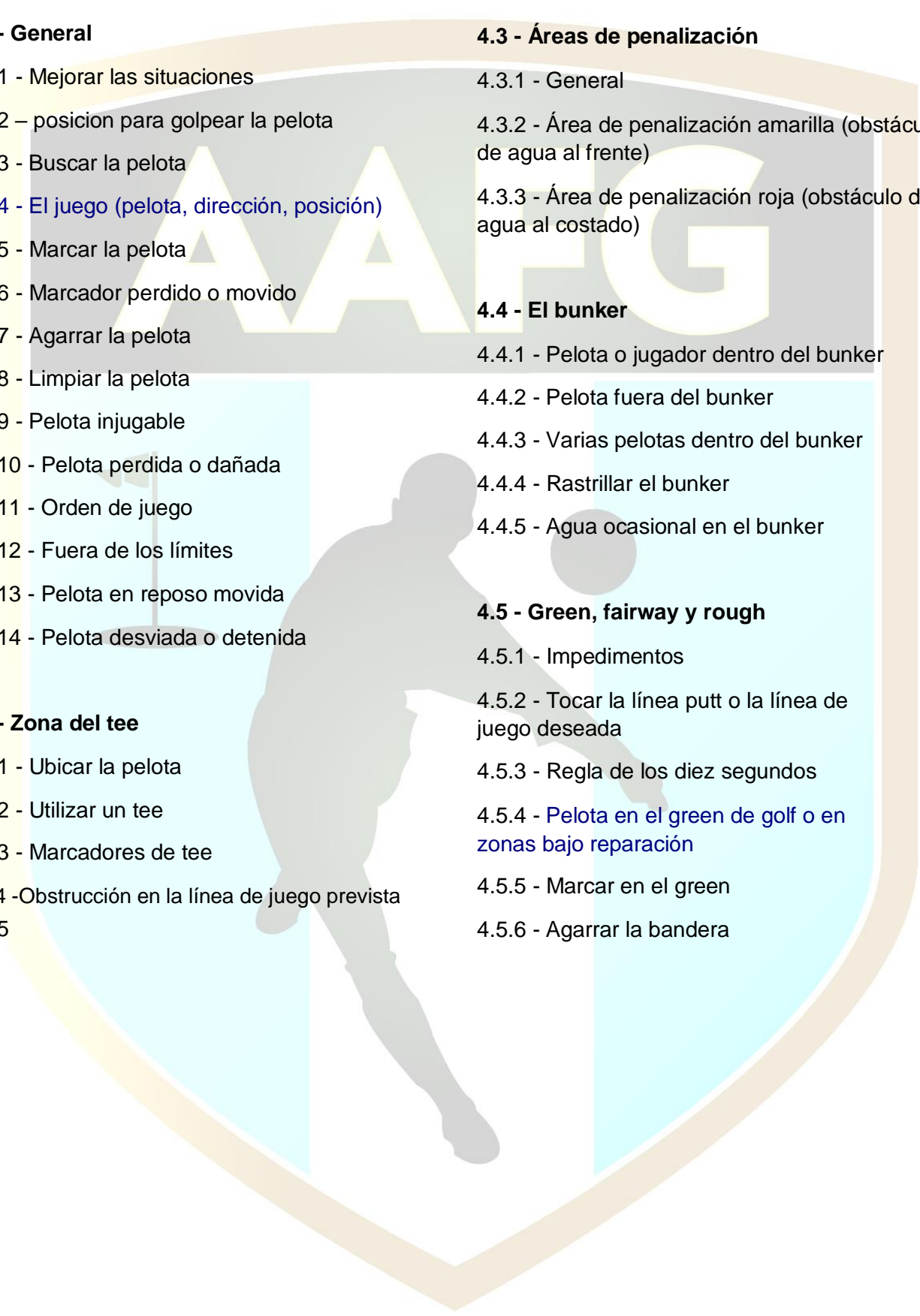
- 4.3.1 - General
- 4.3.2 - Área de penalización amarilla (obstáculo de agua al frente)
- 4.3.3 - Área de penalización roja (obstáculo de agua al costado)

4.4 - El bunker

- 4.4.1 - Pelota o jugador dentro del bunker
- 4.4.2 - Pelota fuera del bunker
- 4.4.3 - Varias pelotas dentro del bunker
- 4.4.4 - Rastrillar el bunker
- 4.4.5 - Agua ocasional en el bunker

4.5 - Green, fairway y rough

- 4.5.1 - Impedimentos
- 4.5.2 - Tocar la línea putt o la línea de juego deseada
- 4.5.3 - Regla de los diez segundos
- 4.5.4 - Pelota en el green de golf o en zonas bajo reparación
- 4.5.5 - Marcar en el green
- 4.5.6 - Agarrar la bandera



1 - INTRODUCCIÓN

1.1 - GENERAL

1.1.1 - El Footgolf

El juego de FootGolf consiste en jugar una pelota con el pie desde el punto de partida, generalmente llamada "zona de salida" o "tee zone", hasta que la pelota esté dentro del hoyo, con una o más patadas de acuerdo con las siguientes reglas. Se juega en campos de FootGolf, que consisten en 9 o 18 hoyos de diferentes longitudes y en diferentes golpes o patadas para terminar los hoyos (el hoyo se define como PAR - mínimo 3 y máximo 5). A lo largo de los hoyos, los jugadores deben enfrentar obstáculos diseñados, como obstáculos de agua y bunkers, antes de llegar al green. El green es el área donde se coloca el hoyo, generalmente llamado "Zona de green". El Comité o autoridad determinará los límites de juego o "out of bounds", los hazards, los puntos de partida "tee zones" y la distribución del campo. Los hoyos deben jugarse consecutivamente desde la posición inicial, de lo contrario serán descalificados

1.1.2 – FORMATOS DE JUEGO

Juego por golpes (Stroke play – Medal Play)

Un juego por golpes o Stroke play significa que los jugadores terminan cada ronda o rondas prescritas, y en conexión con cada ronda registran sus tarjetas de puntuación, en las que se indican los valores brutos de todas rondas. En la competencia, todos los jugadores juegan contra todos los demás jugadores. El jugador que juega la ronda prescrita o rondas con el menor número de patadas se convierte en el ganador.

1.1.3 – Match Play

Durante un Match u hoyo, un jugador o equipo juega contra otro jugador o equipo en cada ronda. En match play, el juego se juega en base a secciones (hoyos). Si el formato no es especificado de otra forma, el jugador o equipo que emboque la pelota dentro del hoyo en el menor número de golpes gana el match o el hoyo. Al final de la ronda el jugador o equipo que gane mas hoyos o matchs gana la ronda..

A) Match Play al “Estilo Golf

La definición del estado del partido se realiza con las siguientes expresiones estilo golf: ventaja ("hoyos arriba") o igual ("empate") o hoyos restantes ("hoyos por jugar"). El jugador se declara "dormie" si lidera el juego con varios hoyos de ventaja equivalentes a la cantidad de secciones restantes.

- **Sección (hoyo) empatado:** un hoyo se declara empatado si ambos equipos introducen la pelota en el hoyo con el mismo número de patadas
- **Ganador del Match:** El partido se considera ganado si una de las partes lidera con un mayor número de hoyos ganados que el número de hoyos restantes por jugar. Si hay un empate, el Comité puede aumentar la cantidad de hoyos por ronda que se necesaria para que una de las partes gane el match

1.2.2.2 Match play al estilo “fútbol”

En lugar de otorgar un hoyo se dice que el ganador del hoyo recibe un gol. En esta situación, todos los hoyos se juegan dando como resultado un puntaje de 18 hoyos similar al partido en Fútbol. Esto se conoce como juego de partido 'Gana un hoyo, marca un gol'.

- **Hoyo empatado:** Una sección empatada es el resultado de un partido sin goles.
- **Ganador del Partido:** El partido se considera ganado si una de las partes, al final de los 18 hoyos, tiene el mayor número de goles. La puntuación será anotada después de que se jueguen los 18 hoyos. *(Por ejemplo: El jugador A gana 7 hoyos, y el Jugador B gana 4 hoyos, entonces la puntuación del partido es 7-4.)*

1.2.2.3 Dar o conceder el hoyo (gol) en un match play

El jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes de comenzar o terminar el hoyo en cuestión. La concesión no puede ser rechazado o retirado. Un jugador tiene derecho a "terminar" el hoyo después de una concesión. Ejemplo. Si en un hoyo un jugador o equipo tiene golpes de castigo por irse al agua o “out of bounds” puede decidir dar por terminado ese hoyo y pasar al siguiente, cediendo la victoria en ese hoyo al otro equipo..

1.2.3 PENALIZACIONES GENERALES

La penalización por romper cualquier regla es +1 patada o golpe (por ejemplo, infracción con el segundo golpe, los jugadores continúan el juego, desde donde la pelota está quieta, con el cuarto tiro), excepto en los casos en que se regula de otra manera. Se infligirá un golpe de penalización por cada evidencia de incumplimiento de una regla y se puede aplicar para hoyos que ya se hayan completado si no se notó un incidente anterior.

Ej. Durante una ronda donde se han jugado 15 hoyos y se evidencia y aplica un castigo sobre cierta situación y esta situación es similar a una presentada en los 14 hoyos anteriores, se puede aplicar el mismo castigo al jugador o jugadores implicados en los hoyos anteriores.

1.3 - EL COMITÉ

1.3.1 - Condiciones y suspensión de una regla

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

El comité no está autorizado a suspender una regla de FootGolf a menos que las condiciones impliquen que la creación de dicha regla es necesaria para la continuación del juego. Esto debe ser aprobado por el Comité de Reglas del FIG y comunicado en consecuencia.

1.3.2 - Director del torneo y Marshals

Para cada evento clasificatorio, el organizador designará un director o marshals responsables del torneo que tomarán cualquier decisión que promueva el buen funcionamiento de la competencia. Son responsables de verificar la condición del campo y la ubicación de las tees de salida antes de que comiencen los grupos. Monitorean el progreso de los grupos e intervienen en el juego lento. Se les permite emitir sanciones.

1.3.3 - El campo

El campo se preparará con la misma cantidad de golpes jugables para todo tipo de jugadores. En ciertas situaciones, se proporcionarán zonas de salida adicionales para categorías de juego declaradas (por ejemplo, damas o niños).

Los jugadores no pueden competir en una categoría general cuando hay múltiples zonas de juego en juego (por ejemplo, un senior no puede competir contra hombres si juegan desde una posición de tee hacia adelante)

1.3.4 - Circunstancias extremas

En caso de daños o circunstancias extremas, el Comité puede determinar un nuevo hoyo en un lugar similar al original (solo antes del comienzo de la ronda). Si durante una ronda un hoyo se vuelve imposible de jugar, el Comité puede permitir que los grupos no jueguen el (los) hoyo (s) cancelado (s) para preservar el progreso regular del juego, otorgando el puntaje de PAR para todos los jugadores sin importar si el (los) hoyo (s) ha sido efectivamente jugado o no. Además, el Comité puede suspender o interrumpir el juego debido a condiciones de juego momentáneas o permanentes

1.3.5 - Tiempos de comienzo y grupos

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

1.3.6 - Tarjetas de puntuación

El Comité está obligado a entregar una tarjeta de puntuación a cada jugador, la cual contiene la fecha y el nombre del jugador y de la persona encargada de anotar los puntos o en caso de juego en equipos los nombres de los mismos.

1.3.7 - Decisiones en eliminatorias

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

Si se utiliza un approach ciego, el punto debe estar predeterminado y disponible para todos los jugadores con la ubicación justa para jugadores de todo tipo. El no pateador no debe ver el primer tiro.

Si se usan Putts de Penalización, la distancia debe estar entre 5 y 10 metros y cada jugador juega 5 putts alternativos seguidos de muerte súbita hasta que se logre un resultado.

1.3.8 - Penalización con descalificación: Consideración del Comité

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

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

1.3.9 - Protestas y penalizaciones

Si la competencia ya terminó, no se cancelará, modificará ni emitirá ninguna penalización. Los puntajes se consideran finales cuando son firmados por el anotador y el jugador en la tarjeta de puntaje y entregados al Comité.

Excepciones: se aplicará una penalización después de terminar la competencia. Cualquier evidencia, incluidos videos, deberán presentarse al comité del torneo dentro de los 30 días. Si el jugador incumplió una regla básica de comportamiento y juego limpio:

2. Marcaron en su tarjeta de puntuación devuelta un resultado más bajo de cualquiera de las secciones de lo que realmente habían hecho. Descalificación de penalización para jugador y +1 patada para el apuntador
3. El jugador no pudo aplicar una regla contra sí mismo debido a su propio conocimiento inadecuado del libro de reglas. Penalización: +1 penalización en el puntaje del hoyo donde ocurrió la infracción O descalificación cuando DQ es la penalización aplicada. Además, el apuntador puede recibir una penalización por no intervención
4. El marcador no pudo aplicar una regla contra su jugador en el grupo debido a un conocimiento inadecuado del libro de reglas. En este caso, penalización de +1 en la puntuación del hoyo donde ocurrió la infracción. Esto se considera 'malos consejos' o no intervención

Si se presenta una protesta, el Comité tomará su decisión lo antes posible, para garantizar que, en caso de necesidad, se resuelva el problema. Los jugadores no pueden ponerse de acuerdo para eliminar la validez de ninguna de las reglas, o ignorar cualquiera de las sanciones emitidas; Si aún así lo hacen, la sanción por el incumplimiento de la regla, que implica la descalificación, se hará sin limitación de tiempo.

