



FGERJ

FEDERAÇÃO DE GOLFE DO
ESTADO DO RIO DE JANEIRO

HARD CARD

COMPETIÇÕES E PARTIDAS A PARTIR DE 2023

REGRAS LOCAIS e CONDIÇÕES DAS COMPETIÇÕES

As seguintes Regras Locais e Condições das Competições, juntamente com quaisquer adições ou emendas publicadas pela FGERJ no campo, serão aplicadas a todas as Competições e Partidas organizadas pela FGERJ:

Para o texto completo de qualquer Regra Local referenciada abaixo, favor consultar o Guia Oficial das Regras do Golfe em vigor a partir de janeiro de 2023.

Exceto quando especificada diferentemente, a penalidade por infração de uma Regra Local é a Penalidade Geral (perda do buraco em Match-Play ou duas tacadas de penalidade em Stroke-Play).

1. Fora de Campo (Regra 18.2)

- 1.1. Uma bola está fora de campo quando está além de qualquer muro que o delimite.
- 1.2. Uma bola jogada de um lado de uma estrada definida como fora de campo e que fique no outro lado daquela estrada está fora de campo. Isto é válido mesmo que a bola fique em repouso em outra parte do campo que faça parte do campo para outros buracos.

2. Áreas de Penalidade (Regra 17)

- 2.1. Quando uma área de penalidade é marcada somente de um lado, ela se estende ao infinito. Quando está conectada a um limite de campo, a área de penalidade se estende até, e coincide com, o limite de campo.
- 2.2. Quando a bola de um jogador for encontrada dentro, ou se for conhecido ou virtualmente assegurado que está em repouso dentro, de uma área de penalidade tendo cruzado por último a margem da área de penalidade em um local que coincida com o limite do campo, alívio da margem oposta é possível de acordo com o Modelo de Regra Local B-2.1.
- 2.3. **Áreas de Drop para Áreas de Penalidade** - Quando uma área de drop estiver demarcada para uma área de penalidade, esta é uma opção adicional para alívio com uma tacada de penalidade. A área de drop é uma área de alívio. Uma bola tem que ser dropada dentro e ficar em repouso dentro da área de alívio.

3. Condições Anormais de Campo (inclusive Obstruções Irremovíveis) (Regra 16)

3.1. Terreno em Reparação

- 3.1.1. Qualquer área margeada por uma linha branca, inclusive áreas de passagem de espectadores quando demarcadas.

- 3.1.2. Qualquer área de solo danificado (por ex. Causado por movimento de público ou veículos) considerado como anormal por um árbitro.
- 3.1.3. Valas de cabos cobertos por grama.
- 3.1.4. Espinhas de drenagem “french drains” (valetas de drenagem cobertas por pedras).
- 3.1.5. Costuras de placas de grama; Modelo de Regra Local F-7 está em vigor.
- 3.1.6. Linhas ou pontos de medição de jardas pintados no green ou na área geral cortada à altura do fairway ou menos devem ser tratados como terreno em reparação do qual alívio pode ser obtido de acordo com a Regra 16.1. A interferência não existe se as linhas ou pontos pintados somente interferirem com o stance do jogador.

3.2. Obstruções Irremovíveis

- 3.2.1. Áreas demarcadas com linhas brancas quando contíguos a uma obstrução irremovível, são considerados como uma única condição anormal de campo.
- 3.2.2. Jardins paisagísticos, inclusive tudo que neles cresça, que sejam margeados por uma obstrução irremovível são tratados como uma única condição anormal de campo.
- 3.2.3. Tapetes que estejam presos e rampas de plástico que estejam cobrindo cabos.
- 3.2.4. Estradas e caminhos cobertos com lascas de madeira ou palhagem. Peças individuais de lasca de madeira são impedimentos soltos.

4. **Obstruções Irremovíveis Perto dos Greens** - O Modelo de Regra Local F-5 está em vigor. Esta Regra Local só se aplica quando tanto a bola como a obstrução irremovível estão em parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos. Além da Regra 16.1a, a interferência também existe para a linha de jogo se uma obstrução irremovível estiver na linha de jogo do jogador, está dentro de dois tacos de distância do green e dentro de dois tacos de distância da bola. Exceção: não há alívio de acordo com esta Regra Local se o jogador escolher uma linha de jogo claramente irrazoável.

5. **Objetos Integrantes** - Estes são os objetos integrantes dos quais não é permitido alívio sem penalidade:

- 5.1. Revestimento de Bunker em sua posição pretendida.
- 5.2. Cabos, fios, amarrados ou outros objetos que estejam proximamente ligados a árvores ou outros objetos permanentes.
- 5.3. Muros ou paredes artificiais de retenção quando localizados em áreas de penalidade.

6. O Modelo de Regra Local de Cabos ou Fios de Força Elétrica Temporários F-22 está em vigor.

7. **Obstruções Temporárias Irremovíveis** - O Modelo de Regra Local F-23, com quaisquer adições ou emendas nas Regras Locais publicadas pelo R&A, está em vigor.

8. Tacos e Bolas

- 8.1. A Lista de Cabeças de Tacos Homologadas: Modelo de Regra Local G-1 está em vigor. Penalidade por dar uma tacada com um taco em infração a esta Regra Local: Desclassificação.
- 8.2. Especificações de Ranhuras e Marcas de Punção: O Modelo de Regra Local G-2 está em vigor. Penalidade por dar uma tacada com um taco em infração a esta Regra Local: Desclassificação.
- 8.3. A Lista de Bolas Homologadas: Modelo de Regra Local G-3 está em vigor. Penalidade por infração da Regra Local: Desclassificação.

