



**FGERJ**

FEDERAÇÃO DE GOLFE DO  
ESTADO DO RIO DE JANEIRO

## REGRAS GERAIS PARA OS TORNEIOS DA FGERJ

- 1. Todos os torneios realizados pela FGERJ e os realizados pelos clubes que sejam válidos para os Rankings da FGERJ, serão disputados de acordo com:**
  - 1.1.** as Regras de Golfe do R&A e da USGA (<https://www.randa.org/en/rog/the-rules-of-golf>)
  - 1.2.** o HARD CARD da CBGolfe ([https://cbgolfe.com.br/wp-content/uploads/2025/01/HARD-CARD-CBGOLFE-2025\\_2.pdf](https://cbgolfe.com.br/wp-content/uploads/2025/01/HARD-CARD-CBGOLFE-2025_2.pdf))
  - 1.3.** o REGULAMENTO DE HANDICAP INDEX DA FGERJ (<https://fgerj.com.br/regulamentos/>)
  - 1.4.** as Regras Locais do Campo
  - 1.5.** as regras dos PROGRAMAS de cada torneio, e,
  - 1.6. as regras deste regulamento que contém os seguintes tópicos:**
    - 1.6.1.** Relação das REGRAS GERAIS PARA OS TORNEIOS DA FGERJ,
    - 1.6.2.** Programa dos Torneios,
    - 1.6.3.** Handicap,
    - 1.6.4.** Limite de Tacadas,
    - 1.6.5.** Critério de Desempate,
    - 1.6.6.** Rankings,
    - 1.6.7.** Código de Conduta,
    - 1.6.8.** Política de Ritmo de Jogo,
    - 1.6.9.** Plano de Evacuação do Campo,
    - 1.6.10.** Outras Regras.
- 2. PROGRAMA DOS TORNEIOS – Todos os torneios válidos para os Rankings da FGERJ deverão constar nos seus PROGRAMAS: e do Campeonato e Ranking da FGERJ**
  - 2.1.** Os PROGRAMAS dos torneios devem constar:
    - 2.1.1.** Que o torneio será disputado de acordo com a Regra 1 deste regulamento.
    - 2.1.2.** As Modalidades, Categorias e Premiações que devem atender as regras do Campeonato e Ranking da FGERJ da qual o torneio faz parte: ESTADUAL, ESTADUAL DE DUPLAS E MASTER TOUR.
    - 2.1.3.** O local de entrega dos cartões.
    - 2.1.4.** Os nomes dos membros da Comissão Organizadora, Comissão de Árbitros e Diretor do Torneio.

- 2.1.5. Informações sobre Programação Social e Hotel parceiro, se houver.
- 2.1.6. Informações sobre a forma de inscrição no torneio,
- 2.1.7. O Plano de Evacuação do Campo, conforme Regra 9 deste regulamento,

**2.2.** Os torneios organizados pelos clubes e que sejam válidos para Rankings da FGERJ deverão ter seus programas aprovados pela Diretoria Técnica da FGERJ antes da divulgação do programa.

**2.3.** Os torneios organizados pelos clubes, que sejam válidos para Rankings da FGERJ e sejam válidos também para os Rankings Nacional e/ou Mundial, deverão seguir também as diretrizes do MANUAL DE NORMAS E PROCEDIMENTOS DA CBGOLFE, e deverão ter seus programas aprovados pela Diretoria Técnica da FGERJ, que encaminhará para a CBGolfe também aprovar antes da divulgação do programa.

**3. HANDICAP** – Somente podem participar jogadores que tenham handicap index fornecido pelo **Sistema de Handicap da CBGolfe** e estes deverão estar de acordo com todas as regras do REGULAMENTO DE HANDICAP INDEX DA FGERJ, reduzidos quando for o caso por falta de cartões de jogos lançados e/ou ajustados quando necessário e ainda:

**3.1.** Os resultados abaixo do par net durante os torneios, terão seus cartões lançados no mesmo dia e o jogador jogará no dia seguinte com o novo handicap ajustado conforme as regras do item 6 do REGULAMENTO DE HANDICAP INDEX DA FGERJ, em especial a regra 06.6.