En caso de que el asunto controvertido no se resuelva entre el Comité organizador y el jugador reclamante, ambos pueden presentar una solicitud, para llegar a una declaración mutuamente aprobada, al Comité de Reglas que actúa como una autoridad oficial del FIGG, para que puedan expresar su opinión. Sobre la equidad de la decisión presentada. En caso de que no se pueda llegar a una decisión, se puede consultar al Tribunal de Arbitraje Deportivo. Se otorgará un plazo máximo de 30 días para que un jugador presente una protesta.

1.3.10 Decisión del árbitro y/o comité

Si el Comité ha designado a un Marshall, la decisión del Marshall se considerará definitiva. En el caso de un Marshall desaparecido, en cualquier asunto discutible o dudoso en relación con las reglas, los jugadores deben contactar al Comité y su decisión será final

1.3.11 - Suspensión o interrupción del juego

Los jugadores pueden ponerle una pausa a su juego solo si:

- 1.3.11.1 El Comité organizador comanda la suspensión del mismo con una sirena o notificación. En este caso, los jugadores deben salir de la cancha y esperar a la próxima comunicación del comité organizador en el Club House.
- 1.3.11.2 Un jugador se encuentra en una indisposición imprevista (*ej.: lesión*) y necesita ayuda del TD o del Marshal. El juego debe continuar sin demoras, por lo tanto, el grupo que se encuentra detrás, debe ser notificado del inconveniente para poder seguir jugando y adelantar a los jugadores. El grupo que se atrasó deberá esperar a que se termine de jugar el hoyo en cuestión para continuar. Si el jugador no está listo para jugar, se le

adicionarán 10 puntos por ese hoyo y por cada hoyo que eventualmente se pierda. Si no hay otro grupo detrás, el jugador tendrá un máximo de 15 minutos para jugar.

- 1.3.11.3 Un claro problema de seguridad torne la continuidad del juego imposible, de ser así los jugadores deberán informar al árbitro al respecto.
- 1.3.11.4 Si el partido es suspendido por el Comité, los jugadores del grupo pueden decidir terminar el hoyo (*solo si las condiciones respetan los parámetros básicos de seguridad*), o bien marcar las pelotas en sus respectivas posiciones de reposo. De todos modos, deben dirigirse al Club House lo más rápido posible. La decisión mencionada anteriormente debe ser un acuerdo entre los jugadores que se encuentran jugando el hoyo, la mayoría decide. En caso de un empate (*ej.: 2 vs 2 en un equipo de 4 jugadores*), se aplica la decisión que sea más segura, por lo tanto, los jugadores deben marcar sus respectivas pelotas y dejar la cancha inmediatamente.

En caso de una interrupción del juego debido a malas condiciones climáticas, oscuridad o cualquier otra razón considerada por el comité de organización, las siguientes opciones serán consideradas como válidas:

- 1.3.11.5 Los primeros 15 hoyos si todos los jugadores los completaron
- 1.3.11.6 Los primeros 12 hoyos si todos los jugadores los completaron
- 1.3.11.7 Los primeros 9 hoyos si todos los jugadores los completaron

En caso de una competencia de modalidad *escopetazo*, el mínimo número de hoyos completado por todos los jugadores será válido.

Si no todos los jugadores completaron 9 hoyos, la ronda se considera inválida.

1.3.12 - Circunstancias especiales del jugador

En el caso de que un jugador presente una circunstancia especial que requiera la adaptación de las reglas del torneo, la decisión la tomará el Comité del Torneo.

2 - CÓDIGO DE CONDUCTA DEL JUGADOR.

2.1 - GENERAL

2.1.1 - Respetar el código de conducta

Las siguientes secciones proporcionan instrucciones de conducta y comportamiento básicas para jugar al Footgolf de manera correcta.

Si se siguen estas instrucciones, todos los jugadores disfrutarán el juego al máximo. *La regla fundamental del Footgolf es que durante el juego se debe demostrar respeto hacia todos los jugadores en todo momento sin excepciones.*

El incumplimiento de las normas resultará en la descalificación del jugador responsable.

La FIG sostiene una política de comportamiento apropiado durante los torneos de Footgolf, tanto como una *política estricta* en cuanto a los comentarios a la prensa y en redes sociales. Cualquier conducta que sea considerada no profesional y/o perjudicial para la FIG en sí o para un miembro de la misma, está sujeta a una acción disciplinaria.

Las acciones que violan el código de conducta incluyen *(aunque no solo se limita a ello)*:

- Comportamiento y/o lenguaje abusivo o amenazante, incluso en redes sociales.
- Tirar o patear la pelota por enojo.
- Destrucción intencional, abuso o vandalismo de la propiedad, incluyendo animales y plantas.
- Ignorancia respecto a la etiqueta en el campo
- No alisar el búnker después de jugar
- Fumar durante el torneo, incluso cigarrillos electrónicos.
- Escuchar música durante el partido *(incluso con auriculares)*.
- Usar prendas que contengan logos de organizaciones de FootGolf no afiliadas con la FIG.

Penalización: Primera ofensa: +1 golpe, Segunda ofensa: Descalificación

Cualquier actividad que viole alguna norma, regulación de cancha, o reglas de la cancha de Footgolf, puede resultar en una acción disciplinaria. El director del torneo y/o el Comité tienen la discreción de descalificar a un jugador basándose en la severidad de la conducta ofensiva.

Adicionalmente, las siguientes conductas son inaceptables:

- Posesión de sustancias ilegales.
- Posesión y consumición de alcohol desde el comienzo del juego hasta que las tarjetas de puntuación sean entregadas.
- Consumición excesiva de alcohol en las instalaciones del torneo.

- Incumplimiento o negativa de aplicar las reglas de FootGolf o cooperar con los oficiales del torneo, el personal del mismo u otros jugadores.
- Trampas o engaños

Penalización: Primera ofensa: Descalificación.

IMPORTANTE: La FIGG opera con una política de **tolerancia cero en cuanto a drogas ilegales o el uso incorrecto de sustancias**. Todo jugador que transgreda esta política durante un evento de la FIGG será descalificado inmediatamente.

2.1.2 - El espíritu del juego

El FootGolf se juega, la mayoría de las veces, sin supervisión de un árbitro. El juego se basa en la integridad del individuo de mostrar respeto hacia los demás jugadores y de respetar las reglas. Todos los jugadores deben comportarse correctamente, mostrando amabilidad y espíritu deportivo, independientemente de su nivel de competitividad. Un competidor que ha sido penalizado debe informar la situación a su apuntador tan rápido como sea. También se recomienda al apuntador que le pregunte al jugador en el momento de la acción para que, en caso de tener que discutir, se haga en el momento. Este es el espíritu del Footgolf.

2.1.3 - Seguridad

Los jugadores deben asegurarse de que nadie esté cerca o en una posición en la que puedan lesionarse cuando se ejecuta su patada. Los jugadores no deben jugar hasta que todos los jugadores del campo estén fuera de su alcance. Los jugadores también deben avisar a los observadores del campo que están cerca o delante de ellos, cuando están a punto de jugar un tiro que podría ponerlos en peligro. Además, los jugadores siempre deben actuar para preservar la seguridad de ellos mismos o de cualquier otra persona al abstenerse de actos peligrosos (por ejemplo, zambullirse en lagos para recuperar su pelota)..

2.1.4 - Actitud hacia otros jugadores

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

Primera ofensa: Advertencia. Segunda y próximas ofensas: +1 golpe por incidente.

2.1.5 - Puntuación

Cada jugador llamado "apuntador" para esta explicación, debe controlar el juego y realizar un seguimiento de la cantidad de tiros de su "jugador" asignado, más cualquier golpe de penalización en el que hayan caído. El "apuntador" se asignará antes de que comience el juego y no se puede cambiar una vez que comience (excepción hecha en caso de deserción de un jugador). Se recomienda hacer una verificación general de la tarjeta fuera del green cada vez que todos terminen de jugar un hoyo, al final del juego antes de firmar, y luego entregar la tarjeta de puntuación al Comité. La puntuación en cada hoyo individual es

la única puntuación que cuenta. El total debe ser calculado y verificado por el Comité del Torneo. El jugador y el apuntador son responsables de la tarjeta de puntuación. Cualquier error puede resultar en una penalización para uno o ambos.

2.1.6 - Ritmo de juego

Juegue a un buen ritmo hasta el final del juego. El Comité puede establecer direcciones sobre el ritmo de juego que los jugadores deben mantener durante el partido. Es responsabilidad del grupo mantener su posición, considerando que puede haber otros grupos jugando detrás. Si el grupo que se encuentra liderando está demorando a los grupos que vienen detrás, el primer grupo debe dar paso a otros para que estos jueguen el hoyo, sin importar la cantidad de jugadores que sean.

2.1.7 - Prioridad en el campo

Excepto que el Comité diga lo contrario, la prioridad en el campo está determinada por el ritmo de juego de un grupo. Cualquier grupo que esté jugando la ronda completa tiene derecho a adelantar a otro grupo que está jugando una ronda más corta. El término "grupo" también refiere a jugadores en particular.

2.1.8 - Cuidado de los bunkers

Antes de retirarse de un bunker, el jugador debe acomodar y alisar toda imperfección que ellos u otros jugadores pueden haber producido. En caso de la disponibilidad de un rastrillo cerca del búnker, este debe ser utilizado.

La penalización por no alisar un bunker antes del próximo golpeo es de: +1 golpe.

2.1.9 - Daño del campo causado por zapatos

Después de la finalización del hoyo, cualquier imperfección en el campo causada por los zapatos debe ser reparada.

Los jugadores deben reparar cuidadosamente el daño causado, incluyendo bumps, huellas o cualquier otra imperfección causada por la pelota y/o el jugador.

2.1.10 – Prevención de daños innecesarios

Los jugadores deben evitar causar daño a la cancha al hacer divots cuando están practicando su tiro o por golpear sus zapatos contra el campo, sea por enfado o cualquier otro motivo. Los jugadores no deben ubicarse demasiado cerca al hoyo para no causar ningún daño cerca del mismo, y deben manejarse cuidadosamente al momento de agarrar la bandera o sacar la pelota del hoyo. La bandera debe ser reubicada correctamente antes que los jugadores abandonen el green. Se solicita que los jugadores no se arrojen cuando se encuentran al lado del hoyo, y que no se paren en la línea de putt de otros jugadores. Esto se considera como mala etiqueta.

2.1.10 - Acuerdo de juego inválido

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

2.2 - DURANTE EL PARTIDO

2.2.1 - Conocimiento de las reglas

El jugador es responsable de garantizar que tenga un conocimiento adecuado de las reglas del juego y de la interpretación y el uso adecuados de las definiciones y expresiones utilizadas en FootGolf. Un jugador o apuntador que da malos consejos (por ejemplo, una decisión incorrecta o no intervención) será penalizado con +1 de penalización por cada instancia. La no intervención solo se aplicará al apuntador del jugador o al propio jugador

2.2.2 - Ejercer influencia en el rumbo de la pelota o alterar condiciones físicas

Un jugador no debe realizar acciones con la intención de influir en el movimiento de la pelota o alterar las condiciones físicas con la intención de afectar el resultado del tiro. Penalización +1 patada

- **Excepción:** Un jugador puede mover equipamiento perteneciente a cualquier jugador mientras que la pelota está en movimiento para evitar colisiones. Un Jugador no puede mover equipamiento u obstrucciones para detener el movimiento de la pelota
- **Excepción:** En el momento de que la pelota sea golpeada con dirección a un obstáculo de agua, hacia afuera del campo u otras zonas en las cuales el jugador considere que su pelota va a ser difícil de recuperar, puede solicitar que otro jugador o que un espectador pare la pelota antes de que entre en dichas áreas para ahorrar tiempo.

2.2.3 - Tiempo de comienzo

Es responsabilidad de los jugadores recoger su tarjeta de puntaje y estar listos en su tee de salida designado en el momento de inicio. Los jugadores que lleguen después del primer puntapié del grupo recibirán una puntuación de PAR +10 (Ejemplo: en un Par 3, el jugador registrará 13). Cualquier hoyo posterior seguirá la misma decisión.

2.2.4 - Estar preparado para jugar

Los jugadores deben estar preparados para jugar en el momento que llegue su turno. Cuando todos los jugadores hayan terminado un hoyo, el grupo debe abandonar el green inmediatamente. Se puede penalizar a un jugador por juego lento en caso de no estar preparado para jugar.

2.2.5 - Demora indebida: Juego lento

El jugador debe jugar sin demoras indebidas y de acuerdo con cualquier ritmo de juego que el Comité haya establecido. Entre el final de un hoyo y la preparación para el siguiente, el jugador no debe retrasar el juego de manera incorrecta. El Marshal, o un co-competidor si el Mariscal no estaba allí, debe advertir al jugador que están retrasando el juego de manera incorrecta y demorando toda la línea (de acuerdo con el tiempo estipulado por el Comité). En caso de que el jugador continúe con el retraso, se aplicará la penalización por infringir esta regla. Se considerará que un grupo tiene un "mal paso" si hay un hoyo libre por delante. Es importante que el grupo se mantenga al paso con los jugadores que están adelante y NO solo con los jugadores que están detrás.