Nota: Uma Lista de Tacos e Bolas Homologados pode ser encontrada em www.randa.org.

9. Ritmo de Jogo (Regra 5.6) - Foi estabelecido para cada buraco um tempo máximo para completá-lo baseado no seu comprimento e nível de dificuldade. O tempo máximo permitido para completar os 18 buracos estará disponível antes do jogo no Escritório da Competição e nos Avisos Técnicos. Além disso, a cronometragem de tempo de 40 (quarenta) segundos para o jogador dar a tacada, poderá ser utilizada quando for o caso.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO DA POLÍTICA:

- 9.1. **1 Tempo Ruim** → Aviso verbal do árbitro e informado que qualquer outro tempo ruim será penalizado

Stroke-Play

Match-Play

- 9.2. **2 Tempos Ruins** → Uma Tacada de Penalidade

Uma Tacada de Penalidade

- 9.3. **3 Tempos Ruins** → Duas Tacadas de Penalidade Adicionais

Perda do Buraco

- 9.4. **4 Tempos Ruins** → Desclassificação

Desclassificação

- 9.5. A Comissão poderá autorizar a passagem de grupos mais rápidos por grupos que estejam atrasando o jogo.

10. **Suspensão do Jogo (Regra 5.7)** - Os seguintes sinais serão usados para suspender e reiniciar o jogo:

- 10.1. **Suspensão Imediata por perigo iminente** – um toque prolongado de sirene

- 10.2. **Suspensão por situação não perigosa** – três toques consecutivos de sirene

- 10.3. **Reinício do jogo** – dois toques consecutivos de sirene

- 10.4. Quando o jogo for interrompido por perigo iminente, todas as áreas de treino serão fechadas imediatamente.

11. Treino (Regra 5.2)

- 11.1. Em Stroke-Play, Regra 5.2b fica modificada desta maneira: Um jogador não pode treinar no campo da competição antes ou entre voltas.

- 11.2. Em Match-Play, a Regra 5.2a fica modificada desta maneira: Um jogador não pode treinar no campo da competição antes ou entre voltas.

- 11.3. **Exceção:** Todas áreas de treino identificadas dentro do campo podem ser usadas pelos jogadores em qualquer dia da competição.

- 11.4. A Regra 5.5b fica modificada desta forma: Entre o jogo de dois buracos, um jogador não pode: dar qualquer tacada de treino perto ou dentro do green do buraco recém completado, ou testar a superfície daquele green esfregando-a ou rolando uma bola.

- 11.4.1. **Exceção:** Esta condição não se aplica em competições Match-Play, tão pouco em eventos que não fazem parte da competição oficial.

12. Transporte

- 12.1. Durante uma volta, um jogador ou caddie não podem ser transportados em qualquer tipo de transporte motorizado exceto conforme autorizado ou posteriormente aprovado pela Comissão.

- 12.2. Só será permitido o uso para os/as jogadores/as não pertencentes às categorias M0 e M1 assim como F0 e F1.

- 12.3. Um jogador que irá jogar, ou que jogou, com penalidade de tacada e distância sempre está autorizado a ser transportado em transporte motorizado.

- 12.4. O jogador recebe a penalidade geral para cada buraco no qual houve infração. Uma infração entre dois buracos será aplicada no próximo buraco.

13. Restrição de Caddies – O Modelo de Regra Local H-1.1 está em vigor:

- 13.1. Em todos os torneios Amadores válidos para ranking Estadual os jogadores das categorias Juvenil e Pré-Juvenil não poderão ter pai, mãe, familiar ou acompanhante de qualquer jogador(a) participante do torneio atuando como caddie em qualquer buraco ou volta.
- 13.2. Penalidade por Infração da Regra Local.
- 13.3. O jogador recebe a penalidade geral para cada buraco no qual ele teve um caddie.
- 13.4. Se a infração acontecer ou continuar entre dois buracos, o jogador recebe a penalidade geral no próximo buraco.

14. Elegibilidade - Jogadores tem que atender às disposições de elegibilidade estabelecidas nas Condições da Competição relevante específica para a Competição ou Partida.

15. Antidoping - Exige-se que os jogadores cumpram e concordem com qualquer política Antidoping estabelecida para a Competição ou a Partida na qual estejam competindo, conforme detalhado nas Condições da Competição relevante, conforme informados por aviso prévio ou no campo de golfe.

16. Entrega do Cartão de Escores

- 16.1. Cartões de escores devem ser conferidos, assinados e entregues na área estabelecida para tal.
- 16.2. O cartão de escores do jogador estará oficialmente entregue à Comissão quando o jogador sair da área de entrega dos cartões.
- 16.3. Certificação do Jogador ou Marcador Faltando - O Modelo de Regra Local L-1 está em vigor: A Regra 3.3b(2) fica modificada desta forma:
 - 16.3.1. Se um jogador entregar um cartão de escores sem que os escores por buraco sejam certificados seja pelo jogador, pelo marcador ou ambos, o jogador recebe a penalidade geral (duas tacadas de penalidade).
 - 16.3.2. A penalidade se aplica ao último buraco da volta do jogador.

17. Decisão de Empates - O método de decidir empates estará informado no formulário de inscrição ou será publicado no campo pela FGERJ.

18. Resultados da Partida ou Competição – Competição Encerrada

- 18.1. Match-Play - O resultado de uma partida é anunciado oficialmente quando foi reportada no Escritório da Competição.
- 18.2. Stroke-Play - Quando o troféu da Competição for entregue ao vencedor, os resultados da competição foram oficialmente anunciados, e a competição é encerrada.