**3.2.** Possíveis alterações de handicap durante o torneio não alterarão a categoria inicial do jogador.

**3.3.** Caso o Handicap de Torneio do jogador/a fornecido pelo **Sistema de Handicap da CBGolfe** seja mais baixo que o Handicap Index, este será utilizado para cálculo do Handicap no campo do Torneio.

**4. LIMITE DE TACADAS** – Com o objetivo de unificar procedimentos e facilitar a disputa de torneios no Estado, todos os torneios que valham pontos para os Rankings da FGERJ deverão ser disputados na modalidade **STROKE PLAY COM ESCORE MÁXIMO** (Regra 21.2) e o score máximo será de **4 tacadas acima do par** para qualquer buraco (3=7, 4=8 ou 5=9), em todas as categorias, exceto as categorias scratch masculinas e femininas nos **ABERTOS**, e por consequência a primeira categoria NET com limite de HCP igual a scratch.

**4.1.** Os jogadores devem levantar a bola ao atingir o número máximo de tacadas no buraco. O não cumprimento desta determinação poderá resultar em penalidade por atrasar o jogo.

**5. CRITÉRIO DE DESEMPATE** – Na Categoria Scratch nos **ABERTOS**, na 1ª Categoria Sênior Masculino nos torneios **MASTER TOUR** e na 1ª Categoria dos **ABERTOS DE DUPLAS**, será decidido por play-off em morte súbita.

**5.1.** Nas demais colocações ou categorias, o desempate será feito pelo melhor resultado NET, nos últimos 18, 9, 6, 3 ou 1 buracos conforme a ordem do cartão. Persistindo o empate, será considerado o melhor resultado gross, utilizando o mesmo critério sequencial de buracos acima. Caso ainda persista o empate, será realizado um sorteio.

**5.2.** Para efeitos de desempate os últimos 9, 6, 3, 1 buracos, serão sempre os buracos de número 10 a 18 do cartão de scores, independente do tee utilizado pelo jogador para a saída no último dia de competição (seja tee do 1 ou do 10).

5.3. Caso haja mais de dois jogadores no play-off scratch, as colocações de segundo lugar em diante serão decididas de acordo com o item b) acima, independente do resultado dos jogadores no play-off.

6. **RANKINGS** - Terão o direito de pontuar nos Rankings da FGERJ, somente os jogadores que tenham handicaps emitidos pelos Clubes do Estado do Rio de Janeiro ou pela FGERJ e, que se enquadrarem nas exigências deste regulamento e do regulamento do torneio.

6.1. Jogadores de outros estados que atendam às exigências deste regulamento poderão participar dos torneios e receber prêmios, mas não acumularão pontos no ranking. Seus pontos não serão computados de nenhuma forma.

6.2. Os Rankings deste regulamento serão compostos por número ilimitado de jogadores/as desde que atendam às exigências deste regulamento e do regulamento do torneio e que tenham acumulado pontos durante a temporada.

### 6.3. PONTUAÇÃO NO RANKING

6.3.1. Exceto nos **ABERTOS** válidos para o(s) Ranking(s) Nacional e/ou Mundial, todos os demais torneios deverão ser disputados em 36 (trinta e seis buracos), a pontuação será dada aos 12 (doze) primeiros colocados/as ao final de cada torneio válido, conforme tabela abaixo:

- 1<sup>a</sup> colocação = 20 pontos
- 2<sup>a</sup> colocação = 15 pontos
- 3<sup>a</sup> colocação = 12 pontos
- 4<sup>a</sup> colocação = 10 pontos
- 5<sup>a</sup> colocação = 08 pontos
- 6<sup>a</sup> colocação = 07 pontos
- 7<sup>a</sup> colocação = 06 pontos
- 8<sup>a</sup> colocação = 05 pontos
- 9<sup>a</sup> colocação = 04 pontos
- 10<sup>a</sup> colocação = 03 pontos
- 11<sup>a</sup> colocação = 02 pontos
- 12<sup>a</sup> colocação = 01 ponto

6.3.2. Nos **Abertos** válidos também para os Rankings Nacional e/ou Mundial, jogados em 54 (cinquenta e quatro) buracos, a pontuação será dada aos 15 (quinze) primeiros colocados/as ao final de cada torneio válido, conforme tabela abaixo:

- 1<sup>a</sup> colocação = 28 pontos
- 2<sup>a</sup> colocação = 21 pontos
- 3<sup>a</sup> colocação = 17 pontos
- 4<sup>a</sup> colocação = 14 pontos
- 5<sup>a</sup> colocação = 12 pontos
- 6<sup>a</sup> colocação = 10 pontos
- 7<sup>a</sup> colocação = 09 pontos
- 8<sup>a</sup> colocação = 08 pontos
- 9<sup>a</sup> colocação = 07 pontos
- 10<sup>a</sup> colocação = 06 pontos
- 11<sup>a</sup> colocação = 05 pontos
- 12<sup>a</sup> colocação = 04 pontos
- 13<sup>a</sup> colocação = 03 pontos

→ 14 <sup>a</sup> colocação = 02 pontos
→ 15 <sup>a</sup> colocação = 01 ponto

6.3.3. Quando houver empate no torneio, os pontos serão somados e divididos pelo número de jogadores empatados, com exceção das categorias/torneios indicados abaixo, quando em caso de empate, o campeão será o vencedor do play-off:

6.3.3.1. 1º lugar SCRATCH nos Torneios **Abertos**

6.3.3.2. 1º lugar GROSS na 1ª Categoria Sênior do **Master Tour**

6.3.3.3. 1º lugar na 1ª Categoria dos **Abertos de Duplas**

6.3.4. **CANCELAMENTO DE RODADA** – Nos casos em que houver cancelamento de rodada (1 ou 2 dias) do torneio por motivos de risco iminente, e devidamente aprovado pela Comissão de Arbitragem do Torneio, a pontuação da tabela, para efeito do cálculo do ranking estadual, será considerada proporcionalmente ao número de dias disputados.

6.3.5. **CONTAGEM DOS PONTOS** – Exceto pelas categorias SCRATCH nos ABERTOS, em todas as demais categorias a contagem dos pontos será iniciada a partir do 1º torneio do ano e será acumulada a cada evento até o último da temporada anual.

6.3.5.1. Na categoria SCRATCH serão válidos os torneios dos últimos doze meses anteriores ao mês corrente, valendo os 4 (quatro) melhores resultados mais o resultado do Aberto do Estado (independentemente de ser ou não um dos melhores resultados). Os resultados de um campeonato serão sempre substituídos pelos novos resultados do evento no ano seguinte.

6.3.5.2. No caso de empate na pontuação do ranking, o critério de desempate será a maior pontuação no último torneio, permanecendo o empate será computado o penúltimo torneio e assim sucessivamente.

6.4. O jogador poderá ser excluído de qualquer Ranking da FGERJ por inadimplência por 2 meses consecutivos da taxa de manutenção de handicap ou por má conduta esportiva, decidido por medida administrativa da FGERJ, de qualquer outra Federação ou da CBGolfe.

6.5. Os troféus dos campeões dos Rankings da FGERJ serão entregues em evento promovido pela FGERJ no encerramento da temporada e os jogadores devem estar presentes para recebê-los. Troféus não recebidos nesta cerimônia serão reciclados.

6.6. **MUDANÇA DE CATEGORIA NO RANKING** – Poderá haver mudança de categoria, que se realizará se o jogador/a pontuar na nova categoria em um torneio válido para o Ranking, ou ainda, se o jogador/a, mesmo não pontuando, permanecer na nova categoria ao menos por 2 (dois) torneios.

6.6.1. Caso o/a jogador/a migre de categoria pela redução do seu handicap index, levará para a sua nova categoria 80% (oitenta por cento) da pontuação que na ocasião possuir;

6.6.2. Caso migre de categoria em decorrência do aumento do seu handicap index levará para a nova categoria 60% (sessenta por cento) dos pontos de sua categoria anterior;

6.6.3. Não poderá haver mudanças de categoria faltando somente um torneio para o fim da temporada.

6.7. A FGERJ reserva-se no direito de, em caso de necessidade e exceção, cancelar etapas e alterar o número de torneios válidos para os seus Rankings.