2.2.6 - Tiempo para completar la ronda

A cada grupo se le asignará un tiempo específico para completar la ronda de acuerdo con la tabla de tiempos (Inicio del vuelo). Cuando un grupo se queda atrás, debe recuperar su posición. El tiempo para las decisiones y el tiempo de caminata se incluyen en el tiempo asignado y se calculan dentro del colchón de tiempo. Fuera de posición se refiere al grupo cuando tardan más del tiempo asignado para terminar un hoyo en el punto de control. Cuando un grupo está fuera de posición en un punto de verificación, el marshal les notificará y les dará una advertencia inicial. Se espera que recuperen su posición en el próximo punto de control. Si en el siguiente punto de control todavía están fuera de posición, se le emitirá una advertencia final al grupo y el TD o Marshal seguirán a ese grupo. Si algún jugador del grupo está preocupado por el competidor compañero que no responde, un Mariscal será elegido para seguir ese grupo y cronometrar a cada jugador. El TD cronometrará a cada jugador según los tiempos del jugador.

2.2.7 - Tiempos del jugador

En caso de que un solo jugador juegue lento, el TD cronometrará a los jugadores involucrados y usará lo siguiente para decidir si está jugando lento. El tiempo necesario para calcular yardas, alineación o toma de decisiones se considerará dentro de estos tiempos. Los tiempos comienzan tan pronto como el primer jugador alcanza su bola o el puntapié anterior se ha detenido / marcado.

Primer jugador: 60 segundos desde cada punto del campo en el cual la pelota se encuentre inmóvil.

Jugadores subsecuentes: 40 segundos desde cada punto del campo en el cual la pelota se encuentre inmóvil.

Cualquier jugador que se considere que no hace ningún esfuerzo para que el grupo vuelva a estar en posición, recibirá una penalización (*Los siguientes ejemplos incluyen también hablar con otros jugadores que no se encuentren en su grupo y/o anotar puntuaciones en el green en vez de en el siguiente tee*). Penalizaciones por juego lento:

- Advertencia inicial al grupo: "mal paso"
- Advertencia final al grupo o jugador

Penalización para el jugador o jugadores: +1 Golpe

Segunda penalización sería la descalificación

2.2.8 - Consejos

Durante una ronda estipulada, un jugador puede dar, recibir y solicitar consejos a alguien en la competencia que está jugando en el campo pero solo en el mismo grupo. Un jugador puede solicitar a cualquier persona que indique la línea de juego; sin embargo, mientras ejecuta el disparo, nadie puede estar parado en esta línea o en una extensión más allá del hoyo, ni siquiera si el jugador les pide que lo hagan. Cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento para indicar la línea de juego, debe eliminarse antes de ejecutar el tiro.

- **Una penalización de +1 Golpe será impuesta al jugador que solicite o reciba consejos de alguien que no pertenezca al grupo.**
- **Un jugador o apuntador que esté dando malos consejos (tales como aconsejar con reglas incorrectas, o no intervenir) será penalizado con +1 Golpe en cada instancia.**

2.2.9 - En el green

En el green, los jugadores no deben pararse en la línea de putt de otro jugador (detrás y delante) o hacer una sombra en la línea de putt mientras ejecutan la patada. Los jugadores deben permanecer en la zona de green hasta que cada jugador haya terminado de jugar el hoyo.

Penalización en caso de ubicarse en la línea de putt:

- Advertencia inicial
- Penalización de +1 Golpe
- Segunda penalización será la descalificación

Excepción: *En competiciones de equipo, un compañero puede chequear la línea de putt.*

2.2.10 - Hoyos no terminados

Si un jugador, en cualquier hoyo y forma del juego, no rueda su bola dentro del hoyo y no corrige su error antes de patear desde el siguiente lugar de salida, o, en el caso de la última sección, antes de abandonar el green, marcarán PAR +10 (Ejemplo: en un Par 3 el jugador registrará 13).

2.2.11 Practica

Antes o entre rondas

Antes de una competición, los jugadores no pueden practicar ninguna zona del campo. En caso de que se permita, la organización del torneo informará al jugador de las zonas y los horarios disponibles para practicar. En la situación donde se permite la práctica, el comité la identificará claramente. Se considerará que la práctica juega cualquier tiro desde cualquier parte del campo de FootGolf que sea el campo de competencia. Llegar a las áreas de inicio pateando la pelota a lo largo del recorrido (por ejemplo, en competiciones de escopeta) se considera como práctica, por lo que está prohibido. Los jugadores siempre deben tener la pelota en la mano mientras caminan por el campo y no juegan.

- **Durante la ronda**

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

Cuando se retira la pelota del hoyo, no se permite que la pateen o la lleven pateando al siguiente hoyo.

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

2.2.12 - Cambiar o modificar la pelota

Un jugador no puede cambiar (*Excepciones: pelota perdida, pelota de reemplazo o pelota provisional*) o modificar la pelota (*ejemplo: presión*) durante el hoyo, pero si entre hoyos.

2.2.13 - Aspectos controversiales

En el juego por golpes, en caso de que haya una situación que no pueda ser resuelta por el conocimiento de los jugadores, los jugadores deben consultar al respecto con cualquier autoridad del torneo o cualquier miembro del Comité de Reglas. Si esto no es posible sin retrasar el juego, jugarán ambas "situaciones de juego" - (jugar dos bolas), lo que significa que el jugador debe jugar la situación con y sin aplicar la regla que cree que cubre el aspecto controvertido. Luego deben escribir la situación del juego para luego discutirlo cuando presenten las tarjetas de puntuación.

En caso de duda o disputa en match play entre los jugadores, cualquier jugador puede iniciar una protesta en cualquier momento. La protesta debe presentarse antes de que cualquiera de los jugadores continúe el juego desde el siguiente lugar de patada o, si es la última sección del partido, antes de que cualquiera de los jugadores abandone el green. Si no es posible encontrar a un marshal dentro de un tiempo razonable con una autorización adecuada hecha por el Comité, los jugadores deben continuar con el juego sin más demora. El Comité puede tomar en consideración la protesta después del partido solo si el jugador que presenta la protesta informa a todos los jugadores de su grupo Durante el juego, el hecho de que quieren presentar una protesta

- Al final del juego, el hecho de que han presentado la protesta
- La intención de recibir una decisión al respecto

Nota: *No se puede realizar ninguna protesta después de firmar y entregar la tarjeta de puntuación al Comité.*

2.2.14 - Puntuación en desacuerdo

Cuando la tarjeta de puntuación firmada se entrega al Comité, se aplicará la siguiente penalización en caso de puntuaciones no concordantes:

- La puntuación de un jugador es más baja que la real = Descalificación
- La puntuación del jugador es más alta que la real = El puntaje cuenta.

El jugador es el responsable de su tarjeta de puntuación, el Comité del torneo calculará la

puntuación de cada hoyo y el puntaje final total será declarado.

2.2.15 - No poder completar la ronda

Los jugadores pueden detener el juego de ser necesario (*ej: lesión, indisposición, etc.*). Los jugadores restantes deben reordenar sus tarjetas de puntuación para que estén en concordancia con las reglas.

2.2.16 - Validar la posición de la pelota

El jugador que reemplace su pelota fuera del procedimiento estándar de marcar la pelota (*ejemplo: continuar el juego después de que su pelota haya sido movida o desviada por causas desconocidas*), siempre debe buscar aprobación previa de los otros jugadores del grupo.

2.2.17 - Cuestiones no estipuladas en las reglas

En caso de cualquier asunto discutible no cubierto por las reglas, la decisión debe ser tomada en el espíritu de justicia, consultando a las autoridades del torneo que tomarán la decisión.

2.3 - CALZADO Y VESTIMENTA

2.3.1 - Calzado y vestimenta correctos

El calzado correcto para jugar al Footgolf debe ser exclusivamente diseñado para campos tales como "Astro Turf" o deportes indoor. Los zapatos de Golf, zapatos diseñados para la tracción dentro del deporte, y los zapatos con punta reforzada/modificada no están permitidos. No se permiten zapatos con tacos altos de ningún tipo.

En torneos oficiales de la FIFG, la manera correcta de vestirse es: pantalón corto de golf (*short o falda para las mujeres*), polo deportivo y medias altas a la altura de la rodilla. De todas maneras, la vestimenta general debe estar en concordancia y debe ser respetuosa con la organización y el hábitat, incluyendo el club house. El Comité del torneo es el responsable de especificar estas pautas.

Está permitido el uso de prendas para distintos climas.

Un jugador que utilice un calzado o vestimenta incorrecto en el club house o en el campo, puede ser descalificado.

2.3.2 - Cambio de calzado o vestimenta

Un jugador puede cambiarse el calzado o la vestimenta entre hoyos en caso de que cualquiera de estos esté dañado mientras que no se demore el juego. Si durante el juego estipulado, se daña el calzado del jugador, el jugador puede utilizar el calzado dañado hasta que termine el juego, repararlo o reemplazarlos por cualquier otro zapato dentro de lo permitido por las reglas, pero no continuar descalzo.

2.3.3 - Golpear sin zapatos

Un jugador no puede sacarse los zapatos para un tiro. Se le penalizará con +1 Golpe y se le obligará a repetir el tiro.

3 - DEFINICIONES

3.1 - GENERAL

3.1.1 - Consejos

Un "consejo" es cualquier sugerencia o recomendación que pueda llegar a influenciar la decisión del jugador al momento de jugar o de ejecutar un tiro. Brindar información acerca de las reglas, distancias o asuntos de dominio público tales como la posición de obstáculos o de la bandera del green, también se consideran consejos. (Vea la regla 2.2.8)

3.1.2 - Marcador de la pelota

Un objeto utilizado para definir la ubicación de la pelota cuando esta es 'marcada' o 'levantada'. Debe tener una forma cilíndrica y plana, y su diámetro no debe ser mayor a 60mm.

Nota: no se permitirá que un jugador comience a jugar con un marcador irregular.

3.1.3 - Caddie

El caddie es una persona autorizada que sigue al jugador durante el partido. Este puede brindar consejos y asistencia y debe ser anunciado al comité de organización antes de que empiece el partido.

El caddie no puede ser otro competidor (**excepción: torneos por equipo**). El caddie no puede pararse en el área de juego prevista ni indicar la línea de juego durante el golpeo. El caddie también debe seguir las pautas de buen comportamiento. Además, no puede manejar la tarjeta de puntuación del jugador (**Penalización: +1 Golpe**)

3.1.4 - Comité

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

3.1.5 - Equipamiento

"equipamiento" es cualquier cosa que el jugador use o lleve (incluyendo, pero no limitado a: una bolsa, pelota extra, camiseta o paraguas). El término "equipo" también incluye el caddie del jugador. Un carrito de golf o dispositivo móvil que pertenezca a un grupo de jugadores se considerará que pertenece al jugador que patea.

Un jugador tiene derecho a usar un dispositivo de medición de distancia o una guía de distancia. Cualquier dispositivo móvil utilizado en el curso debería estar en silencio

3.1.6 - Causa externa / Agente externo / Factor externo

Una "Causa externa" es cualquier objeto, animal o individuo no partícipe del grupo, incluyendo al marshal. Un jugador del mismo grupo no es una causa desconocida, un jugador de otro grupo si lo es. El viento no se considera una causa desconocida.

3.1.7 - Honor

Se dice que el jugador que juega primero desde la línea de comienzo tiene el "honor".

3.1.8 - Apuntador y jugador

Un "apuntador" es la persona designada por el Comité para controlar el partido y anotar los resultados de su competidor, llamado "jugador". En cada grupo, todos los jugadores son el "jugador" de alguien y también el "marcador" de alguien.

3.1.9 – Marshal – Arbitro

El "Marshal" es la persona designada por el Comité para decidir asuntos de reglas y aplicar la regla. El Marshal debe tomar medidas contra cualquier infracción de las reglas tan pronto como sea testigo o se entere o después de cualquier investigación. Un Marshal puede pararse cerca del hoyo o indicar su posición, levantar la pelota o indicar su posición.

3.1.10 - Golpe de penalización

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

3.1.11 - Vocabulario

Las reglas de FootGolf han sido escritas de una manera muy precisa y meticulosa. Las diferentes palabras utilizadas deben ser consideradas:

Puede (<i>can/may</i>)	= Opcional
Debería (<i>should</i>)	= Recomendación
Debe / Obligatorio (<i>must/mandatory</i>)	= Obligación (con penalización en caso de incumplimiento)
Repetir (<i>replay/repeat</i>)	= Repetir el tiro desde la posición original de la pelota.
Reemplazar (<i>replace</i>)	= Dejar caer la pelota en su posición original

3.2 - ZONAS DE JUEGO

3.2.1 - Condiciones anormales del campo

Una “condición anormal del campo” se refiere a cualquier área que no se encuentre en sus condiciones esperadas, por lo tanto, se encuentra en un estado diferente al normal. Esto incluye, pero no se limita a: agua casual, césped reparado, daño causado por llantas o vehículos, hoyo en reparación, excrementos o caminos hechos por madrigueras, reptiles o aves, una piedra grande, madera, tubos o cualquier otro material inesperado en la superficie de juego. Se puede considerar una condición anormal del terreno cualquier zona del mismo, salvo el área de penalización que incluye búnker cuando lo autorice un oficial del torneo.

Línea de juego prevista	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough NO</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Postura	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Posición de la bola	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO *</i>

** Excepción: se puede obtener alivio para el balón en agua ocasional y GUR en el bunker*

3.2.2 - Búnker

Un “búnker” se define como un área de arena especialmente designada y rodeada por césped o terreno. Un área de arena no rodeada por pasto o terreno se considerará “yermo” y para este caso se aplicarán las reglas de juego principales.

El margen de un búnker se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una pelota se encuentra dentro del búnker si descansa dentro de él o si cualquier parte de la pelota lo toca. Cuando la pelota se encuentra dentro del búnker rigen todas las reglas de juego sin importar la posición del jugador (*Por ejemplo: la pelota se encuentra dentro del búnker, pero el jugador fuera de él*).

3.2.3 - Agua casual

“Agua Casual” es cualquier acumulación de agua temporal en el campo, la cual no se supone que debe estar ahí y que es visible antes o después del posicionamiento del jugador. Nieve y hielo naturales, no escarcha, son considerados agua casual o impedimentos sueltos, dependiendo de la elección del jugador. El rocío y la escarcha no son agua casual. Si el jugador se parara sobre la escarcha o rocío en la carrera para ejecutar la carrera, y agua salpica desde el suelo, se considera agua casual. En estos casos, se aplica la regla del punto de alivio más cercano. El agua casual puede presentarse en cualquier zona del campo, salvo en obstáculos de agua.

Línea de juego prevista	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough NO</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Postura	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Posición de la bola	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO *</i>

** Excepción: se puede obtener alivio para el balón en agua ocasional en el bunker*

3.2.4 - El campo

“El campo” es todo el área dentro de los límites establecidos por el comité. El límite externo de cualquier campo se considerará fuera de límites.

3.2.5 - Zona de Drop

Una “zona de drop” es un lugar designado por el comité, desde donde los jugadores deben comenzar su juego luego de haberse aliviado de una zona de terreno en reparación, un obstáculo de agua específico o cualquier otra situación de pelota injugable. Por lo tanto, en este caso, los jugadores no deben aplicar la regla “[punto de alivio más cercano](#)” o “[punto equidistante](#)”.

3.2.6 - Fairway

El “fairway” es un área claramente definida que se puede considerar el vínculo entre el lugar de salida y el green, generalmente es el primer corte de césped del campo. Una pelota se considera dentro del fairway cuando la base toca el fairway.

3.2.7 - La bandera

La bandera es un poste con una bandera en la punta que debe ser ubicado en el centro del hoyo para indicar su posición. Esta debe ser circular y de un material apropiado que no amortigue o que pueda influenciar incorrectamente el rumbo de la pelota.

En el caso de daño del hoyo o de la bandera, la bandera puede ser sostenida mientras que esté derecha y que no le de ventaja al jugador.

3.2.8 - El green

La pelota se encuentra en el green cuando cualquier parte de ella o de su proyección toca el green. En caso de que los límites del green no estén correctamente establecidos, la pelota se encuentra en el green cuando está a por lo menos tres metros del hoyo y no se encuentra en un obstáculo. Cuando el green si está definido, su radio máximo debe ser de 10 metros desde la bandera. Una pelota tocando la línea del green está dentro del green.

3.2.9 - Terreno en reparación

“Terreno en reparación” refiere a cualquier parte del campo que se encuentre marcado como tal (*usualmente con estacas azules*) por orden del comité o personal autorizado. Toda el área o cualquier elemento natural o artificial que se encuentre dentro del terreno en reparación es parte de él. El concepto de terreno en reparación incluye elementos naturales o artificiales apilados que deben ser quitados. Árboles cercados o recientemente plantados también se consideran terreno en reparación.

- Cuando el margen del terreno está definido con estacas, estas también son parte del terreno en reparación y su margen está definido por los puntos exteriores más cercanos a las estacas al nivel del piso.

- Cuando se utilizan estacas y líneas para definir el terreno en reparación, las estacas lo identifican y las líneas definen su margen.
- Cuando el margen del terreno en reparación se define con una línea en el suelo, esa línea forma parte del terreno en reparación.
- El margen del terreno en reparación se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una pelota se encuentra en un terreno bajo reparación cuando descansa dentro de el o cualquier parte o proyección de la pelota lo toca.

En situaciones así, los jugadores pueden aliviarse del terreno en reparación en su línea de juego prevista (*solo cuando la pelota se encuentre en el fairway o el green a 20m*) o en la posición de la pelota (*también cuando la pelota está en el rough*) en el punto de alivio más cercano. Las estacas utilizadas para definir el margen o para identificar un terreno en reparación son obstrucciones. Una pelota que toca esta línea se considera dentro del terreno en reparación. Cualquier zona del campo puede estar bajo reparación, salvo los obstáculos de agua.

Nota: Está prohibido jugar, pisar y hacer carrera en el terreno en reparación, posiblemente el comité establezca una zona de bajada.

Línea de juego prevista	<i>Green SI*</i>	<i>Fairway SI*</i>	<i>Rough NO</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Postura en el green	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Posición de la bola	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO</i>

3.2.10 - El Hoyo

El hoyo debe tener 50-52 centímetros de diámetro y por lo menos 28 centímetros de profundidad. Cualquier hoyo que no cumpla con estos estándares se considerará inválido, excepto por casos regulados por la FIGG.

3.2.11 - Obstrucción inmóvil

Una obstrucción inmóvil es cualquier objeto artificial (creado por el hombre) que se encuentre en el campo. El tee de salida, los marcadores y las estacas blancas que definen los límites del campo no son obstrucciones y no pueden ser movidas.

Obstrucciones inmóviles pueden ser caminos, cables y postes de electricidad, drenajes, rociadores y cualquier otro objeto en el suelo o fijado, como por ejemplo stands, materiales del torneo y el club house o casas en el campo

En estas situaciones el jugador puede encontrar el punto de alivio más cercano de una obstrucción inmóvil:

Línea de juego prevista	<i>Green SI*</i>	<i>Fairway SI*</i>	<i>Rough NO</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Postura en el green	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Posición de la bola	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO</i>

** Alivio máximo de dos metros en caso de que la obstrucción se encuentre a menos de 20 metros de la pelota.*

3.2.12 - Obstáculos sueltos

Los “impedimentos sueltos” son objetos naturales, tales como:

1. Piedras pequeñas, hojas ramas, y similar
2. Excrementos
3. Tierra o arena sueltas
4. Gusanos, insectos y demás.

1. Fijados o creciendo
2. Incrustados
3. Adheridos a la pelota

Los jugadores pueden eliminar impedimentos sueltos en las siguientes situaciones:

Línea de juego prevista	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Postura	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO</i>
Posición de la bola	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización NO</i>

La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, se consideran impedimentos sueltos o agua casual.

3.2.13 - Obstrucciones móviles

Una obstrucción es cualquier objeto artificial (*creado por el hombre*) que se encuentre en el campo. El tee de salida, los marcadores y las estacas blancas que definen los límites del campo no son obstrucciones y no pueden ser movidas.

Una obstrucción es móvil si puede ser movida sin gran esfuerzo, sin retrasar el partido o sin causar ningún daño.

los Letreros, rastrillos, estacas que marcan distancias, obstáculos, zonas de bajada, banderas, botellas, latas, basura y cualquier otro objeto no perteneciente al juego (y que pueda ser retirado fácilmente) se considera una obstrucción móvil y puede ser removida por el jugador antes de ejecutar su tiro.

En las siguientes situaciones el jugador puede remover una obstrucción móvil:

Línea de juego prevista	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización SI</i>
Postura en el green	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización SI</i>
Posición de la bola	<i>Green SI</i>	<i>Fairway SI</i>	<i>Rough SI</i>	<i>Área de penalización SI</i>

Nota: Los tees marcadores de FootGolf y los postes blancos que definen los límites no pueden ser movidos.

Penalización: +1 Golpe y volver a jugar el tiro.

3.2.14 - Fuera de los límites “out of bounds” “OB”

“Fuera de los límites” es el terreno más allá de los límites del campo o cualquier parte marcada como tal con estacas y/o líneas blancas en el suelo.

- Cuando el fuera de límites se define con estacas o con una valla, o se encuentra detrás de los mencionados, la línea del fuera de límites está determinada por los puntos externos de los postes de la valla, o los postes al nivel del suelo, excluyendo los soportes angulados.
- Cuando se utilizan estacas o líneas para marcar los límites, las estacas los identifican y las líneas los definen.
- Cuando el fuera de límites se define por una línea en el suelo, la línea se considera dentro de los límites, por lo tanto, cualquier parte que toque dicha línea se considera dentro de los límites.

La línea de los límites se extiende verticalmente hacia arriba y abajo. Una pelota está fuera de los límites cuando ella o su proyección vertical en el suelo descansa fuera de la línea (*definida o imaginaria en el suelo, conectando los dos postes blancos a los costados de la pelota*). Un jugador puede ubicarse fuera de los límites para jugar una pelota que está dentro de ellos. Los objetos que definen el fuera de límites tales como paredes, vallas, estacas y puertas no son obstrucciones y se consideran fijados. Una pelota tocando esta línea se considera en juego, por lo tanto, no está fuera de los límites. (*Vea regla 4.1.12*)

Cuando una pelota cae “out of bounds” el juego se reanuda desde la posición del golpe anterior y se agrega un golpe de castigo en la tarjeta de puntuación.

3.2.15 - Palos (blancos, rojos / amarillos, azules, otros)

Se ubican palos a lo largo del campo para definir diferentes zonas del mismo, estos pueden ser quitados en caso de intervenir con la línea de juego prevista o la posición de la pelota desde cualquier zona del campo (*palos blancos excluidos*).

- **Blancos:** definen el fuera de límites, nunca se pueden quitar
- **Rojos / amarillos:** Definen obstáculos de agua laterales / frontales, pueden ser quitados
- **Azules:** Definen terrenos en reparación, se pueden quitar
- **Otros:** Cualquier otro palo (*ej: verde, definen distancias, etc.*) pueden ser removidos.

3.2.16 Tee de Salida

El “lugar de comienzo” es el lugar desde donde los jugadores comienzan a jugar el hoyo correspondiente. Es un área rectangular con una profundidad de dos metros, y su frente y lados se definen por límites externos con dos marcas iniciales. La pelota del jugador debe ubicarse en la zona del tee. Una pelota está fuera del lugar de comienzo cuando descansa fuera de él. La pauta de la FIGF para un partido de torneo es que esta zona tenga un ancho de tres metros. Los marcadores del tee no pueden ser movidos en ningún momento. La proyección de la pelota que toca esta zona se considera dentro de la zona del tee.

3.2.17 - Obstáculo de agua o áreas de penalización (Frontales - amarillas, laterales - rojas)

Un “obstáculo de agua” es cualquier parte de la cancha marcada como tal con estacas amarillas o rojas y/o líneas de los mismos colores en el piso. El área de penalidad puede o no consistir en agua o zonas de desechos, dependiendo de la definición del comité. Todo terreno, obstrucción o agua dentro del margen del obstáculo es parte del mismo.

- Cuando el obstáculo de agua se define con estacas, estas no se consideran parte del obstáculo.
- Cuando se utilizan estacas y líneas para indicar el obstáculo de agua, las estacas no identifican y las líneas lo definen
- Cuando el margen del obstáculo se define con una línea en el suelo, esa línea no está dentro del obstáculo.

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

Las estacas usadas para definir el margen, o para identificar el obstáculo son obstrucciones. La proyección de la pelota tocando esta línea se considera fuera del obstáculo.

Vea [reglas 4.3.2](#) y [4.3.3](#).

3.2.18 - Green equivocado

Un “green equivocado” es cualquier green que no pertenece al hoyo que se está jugando en el momento. Salvo que el Comité diga lo contrario, este término incluye el green de práctica o un green para practicar tiros cortos en el campo.

3.2.19 - Hoyo equivocado

Un “hoyo equivocado” es cualquier hoyo de Golf o Footgolf que no es el hoyo que se está jugando en el momento por ese grupo. Un jugador puede ser beneficiado con un alivio desde cualquier hoyo equivocado sin penalidad si este interfiere con la pelota, la postura o la línea de juego prevista ([punto de alivio más cercano](#)).

3.3 - SOBRE LA PELOTA

3.3.1 - Pelota

La pelota utilizada para jugar Footgolf debe ser una pelota del número cinco utilizada para el fútbol. La circunferencia debe ser de entre 68 y 70 cm, y su peso entre 410 y 450 gramos, y debe estar inflada con aire únicamente. El uso de cualquier otra pelota está prohibido y el jugador que juegue con una pelota incorrecta será descalificado. Las características de juego de la pelota no pueden ser alteradas durante un hoyo en juego.

Nota: Los jugadores deben estar preparados y obligados a aceptar cualquier eventualidad, incluyendo el daño o pérdida de la pelota.

3.3.2 - Pelota 'en juego'

Una pelota está 'en juego', en cuanto el jugador haya ejecutado su primer tiro desde la línea de juego inicial. La pelota continúa en juego hasta que se encuentre dentro del hoyo, a menos que se pierda, se encuentre fuera de los límites del campo, sea levantada o reemplazada por otra pelota, siempre que la situación esté permitida. Una pelota que reemplaza a otra se convierte en la pelota en juego. Un intento o intención de jugar la pelota ya sea que se hizo el contacto o no, se contará en el puntaje del jugador. Una vez marcada y agarrada, una pelota será considerada en juego, solamente cuando esta sea pateada.

3.3.3 - Pelota en el hoyo

Una pelota está "adentro" cuando descansa dentro del hoyo y se encuentra debajo del borde, al nivel del suelo del hoyo en su totalidad. Una pelota que va en dirección al hoyo y después salta para afuera no será contada como embocada.

3.3.4 - Pelota 'marcada' y luego reemplazada

Una pelota está 'marcada', una vez que el marcador de pelota del jugador se ubica en el lugar correcto del suelo para definir la posición de la pelota, sin importar dónde se encuentre o para dónde pueda moverse debido al viento o causas externas al juego. Una pelota reemplazada que es movida debido al viento, puede ser reubicada en su posición original, aún en el caso de que el marcador de la pelota haya sido quitado sin penalidades, la pelota sigue considerándose 'marcada'. Cuando el jugador toca la pelota, este debe asegurarse que el marcador de la pelota se encuentre en el suelo. *(Ejemplo: se reemplaza una pelota y esta es movida por el viento. El jugador debe ubicar su marcador en la posición original y luego recuperar y reubicar la pelota)*. La posición validada debido a la regla del "STOP", se considera como "pelota marcada" en el momento que el jugador alcance la pelota para marcar su posición.

3.3.5 - Pelota Perdida

Una pelota se considera perdida, por lo tanto, ya no está en juego, cuando:

1. No es posible encontrarla o identificarla por el jugador dentro de tres minutos desde que el jugador comenzó a buscarla.
2. El jugador ha ejecutado el segundo tiro con la pelota provisional, que es la nueva pelota 'en juego'
3. El jugador ha ejecutado un tiro con la pelota de reemplazo.
4. Un jugador no puede utilizar la pelota en juego de un compañero como su pelota de reemplazo o provisional.

3.3.6 - Pelota movida

Se considera que una pelota se “ha movido” cuando ha dejado su lugar y descansa en otro lugar. Una pelota que tiene un leve movimiento oscilante en su lugar de descanso no se cuenta como movida.

3.3.7 - Posiciones de la pelota

Las posiciones de la pelota son las siguientes:

- **La zona del tee:** Cualquier parte de la proyección de la pelota debe estar por lo menos tocando la línea imaginaria que define el perímetro de la zona del tee.
- **Fairway:** Cualquier pelota cuya base esté tocando el fairway se considera dentro del mismo.
- **Green o TER:** Cualquier parte de la proyección de la pelota tocando el green se considera dentro del mismo.
- **Embocada:** La pelota en su totalidad debe encontrarse bajo la superficie del suelo.
- **Fuera de límites:** Cualquier parte de la proyección de la pelota tocando la línea que marca los límites se considera dentro de los mismos.
- **Obstáculos de agua:** Cualquier parte de la proyección de la pelota tocando la línea del obstáculo se encuentra fuera del mismo.
- **Bunker:** Cualquier pelota cuya base toque la arena dentro del bunker se considera dentro del mismo.

En el caso de las obstrucciones (móviles e inmóviles) o impedimentos sueltos, estos se consideran “interferencias con la posición de la pelota”, si estas están tocando la pelota.

3.3.8 - Pelota provisional o temporal

Una “pelota provisional” es una pelota que se juega cuando el jugador no está seguro de la posición de la ubicación de su pelota original (*posiblemente perdida*). El jugador debe aclarar que están jugando una pelota provisional declarándola ‘provisional’. Una pelota provisional se convierte en la pelota en juego cuando la pelota original está definitivamente fuera de los límites y/ o la pelota provisional es pateada por segunda vez. Si se encuentra la pelota original en el tiempo previsto y esta se encuentra dentro de los límites, esta debe ser jugada. Un jugador no puede usar la pelota en juego de un compañero como su pelota provisional.

3.3.9 - Pelota de reemplazo

Una pelota de reemplazo es una pelota que se juega y se convierte en la pelota en juego, reemplazando a la pelota original que se ha perdido fuera de los límites, ha sido levantada o se ha dañado. Un jugador no puede utilizar la pelota en juego de otro competidor como su pelota de reemplazo.

3.3.10 - Pelota equivocada

Una “pelota equivocada” es cualquier pelota que NO:

1. Es propiedad del jugador
2. Es la pelota provisional del jugador

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

3.4 - SOBRE EL TIRO

3.4.1 - Posición ventajosa

Esto refiere a la posición de la pelota en cualquier área del campo que ofrezca ventaja a cualquier jugador. Una pelota no puede mantenerse en el campo para que un jugador gane ventaja. Un ejemplo de esto puede ser una pelota colocada en el borde de un área de penalización o bunker a una distancia razonable detrás de la bandera. El término “ventajoso” también aplica para pelotas en o alrededor del green cuando no están marcadas. Es responsabilidad del jugador pateador asegurarse que no hay pelotas en el área de juego prevista. También es responsabilidad de todos los jugadores asegurarse que no estén brindando ventaja a próximos jugadores.

3.4.2 - Área de la línea de juego prevista

La dirección o movimiento de la pelota prevista por el jugador. El jugador la decide, pero también es necesaria la aprobación del resto de los jugadores del grupo para evitar comportamiento injusto. Por ejemplo, la LPJ puede ser de hasta 10 metros a la derecha del blanco final seguido de un tiro, solo si una gran curvatura devuelve la pelota al blanco final.

3.4.3 - Dejar caer la pelota

Dejar caer la pelota o drop en Footgolf implica ubicar la pelota con las manos en el campo, después de haber ganado la cantidad de golpes por penalidad esperada o después de tomar alivio. Un “drop libre” es dejar caer la pelota sin penalización. (Ver regla 3.4.7)

3.4.4 - Punto equidistante

Se dibuja una línea imaginaria desde la bandera hacia la pelota. El punto equidistante está a igual distancia desde el reposo de la pelota, tomando un alivio completo (*por ejemplo: desde el green si no está permitido jugar*). Un jugador nunca va a tener la posibilidad de tomar la decisión de moverse hacia la izquierda o la derecha o hacia atrás, manteniendo la pelota y la bandera en línea. La pelota puede pasar a través del green cuando gana alivio utilizando el punto equidistante.

3.4.5 - Tiro desde un obstáculo

Un “tiro en obstáculo” refiere a la técnica usada para patear cuando la pelota está dentro del búnker u obstáculo de agua. El jugador debe ejecutar la patada sin tomar distancia o correr y debe tener el pie que no utiliza normalmente para patear al costado de la pelota. El pie de apoyo no puede moverse hasta que el pie que va a patear la pelota haga contacto con ella. La patada de un jugador que se adelanta inmediatamente antes de que esta se efectúe será considerada inválida; sin embargo, el pie de apoyo se podrá levantar levemente para asistir la patada. Los jugadores no pueden mejorar la posición de la pelota, el área alrededor de la misma o practicar su patada al lado de la pelota.

Excepción: Si la pelota pateada retorna y es posible que golpee al jugador, este puede mover su pie de apoyo para evitar la colisión.

Nota: Una patada en falta resultará en una penalidad de +1 Golpe, y el jugador deberá volver a jugar su tiro.

3.4.6 - Interferencia

La interferencia existe cuando una pelota descansa o toca la condición o cuando la condición interfiere con la carrera del jugador o con el espacio en el que está practicando su patada. La interferencia también existe si la condición en el green o en el fairway se interpone en la línea de putt del jugador o la línea prevista de juego cuando se juega desde el fairway o el green.

3.4.7 - Punto de alivio más cercano

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

Nota: El alivio en el green, cuando corresponda, debe jugarse bajo la regla de punto equidistante.

Punto de alivio más cercano:

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

1. No está más cerca al hoyo.
2. En caso de que la pelota descansara allí, no habría interferencia con la condición que el jugador quiere tomar alivio.

Procedimiento de alivio 1:

- Marcar la posición original de la pelota y levantarla.
- Ubicar la pelota en la nueva posición (el punto de alivio más cercano y un adicional opcional de un metro).
- Obtener aprobación de los otros jugadores del grupo.

La pelota ahora se encuentra en juego y el marcador de la posición original puede ser quitado.

- En caso de que no sea posible marcar la posición original de la pelota (*ej.: la pelota se encuentra en agua ocasional*), se aplica el procedimiento de alivio 2.

Procedimiento de alivio 2:

- Marcar la posición nueva (*el punto de alivio más cercano y un adicional opcional de un metro*).
- Obtener aprobación de los otros jugadores del grupo.
- Ubicar la pelota en la nueva posición, ahora la pelota se encuentra en juego y el marcador en el nuevo punto puede ser quitado.

3.4.8 - Posición del tiro anterior

Cuando un jugador elige volver a la ubicación de su patada previa (*ej.: pelota injugable o fuera de límites*), se recomienda que el jugador marque su posición antes de recuperar su pelota. La posición de su patada previa debe estar acordada por todos los jugadores del grupo.

3.4.9 - Línea de putt

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

3.4.10 - Tiro o patada

Un "tiro o patada" está determinado por un swing hacia atrás y un movimiento de acompañamiento al patear la pelota con el pie con la intención de golpear y mover la pelota. Si un jugador detiene el movimiento voluntariamente antes de golpear la pelota, el tiro no se ha llevado a cabo. Si el jugador erra la pelota cuando intenta patearla, se tendrá en cuenta al anotar la puntuación. Practicar el swing de la patada al lado de la pelota está permitido, por lo tanto en ese caso no se penaliza al jugador (*excepto que la pelota o el jugador se encuentren en un búnker o que la pelota se encuentre en un obstáculo de agua*). Los jugadores solo pueden utilizar su pie para ejecutar un tiro, en caso de que otra parte del cuerpo toque la pelota en juego resultará en un golpe por penalización y la pelota deberá ser reemplazada en su posición original para poder continuar el juego.

3.4.11 – Postura o posición y carrera

Se considera la "postura" la posición mínima que debe ser tomada para ejecutar el tiro, así se incluye el espacio cubierto por el cuerpo entero más el área cubierta por él cuando se ejecuta el movimiento de la patada (*ej.: la pierna yéndose para atrás antes de la patada*). Se considera 'carrera' a los pasos de aproximación a la pelota que el jugador realiza antes de ejecutar el tiro. La postura y la carrera no pueden mejorar la situación, posición de la pelota o el tiro.

4 - SITUACIONES DEL JUEGO

4.1 - GENERAL

Las reglas en esta sección son las “**PRINCIPALES REGLAS DE JUEGO**”, por lo tanto son reglas generales y válidas en cualquier situación de juego, en cualquier ubicación de los jugadores o de la pelota.

4.1.1 - Mejorar situaciones

La pelota debe ser jugada como se encuentra, a menos en una situación donde se aplica el alivio o la penalización. Un jugador no debe mejorar o permitir una mejora en cuanto a las siguientes situaciones:

1. La posición de la pelota.
2. El espacio en el que se practican el swing y la aproximación hacia la pelota, la postura o la carrera.
3. Su línea de juego prevista, o una extensión razonable de esta por detrás del hoyo o de la pelota.
4. El área donde se supone que se debe ubicar la pelota.

Por medio de las siguientes acciones:

1. Presionar el suelo con el pie.
2. Mover, girar o romper cualquier cosa que esté creciendo o unido al suelo (*incluyendo obstrucciones inmóviles y objetos que definen límites u obstáculos*).
3. Crear o eliminar irregularidades en la superficie.
4. Quitar rocío, agua o escarcha.
5. Protegerse a sí mismos o a su línea de juego de elementos del clima (*ej.: agarrar o cubrirse con un paraguas*).

De todos modos, el jugador no sufrirá penalizaciones si la acción sucede en las siguientes situaciones:

1. El jugador aplica una leve presión con el pie al preparar el tiro.
2. El jugador toma su postura normalmente.
3. El jugador ejecuta el tiro o el movimiento de su pierna hacia atrás para ejecutar un tiro y efectivamente es ejecutado.
4. El jugador crea o quita irregularidades en la zona del tee.

Nota: La penalización por romper esta regla es de +1 Golpe y repetir el tiro desde la posición original.

4.1.2 - Construir la postura

Un jugador puede pararse con ambos pies alrededor de la pelota mientras toma su postura, pero no puede modificar el espacio alrededor para construir su postura (*ej: agarrar plantas o arbustos*).

Excepción: 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.

Nota: Un jugador no puede tocar nada con sus manos fijas o creciendo cuando ejecuta el puntapié **La penalidad por romper esta regla es de +1 Golpe y volver a jugar el tiro.**

4.1.3 - Buscar la pelota

Cuando un jugador está buscando su pelota en cualquier lado del campo (su pelota o la pelota de un oponente), pueden tocar el césped, los arbustos, los matorrales y demás pero solo si es necesario para encontrarla, siempre tratando de cuidar el campo y la naturaleza. No se debe alterar la posición de la pelota, el espacio donde se practicará el swing o su línea de juego. En caso de que se mueva la pelota, no hay penalización para el jugador que está buscándola y la pelota debe ser reemplazada.

4.1.4 – El juego (Pelota, dirección, posición).

Jugar la pelota correcta

La responsabilidad de jugar la pelota correcta es del jugador. Todo jugador debe poner una marca identificadora a su pelota. Si un competidor ejecuta un tiro o patea una pelota incorrecta, el jugador será penalizado con +1 Golpe y deberá enmendar el error pateando la pelota correcta o procediendo de acuerdo a las instrucciones establecidas en Las Reglas tan rápido como sea posible. Si este error no es corregido, se le adicionarán +2 Golpes en dicho hoyo como penalización. Si la pelota equivocada le pertenece a otro jugador, el dueño de la pelota debe ubicar una pelota en el lugar donde se jugó la pelota equivocada al principio (*solicitando la aprobación de los demás jugadores*) sin penalización alguna.

Jugar de manera correcta

La pelota debe ser pateada directamente con el zapato y no debe ser intencionalmente empujada, arrastrada, pisada, cuchareada, empalada o ninguna otra acción que no sea impacto directo. No existe caso en el que el jugador puede patear la pelota con la suela de su calzado intencionalmente. La penalización por romper esta regla es de +1 Golpe y volver a jugar el tiro desde su posición original. Si durante la ejecución del tiro, el jugador golpea la pelota con cualquier otra parte del cuerpo más de una vez (doble golpe), el jugador debe contar cada golpe como un "tiro" y la pelota debe jugarse desde donde se detendrá. Si debido al viento o a condiciones disruptivas la pelota se mueve y toca el pie del jugador, esto no se considera una patada y la pelota debe ser reubicada en su posición original. Cada vez que un jugador agarra la pelota, debe colocarse un marcador de pelota para indicar la posición original de la misma.

Jugar desde la posición correcta

Si el jugador patea su pelota desde una posición errónea (*ej.: no reemplazar la pelota después de una colisión frente al marcador de la pelota*) recibirá una penalización de +1 Golpe y deberá volver a jugar su tiro desde la posición original de la pelota, sin considerar válida(s) la(s) patada(s) después de la patada desde la posición errónea. Si un jugador no juega desde la posición correcta y sigue

adelante, por ejemplo, al darse cuenta de la infracción en un hoyo siguiente, debe agregar +1 a la puntuación en el hoyo cuando ocurrió la infracción. Jugar una pelota en movimiento

Jugar una pelota en movimiento

Un jugador no debe ejecutar su tiro mientras la pelota esté en movimiento. Cuando una pelota inmóvil comienza a moverse después de que el movimiento para ejecutar el tiro ya haya comenzado, el jugador no será penalizado.

Nota: *Si un jugador patear una pelota en movimiento para ganar ventaja, este será descalificado.*

4.1.5 - Marcar la pelota

La posición de la pelota debe ser marcada utilizando una moneda o un objeto cilíndrico y plano (*de hasta 60mm*) ubicando el marcador detrás de la pelota y en línea al hoyo. La pelota debe ser reemplazada exactamente en la misma posición en la cual se ubicó el marcador.

Si el marcador de un jugador es una obstrucción, este puede ser movido sin penalidad, ya sea para la derecha o la izquierda, utilizando el pie del jugador como guía de distancia. El pie del jugador utilizado para marcar debe ser el que reubique el marcador nuevamente en la posición original, siguiendo el protocolo anterior.

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

1. Cuando otros jugadores solicitan que la posición de la pelota sea marcada porque está interfiriendo con su juego.
2. Cuando la pelota se encuentra dentro del green (en caso de que el green no esté marcado, dentro de una distancia de 3 metros desde el hoyo, si en esa distancia la pelota no se encuentra en un obstáculo). Se aplicará una penalización de +1 Golpe a ambos jugadores si dos pelotas, una descansando en el green, y otra aproximándose al green, chocan. Se aplicará la penalización de +1 Golpe únicamente al jugador de la pelota aproximándose al green, si el jugador con la pelota en el green está respetando la regla "marcando la pelota" y no tuvo el tiempo necesario para actuar correctamente.
3. Cuando una obstrucción debe ser quitada (*de acuerdo a las reglas*) y removerla puede mover la pelota
4. Cuando la pelota está cerca de la bandera o del green o en una posición claramente ventajosa para el jugador siguiente (*ej.: en el borde de un obstáculo de agua, potencialmente protegiendo de que otras pelotas no caigan en él*). La pelota puede considerarse en una posición ventajosa si la mayoría del grupo así lo cree. Se aplicará una penalización de +1 Golpe al jugador aproximándose al green si estas dos pelotas se chocan.
5. Si un jugador tiene razones para creer que su pelota se ha dañado debido a condiciones del juego en el hoyo que se está jugando en el momento. Debe conseguir la aprobación del resto de los jugadores del grupo para reemplazar su pelota.
6. Si la pelota descansa en una zona que el jugador tiene razones para creer que debe ser investigada y la presencia de la pelota lo hace imposible (*por ejemplo: la pelota cubre el rociador o una alcantarilla que no puede ser vista sin quitar la pelota*). Debe conseguir la aprobación del resto de los jugadores del grupo para levantar su pelota.

7. En caso de un gran viento o condiciones disruptivas la regla del "STOP" puede ser aplicada y el jugador tiene el derecho a decir 'stop' y se le permite reemplazar su pelota en su posición inicial si esta se ha movido.

Nota: La regla del "stop" es una regla permanente, por lo tanto siempre es válida sin importar las condiciones. Si un jugador no dice 'stop' y la pelota se mueve por la situación del momento, el jugador deberá jugar la pelota desde su nueva posición sin importar el tiempo que le lleve a la pelota inmovilizarse.

Procedimiento de la regla del STOP

- El jugador debe alzar su mano y decir "STOP" en el momento que la pelota esté inmóvil.
- Los demás jugadores del grupo deben validar la posición. En caso de una disputa, la mayoría decidirá (un árbitro puede mediar la situación).
- Una vez cantado el "STOP", el jugador debe ubicar el marcador en la posición validada.
- Si la pelota se mueve después de haber declarado el "STOP", la posición validada será considerada por la marca de la pelota, que no debe ser agarrada a menos que otro jugador lo solicite.
- El marcador de la pelota debe ser quitado antes de realizar el tiro, excepto cuando la pelota se encuentra en el green.

Nota: Una pelota se considera 'en juego' ÚNICAMENTE cuando la pelota es pateada, por lo tanto si la pelota se mueve después de que se quite el marcador, el jugador debe reubicarla en su posición original sin penalidad alguna.

Nota: Cuando se debe dejar caer una pelota y esta no se detiene en el lugar designado, no hay penalidad y la pelota debe ser reubicada en frente del marcador. Si sigue sin detenerse en aquel lugar, debe ser ubicada en el lugar más cercano en el cual pueda mantenerse inmóvil, pero no más cerca del hoyo.

Nota: Los jugadores pueden marcar la pelota de otro jugador del grupo (ej.: en caso de que la caminata hacia la pelota sea demasiado larga para el dueño y el otro jugador se encuentre más cerca, este puede marcar la pelota para ahorrar tiempo). En este caso, la pelota debe ser reubicada por el jugador que la marcó.

Un jugador que marca una pelota sin permiso, marca la pelota de un jugador no perteneciente al grupo, o solicita que un jugador fuera del grupo marque su pelota, será penalización de +1 Golpe.

Nota: El caddie puede marcar la pelota.

4.1.6 - Marcador perdido o movido

Marcador perdido

Si un jugador marca su pelota y luego no puede encontrar su marcador dentro de los próximos 3 minutos, deberá jugar su pelota, con un golpe de penalización, desde la posición que la mayoría de los jugadores del grupo declaren como la posición más cercana a la supuesta posición del marcador de pelota.

Excepción: No se esperan penalidades por marcador de pelota perdido después de retirarse de un partido por la suspensión del mismo.

Marcador de pelota movido

1. Por el dueño:

Si un jugador mueve su marcador, a menos que lo esté buscando o haya sido accidentalmente, para sacar ventaja o mejorar la situación de la próxima patada, será descalificado por no respetar el espíritu del Footgolf.

2. Por otro jugador:

Si un jugador mueve el marcador de otro competidor (*así sea de otro grupo*), a menos que lo esté buscando o haya sido accidentalmente, para generar desventaja o empeorar la situación de su próxima patada, será descalificado por no respetar el espíritu del Footgolf.

3. Por causas externas:

En este caso, el jugador debe jugar la pelota sin penalización desde la posición que la mayoría de los jugadores declaren como la más cercana a la posición que suponen que se encontraba el marcador antes de moverse.

4.1.7 - Agarrar la pelota

Una vez que el juego ha comenzado, la pelota no puede ser levantada o agarrada por los jugadores, salvo que sea en condiciones en las que haya autorización explícita por parte de las reglas. En casos autorizados para levantar la pelota, el jugador siempre debe avisar a su marcador o a otro jugador que van a hacerlo, expresando la causa, y procediendo a indicar la posición de la pelota (*marcando la pelota*). Después de este procedimiento, la pelota puede ser levantada

4.1.7 - Agarrar la pelota

Un jugador puede limpiar la pelota únicamente cuando es marcada de acuerdo a las reglas o entre hoyos. Los jugadores no pueden marcar y/o levantar la pelota únicamente para limpiarla (**Excepción:** *Pelota en el green*).

4.1.8 Limpiando la pelota

Un jugador puede limpiar la pelota solo cuando se marca de acuerdo con las reglas o entre los hoyos. Los jugadores no pueden marcar y / o recoger la pelota solo por limpiarla (excepción hecha para la pelota en el green).

4.1.9 - Pelota injugable

El jugador puede considerar su pelota injugable en cualquier lugar del campo. Sin embargo, una pelota que se ha estancado en un árbol, arbusto o planta o que se encuentra flotando en el agua se considera "objetivamente injugable" y, por lo tanto, no está en contacto directo con el suelo. Los pastos altos no califican en esta definición. En esta situación se debe proceder de la siguiente manera:

El jugador cuya pelota se mantenga elevada tiene 30 segundos para esperar a que su pelota se

convierta en jugable (*de acuerdo a las reglas: sin interferencias directas o indirectas*) ni bien llegan a la situación. Después de esta cantidad de tiempo, la pelota se declara injugable y si al árbol o arbusto se encuentran fuera de los límites, se repite la patada desde la posición original. Si estos están dentro de los límites, se aplica la regla de pelota injugable. En ambos casos, se contará un golpe por penalización.

Por lo tanto, si un jugador decide que su pelota es injugable, este debe:

1. Ubicar la pelota a dos metros de su posición (*o de su proyección vertical si se trata de una pelota elevada*) utilizando la regla de equidistancia.
2. Ubicar la pelota detrás del punto donde la pelota está descansando, manteniendo ese punto directamente entre el hoyo y el punto donde se ubica la pelota, sin distancia límite.
3. Volver a la posición de la última patada.

4.1.10 - Pelota dañada o perdida

Pelota dañada

Una pelota se considera dañada si está visiblemente rasgada, cortada o deformada. Una pelota no es inservible para jugar si solo se daña su pintura, se mancha con barro u otro material o está rasgada en su superficie. Si un jugador tiene razones para creer que su pelota se ha dañado en el transcurso de un hoyo, este puede marcarla y levantarla sin penalización alguna para determinar efectivamente si se ha dañado o no, de acuerdo con la regla designada. Si se determina que la pelota se dañó por causas del juego del hoyo, el jugador puede reponerla con una pelota de repuesto, marcando la pelota original y ubicando la nueva donde la pelota original se encontraba, sin penalización. Si el jugador no sigue estas instrucciones sin razón para creer que su pelota se ha dañado, habrá una penalización de +1 Golpe. Está permitido jugar con una pelota dañada.

Pelota perdida

Si un jugador cree que su pelota se ha perdido en el transcurso de un hoyo (*ej.: obstáculo de agua o fuera del campo*), pueden reemplazarla con una pelota provisional para ahorrar tiempo, ubicándola donde se encontraba la pelota original antes de perderse. Una pelota provisional se convierte en la pelota 'en juego' cuando la pelota original definitivamente está perdida o fuera de límites y/o la pelota provisional es pateada por segunda vez. Si se encuentra la pelota original en el tiempo estimado y la misma se encuentra dentro de los límites, entonces esta debe jugarse. Un jugador no puede usar la pelota en juego de otro competidor como su pelota provisional.

Proceder con una pelota dañada o perdida.

El juego debe continuar sin demoras, por lo tanto el grupo de atrás (*solo uno*) debe ser llamado para continuar el juego, el grupo que fue sobrepasado debe continuar jugando cuando el de atrás haya terminado de jugar el hoyo. Si el jugador no se encuentra preparado para jugar, se le adicionará un máximo de 10 puntos en ese hoyo y en cada hoyo siguiente.

4.1.11 - Orden del juego

Al comenzar un hoyo

El orden de comienzo en el primer hoyo se determina por la lista oficial del grupo. En caso de la ausencia de dicha lista, se le dará el honor por un empate. El competidor con la puntuación más baja en el hoyo anterior tiene el honor en el siguiente. El competidor con la segunda puntuación

más baja es el siguiente en jugar, y así sucesivamente. Si dos o más competidores tienen la misma puntuación en un hoyo, jugarán el próximo hoyo en el mismo orden que lo hicieron en el anterior. Si el hoyo se juega fuera de orden no habrá penalización alguna salvo que se considere que se jugó así para ganar o quitar ventaja. En ese caso se aplicará una penalización de +1 Golpe a ambos jugadores, el que debía jugar y el que jugó en su lugar.

Excepciones: En el formato de equipos el orden de juego entre dos o más jugadores del mismo equipo puede ser alterado.

Mientras se juega un hoyo

Después de que los competidores han comenzado a jugar un hoyo, la pelota que esté más lejos del hoyo se juega primero.

Si dos o más pelotas se encuentran a la misma distancia del hoyo, o si sus respectivas posiciones respecto al hoyo no pueden ser determinadas, el orden de juego será el mismo que al comenzar el hoyo. Los jugadores deben esperar detrás de la pelota más lejana al hoyo, y de esta manera acercarse al hoyo, tomando turnos y siempre detrás de la pelota más lejana, salvo que:

1. Se solicite que se marque la pelota, caso en el que el jugador no debe mantenerse en la línea de juego prevista o en la línea del putt o cualquier otro jugador.
2. La pelota en juego invadiera otro hoyo que está siendo jugado por otro grupo y esta puede llegar a intervenir juego ajeno, es necesario marcar la pelota rápidamente.
3. Haya una duda sobre la posición de cualquier pelota respecto a los límites del campo. En dicho caso, la primera cosa que el jugador debe hacer es marcar la posición desde donde se ejecutó el tiro y chequear la posición de la pelota inmóvil junto con su marcador. Si la pelota se encuentra fuera de los límites, esta volverá al marcador de la pelota aplicando la regla de "fuera de límites". Si la pelota está dentro de los límites, el juego deberá continuar normalmente.

Cualquier jugador que se adelante al juego se considerará que tiene "mala etiqueta". Si el juego se juega fuera de orden no habrá penalizaciones, a menos que se considere que esto fue hecho para ganar ventaja. (ej.: *Un jugador tiene derecho a tocar si la bola está ubicada en la zona del green mínima, a 3 mts del hoyo*). Se penalizará con +1 Golpe a ambos jugadores, el que debía jugar y el que jugó en su lugar.

Excepción: En el formato de equipos el orden de juego entre dos o más jugadores del mismo equipo puede alterarse.

Más de una pelota jugada al mismo tiempo (jugar fuera de turno) No

se aplicará ninguna penalización a menos que las pelotas choquen.

Si un jugador juega fuera de turno al mismo tiempo que otro jugador y las pelotas moviéndose chocan, el jugador que jugó fuera de turno será penalizado y tendrá que volver a jugar su tiro desde la posición original. El jugador que tenía el derecho a jugar puede volver a jugar su tiro desde la posición original sin penalidades (*siempre antes solicitando la aprobación del resto del grupo*) o bien podrá jugar desde la posición en la que se encuentre la pelota.

4.1.12 - Fuera de límites

Si una pelota está fuera de límites, el jugador debe, con un golpe de castigo, jugar la pelota lo más cerca posible a la posición donde la pelota fue pateada por última vez. Si hay dudas sobre la posición de cualquier pelota respecto a los límites del campo, la primera cosa que el jugador debe hacer es marcar el lugar desde donde se ejecutó el tiro antes de llegar a la posición estimada de la pelota. Si la pelota está fuera de los límites, el jugador debe volver al marcador de pelota aplicando la regla de "fuera de límites". Si la pelota está dentro de los límites, el juego continuará normalmente. Si un jugador no juega correctamente desde la posición correcta, será descalificado.

4.1.13 - Pelota en reposo movida

Por causas externas

Una causa externa se considera cualquier objeto, animal o individuo que no participe en el juego del grupo (incluido el árbitro). El viento no es una causa externa, Si una pelota inmóvil es movida por una causa externa, no hay penalización y la pelota debe ser reubicada por el propio jugador que debe conseguir la aprobación del resto de los jugadores del grupo.

Por otro jugador, su caddie o alguien en su equipo.

Si alguno de los mencionados arriba agarra o mueve la pelota, la toca intencionalmente o causa movimiento de la pelota en el juego normal, ese jugador será penalizado con un golpe por penalización.

No hay penalización alguna si un jugador causa que la pelota se mueva accidentalmente bajo las siguientes circunstancias:

1. Al buscar una pelota perdida
2. Al marcar la pelota de acuerdo con una regla
3. Al ubicar o reubicar
4. Al mover impedimentos sueltos
5. Al remover obstrucciones móviles
6. Al crear la postura

Si la pelota inmóvil es movida, debe ser reemplazada en su posición original y el dueño de la misma debe buscar la aprobación previa de los demás jugadores del grupo.

Por un oponente o el grupo del oponente

Si un oponente o su grupo mueve la pelota, la toca o causa su movimiento accidentalmente (*ej.: al buscarla o marcarla*), no hay penalización. De no ser así, si un oponente o su equipo mueve la pelota, la toca o causa su movimiento intencionalmente, se penalizara con un golpe.

De todas formas, la pelota deberá ser reubicada por el jugador dueño de la pelota que debe buscar la aprobación de los demás jugadores del grupo.

Por otro jugador

Cuando una pelota inmóvil es movida por otra pelota en movimiento, esta debe ser reubicada por el jugador dueño de la misma que debe buscar la aprobación de los demás jugadores del grupo.

Por el viento

Si el jugador no dice "STOP" y la pelota es movida por el viento, entonces el jugador deberá jugar la pelota desde su nueva posición, sin importar el tiempo que le tome inmovilizarse.

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

4.1.14 - Pelota desviada o detenida

Por causa externa

Si la pelota en movimiento de un jugador es desviada o detenida por una causa externa, se la considera una interferencia accidental. La pelota deberá ser jugada de nuevo desde su posición original sin penalización alguna o bien puede ser jugada desde donde se encuentra. La decisión será del jugador.

Por el jugador, sus compañeros o su equipo

Si la pelota de un jugador es desviada o detenida por él mismo, su compañero o equipo, su ropa o equipamiento, o carro de golf, el jugador recibirá una penalización de +1 Golpe y repetirá el tiro.

Por el oponente o su equipo

Es deber de los jugadores estar detrás de la línea de juego, porque si una pelota desconocida los golpea, a cualquiera en su equipo, su ropa o equipamiento, o su carro de golf, el jugador contrario recibirá un golpe de castigo. La pelota puede ser jugada de nuevo desde la posición original sin penalizaciones o también puede jugarse desde su nueva posición. La elección es la del jugador pateando.

Por otro jugador

Si el tiro ejecutado golpea una pelota inmóvil, la pelota pateada deberá jugarse desde donde se detuvo sin penalización.

(excepciones: si la pelota que fue golpeada se encontraba en el green o en una posición con ventaja, se aplicará una penalización al jugador que pateó de acuerdo a las reglas). La pelota que fue golpeada deberá ser reubicada de acuerdo a las reglas sin penalización alguna, salvo que la pelota que fue golpeada haya estado en el green, en ese caso también se aplicará una penalización al jugador de la pelota golpeada.

Si un jugador juega fuera de turno al mismo tiempo que otro jugador y ambas pelotas chocan, el jugador que jugó fuera de turno recibirá una penalización y deberá repetir su tiro desde la posición original de la pelota. El jugador que respetó su turno puede volver a ejecutar su tiro desde la posición original de la pelota sin penalidades *(siempre con la aprobación previa del resto de los jugadores del grupo)*, o bien podrá jugar desde la posición donde se encuentra la pelota.

4.2 - LA ZONA DEL TEE

4.2.1 - Ubicar la pelota

Cuando un jugador está ubicando su pelota en el lugar de comienzo, esta debe ser jugada dentro de la superficie de dicho terreno, tanto en el piso como en un tee ubicado en la superficie. Si al principio del hoyo un competidor juega su pelota desde afuera del lugar de comienzo, este será penalizado con un golpe y deberá volver a jugar el tiro desde el lugar de comienzo. Si el jugador vuelve a jugar fuera de la zona del tee, será descalificado.

Los jugadores pueden encontrar el mejor lugar para ubicar su pelota sin modificar la superficie (*ej.: cavar el terreno con el pie para elevar la pelota*). La pelota puede salir del área de comienzo desde cualquier lado de esta, no es obligatorio patear la pelota entre los dos marcadores del tee.

4.2.2 - Utilizar un tee

El uso de tee está permitido únicamente en la zona del tee. Solo se podrá utilizar un tee aprobado por la FIG (dimensiones: 2 cm alto x 4 cm de circunferencia interna + 7 cm de base). El jugador puede elegir usarlo o no. Cualquier jugador que utilice un tee desde otro punto del campo será descalificado. Si una pelota se cae (*por cualquier causa*) del tee o es quitada de él por el jugador, la pelota podrá volver a ser ubicada sin penalidades. Sin embargo, si se ejecuta el tiro con la pelota en movimiento o quieta, el tiro se cuenta como válido sin importar donde haya caído la pelota.

4.2.3 - Marcadores de tee

Los marcadores iniciales no pueden ser movidos independientemente de la situación. La penalización por romper esta regla es de +1 Golpe. Si mientras se juega un hoyo, los marcadores del tee interfieren con la línea de juego prevista o la línea del putt (*si la pelota está en el fairway o el green*), en la posición de la pelota (*también para cuando la pelota está en el rough*), se puede aplicar la [regla 3.2.11](#).

4.2.4 - Obstrucción en la línea de juego prevista

Un jugador tiene derecho a mover cualquier obstrucción móvil cuando esta se encuentre en la zona del tee o en la línea de juego prevista (*ej.: marcadores de tee de golf*).

4.2.5 - Jugar desde el tee incorrecto

Si un jugador comienza a jugar desde el tee incorrecto perteneciente al hoyo correcto (*ej.: un hombre comenzando desde el tee para mujeres*) o comienza a jugar desde un tee perteneciente a otro hoyo, deberán enmendar su error volviendo a comenzar desde el tee correcto y adicionándose un golpe por penalización a la puntuación del hoyo correcto, sin importar el número de tiros erróneos que hayan hecho. En caso de no corregir el error hacia el final del hoyo en falta, el jugador será descalificado.

4.3 - ÁREAS DE PENALIZACIÓN

4.3.1 - General

Cuando la pelota se encuentra en un obstáculo o área de penalización, el jugador no tiene derecho a aliviarse de una obstrucción inmóvil o impedimento suelto dentro del obstáculo o en su línea de juego prevista fuera del obstáculo (*incluyendo terrenos en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno y similares*). El jugador podrá quitar obstrucciones móviles ubicadas dentro o fuera de estas áreas. Sin embargo, deben utilizar la 'patada de obstáculo' (*véase regla 3.4.5 Tiro desde un obstáculo*).

Una pelota que se ha estancado en un árbol, arbusto o planta o que se encuentre flotando en el agua, y que, por lo tanto, no se encuentra en contacto directo con la superficie se considera objetivamente injugable y el jugador debe acudir a una zona de drop con penalización de acuerdo con las reglas. El césped alto no califica en esta definición.

4.3.2 - Área de penalización amarilla (obstáculo de agua frontal)

Cuando una pelota cae dentro de un obstáculo de agua frontal (*definido por estacas y/o líneas amarillas*), si la pelota no está flotando o elevada, el jugador puede proceder de la siguiente manera:

- Jugar la pelota como se encuentre siguiendo las PRINCIPALES REGLAS DE JUEGO, utilizando la 'patada en obstáculos', sin posibilidad alguna de obtener alivio de una obstrucción inmóvil (*incluyendo terrenos en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno y similares*) o impedimentos sueltos en el obstáculo que interfieren con la posición de la pelota o la línea de juego de la pelota (*también fuera del obstáculo*).

O, con una penalización de +1 Golpe:

- Jugar la pelota desde donde se ejecutó el último tiro, o
- Jugar la pelota desde un punto que conecta el hoyo y el punto de entrada al obstáculo sin límite de distancia. Si se trata del lado del green, se podrá bajar la pelota en la línea del obstáculo o al costado hasta 2 metros, pero nomás.

La penalización por romper esta regla es de +1 Golpe.

4.3.3 - Área de penalización roja (obstáculo de agua lateral)

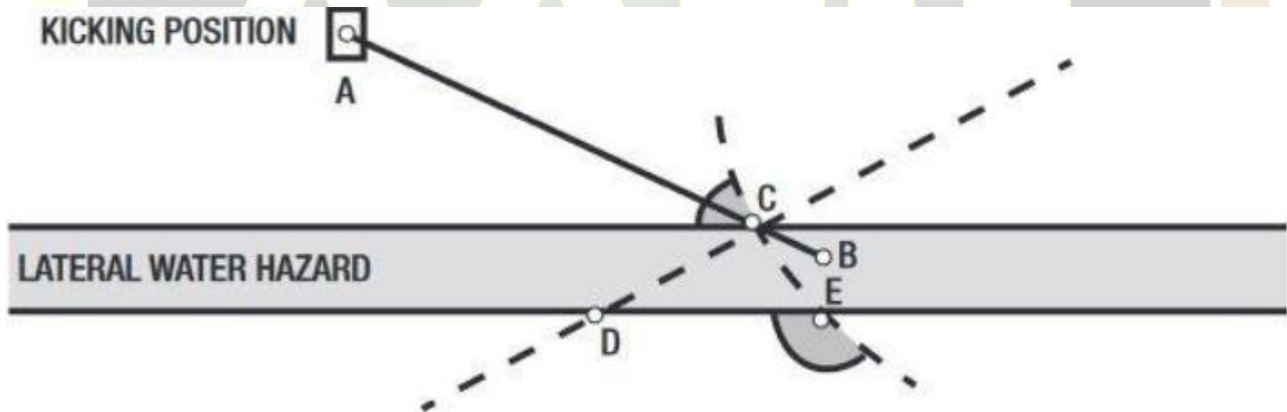
Cuando la pelota cae dentro de un obstáculo de agua lateral (*definido por estacas o líneas rojas*), si la pelota no está flotando o elevada, el jugador puede proceder de las siguientes maneras:

- Jugar la pelota como se encuentre siguiendo las PRINCIPALES REGLAS DE JUEGO, utilizando la 'patada en obstáculos', sin posibilidad alguna de obtener alivio de una obstrucción inmóvil (*incluyendo terrenos en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno y similares*) o impedimentos sueltos en el obstáculo que interfieren con la posición de la pelota o la línea de juego de la pelota (*también fuera del obstáculo*).

O, con una penalización de +1 Golpe:

- Jugar la pelota desde donde se ejecutó el último tiro (punto A),o
- drop detrás del obstáculo o cualquier otro punto de la línea detrás del punto D,o
- drop pelota en el punto donde está cruzó el margen del obstáculo de agua por última vez - punto C - Con una distancia máxima de dos metros, pero no más cerca del hoyo,o
- drop en el margen opuesto del obstáculo, equidistante al punto C - Punto E - Con una distancia máxima de dos metros, pero no más cerca del hoyo.

La penalización por romper esta regla es de +1 Golpe y volver a ejecutar el tiro desde la posición correcta.



4.4 - EL BUNKER

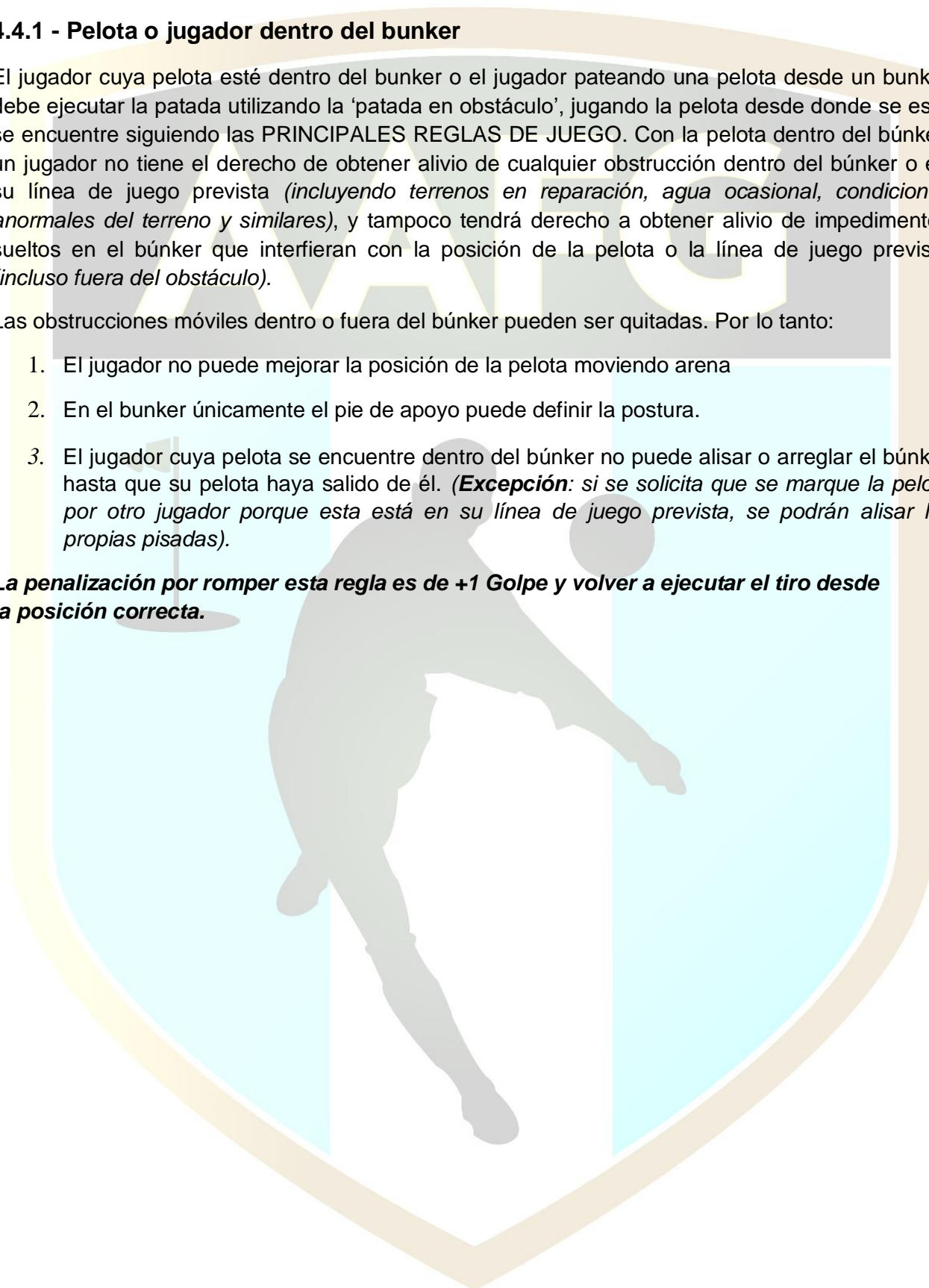
4.4.1 - Pelota o jugador dentro del bunker

El jugador cuya pelota esté dentro del bunker o el jugador pateando una pelota desde un bunker debe ejecutar la patada utilizando la 'patada en obstáculo', jugando la pelota desde donde se esta se encuentre siguiendo las PRINCIPALES REGLAS DE JUEGO. Con la pelota dentro del búnker, un jugador no tiene el derecho de obtener alivio de cualquier obstrucción dentro del búnker o en su línea de juego prevista (*incluyendo terrenos en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno y similares*), y tampoco tendrá derecho a obtener alivio de impedimentos sueltos en el búnker que interfieran con la posición de la pelota o la línea de juego prevista (*incluso fuera del obstáculo*).

Las obstrucciones móviles dentro o fuera del búnker pueden ser quitadas. Por lo tanto:

1. El jugador no puede mejorar la posición de la pelota moviendo arena
2. En el bunker únicamente el pie de apoyo puede definir la postura.
3. El jugador cuya pelota se encuentre dentro del búnker no puede alisar o arreglar el búnker hasta que su pelota haya salido de él. (**Excepción:** *si se solicita que se marque la pelota por otro jugador porque esta está en su línea de juego prevista, se podrán alisar las propias pisadas*).

La penalización por romper esta regla es de +1 Golpe y volver a ejecutar el tiro desde la posición correcta.



4.4.2 - Pelota fuera del búnker

Un jugador cuya pelota no esté dentro del búnker puede alisar y arreglarlo antes de jugar el próximo tiro, mientras que no haya otra pelota en el búnker. Cuando hay alguna pelota en el búnker, este no puede ser tocado salvo para alisarlo después de haber jugado (*más de una pelota en el búnker*). (**Excepción:** Si otro jugador solicita que se marque la pelota porque esta está en su línea de juego prevista).

4.4.3 - Varias pelotas dentro del búnker

Cuando hay más de una pelota en el búnker, estas pueden marcarse y las irregularidades (*causadas por el jugador o por el tiro*) pueden ser arregladas por los jugadores siguientes. Si un jugador falló en el intento de patear su pelota hacia afuera del búnker, este debe alisar las irregularidades si no es su turno de jugar. Sin embargo, si sigue siendo su turno no podrá alisar las irregularidades.

4.4.4 - Rastrillar el búnker

Antes de dejar el búnker (*si no hay pelotas dentro de él*), los jugadores deben nivelar y alisar las irregularidades que han causado cuidadosamente. En caso de que haya un rastrillo disponible, se deberá usar para estos propósitos. La penalización por no alisar el búnker antes de jugar el próximo tiro es de +1 Golpe.

4.4.5 - Agua ocasional en el búnker

Si un jugador encuentra su pelota en agua ocasional dentro de un búnker, podrán bajar la pelota en el punto de alivio más cercano dentro del búnker, sin penalidades. En caso de que el búnker esté completamente cubierto por agua ocasional, y no es posible encontrar un punto de alivio dentro del él, el jugador podrá bajar su pelota fuera del búnker pero no más cerca del hoyo, manteniendo la bandera y la posición de la pelota dentro del búnker en línea sin límite de distancia, pero utilizando la 'patada en obstáculo'.

4.5 - GREEN, FAIRWAY Y ROUGH

4.5.1 - Impedimentos

Pelota en el green y en el fairway

Todos los impedimentos (*terrenos en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno, obstrucciones, etc*) pueden ser resueltos sin penalidades sin interfieren con la posición de la pelota, con la línea del putt (*green*) o con la línea de juego prevista (*fairway*), siempre siguiendo las PRINCIPALES REGLAS DE JUEGO.

Pelota en el Rough

Las obstrucciones móviles (*botellas, latas, etc*) se pueden quitar si interfieren con la línea de juego o la posición de la pelota. Los jugadores pueden aliviarse (*bajada libre*) solo en el caso de que

obstrucciones inmóviles interfieran con la posición de la pelota. Los impedimentos sueltos (*olas, ramas, etc.*) se podrán quitar solo si intervienen con la línea de juego (*no si tocan la pelota*). El jugador puede obtener alivio de terrenos en reparación, agua ocasional, condiciones anormales del terreno o similares si estas interfieren con la posición de la pelota, pero no en la línea de juego. Los jugadores deben seguir las PRINCIPALES REGLAS DE JUEGO.

4.5.2 - Tocar la línea de putt o la línea de juego prevista

Estas líneas no deben ser tocadas, excepciones hechas para el caso de que un jugador deba mover impedimentos sueltos u obstrucciones móviles de estas con tal de que este no haga presión y se asegure de no caminar sobre la línea presionando el campo con su peso corporal.

Tampoco se permite que el jugador de pisotones en montículos del terreno con el objetivo de alisar el campo que pertenece a dichas líneas.

Excepciones:

1. Al levantar o reubicar la pelota
2. Al colocar un marcador de pelota
3. Al quitar obstrucciones móviles

La penalización por romper esta regla es de +1 golpe.

4.5.3 - Regla de los diez segundos

Cuando un jugador ejecuta un tiro y su pelota todavía se encuentra en el green, antes de ejecutar el próximo tiro o marcar la pelota, el jugador tiene el derecho a esperar diez segundos (*desde el momento en el que el jugador alcanza la pelota*) en caso de que esta se mueva. Si para entonces la pelota no cayó en el hoyo, se considera inmóvil. Si la pelota cae en el hoyo dentro de los diez segundos se considera "embocada" por el último jugador que la pateó, sin más golpes que añadir. Si la pelota cae dentro del hoyo pasados los 10 segundos, el jugador deberá reubicar la pelota en su posición original y continuar.

Nota: Un jugador que canta el STOP significa que la pelota está muerta, sin importar que esta caiga en el hoyo dentro de los diez segundos.

4.5.4 - Pelota en el green de golf o en terreno en reparación (TER)

Está prohibido jugar la pelota desde el green de un campo de golf (*salvo los campos en los que está explícitamente permitido*) o dentro de un terreno en reparación. Si una pelota se mantiene inmóvil en estas áreas, debe ser quitada de allí por el mismo jugador, entrando con extremo cuidado, y él/ella deberá proceder de acuerdo con la regla de equidistancia para el green del campo de golf y con la regla de punto de alivio más cercano para el (*TER*). Además, está estrictamente prohibido que el jugador tome carrera en el green de golf (*también en el TER*). Solo se permite tomar pasos suaves para patear la pelota (*no permitido en TER*). La penalización por romper esta regla será la descalificación.

Nota: La pelota puede atravesar el green de golf o el TER si se patea fuera de estos.

4.5.5 - Marcar el green

En caso de un gran viento o condiciones disruptivas, los jugadores podrán patear en el green sin quitar los marcadores de pelota, para encontrar exactamente su posición en caso de que la pelota se mueva. Los jugadores pueden marcar su pelota y limpiarla si se encuentra en el green.

4.5.6 - Agarrar la bandera

Antes de ejecutar un tiro desde cualquier lugar del campo, el jugador puede quitar la bandera si así lo desea, pero en ningún momento se podrá asistir la bandera. Si la bandera no se quita antes que el jugador ejecute su tiro, no deberá ser removida mientras se ejecuta el mismo o mientras la pelota está en movimiento. Cuando la pelota de un jugador se encuentra descansando sobre la bandera dentro del hoyo, pero no completamente adentro, el competidor que jugó previamente deberá quitar la bandera verticalmente. Si la pelota cae en el hoyo, se considera "embocada", sin golpes adicionales. Si la pelota no cae en el hoyo o se ha movido, deberá ser ubicada en el borde del hoyo, sin penalidades. El jugador no puede encargarse de la bandera y ejecutar un tiro al mismo tiempo.

La penalización por romper esta regla es de +1 Golpe para el jugador asistiendo la bandera y el jugador pateando.