7. **CÓDIGO DE CONDUTA** - O Código de Conduta da FGERJ define os princípios de conduta que devem pautar as atividades esportivas dos atletas, praticantes do golfe, seus caddies e acompanhantes no campo, no âmbito do Estado do Rio de Janeiro.

As regras magnas contidas no Código representam os valores e princípios da CBGolfe como entidade máxima de representação do golfe no Brasil, que trouxemos para o nosso Código. O Código tem o objetivo de enfatizar os ideais de dignidade e o espírito de cooperação, que devem caracterizar a conduta de todos os praticantes de golfe no país.

**7.1.** Os jogadores têm o compromisso de pautar suas atitudes de acordo com os seguintes princípios e regras:

- 7.1.1. Conhecer plenamente, valorizar e cumprir rigorosamente as leis, programas dos torneios, regulamentos da FGERJ e da CBGolfe quando aplicáveis, as normas oficiais do esporte (como regras e etiqueta), tanto na prática lúdica como em competições realizadas no Brasil e no exterior.
- 7.1.2. Não participar em hipótese alguma na criação de entidade similar não reconhecida pela CBGolfe.
- 7.1.3. Jogar com determinação, acatando as resoluções dos árbitros, as orientações dos técnicos e dos colaboradores e ainda, tratando os adversários ou demais jogadores, assim como os caddies, equipe de manutenção do campo e público em geral, com respeito e consideração.
- 7.1.4. Rejeitar com energia qualquer tendência ou manifestação de violência, racismo, uso de drogas, estimulantes químicos desautorizados, corrupção passiva ou ativa, dentro ou fora do âmbito esportivo.
- 7.1.5. Acatar com disciplina e postura equilibrada a eventual punição regulamentar, manifestando-se com serenidade, através dos meios legais, em caso de discordância.
- 7.1.6. O jogador deve entregar em seus clubes, todos os cartões válidos de jogos que realizar para lançamento e controle de handicap. A falta de entrega de cartões pode ser considerada má conduta grave e punida como tal.

**7.2. CONDUTA ANTIDESPORATIVA** - O golfista que tiver uma conduta esportiva não compatível com os padrões do golfe, dentro do campo ou em qualquer ambiente do evento (restaurantes, hotéis, clubes, etc), poderá sofrer sanções no torneio e/ou em torneios futuros, dependendo da gravidade de seu ato. O golfista será responsável também pela conduta de seu caddie e seus acompanhantes em qualquer ambiente do evento e será penalizado da mesma forma se estes descumprirem as regras desse Código.

**7.3.** Considera-se violações do código de comportamento do campo, entre outras:

- 7.3.1. jogar tacos;
- 7.3.2. estragos aos fairways, bunkers e outras partes do campo (exceto green);
- 7.3.3. não-adesão às normas de traje (uniformes, etc) determinadas para o torneio;
- 7.3.4. abandonar o torneio no meio de uma volta sem autorização expressa;
- 7.3.5. distrair jogadores ou tirar a sua concentração, de qualquer forma ou meio;
- 7.3.6. jogar em zona de jogo proibido, e/ou entrar nas proibidas;
- 7.3.7. não cuidar do campo, não rastelar bunkers, não consertar piques de bola no green, não recolocar divots, jogar lixo fora do local adequado;
- 7.3.8. descumprir normas de restrição de circulação de golf cart ou ainda qualquer outro comportamento indigno.

**7.4.** Considera-se violações a Regra 1.2a, má conduta grave, entre outras:

- 7.4.1. Causar dano sério a um green de maneira deliberada;
- 7.4.2. discordar da preparação do campo e, por vontade e decisão próprias, mover marcadores do tee ou estacas demarcadoras;
- 7.4.3. jogar um taco em direção a outro jogador ou espectador;
- 7.4.4. distrair de maneira deliberada outros jogadores enquanto dão uma tacada;
- 7.4.5. remover impedimentos soltos ou obstruções móveis para prejudicar outro jogador após este outro jogador solicitar que os deixasse no local;
- 7.4.6. reiteradamente se recusar a levantar uma bola em repouso quando esta interfere com a tacada de outro jogador;
- 7.4.7. de maneira deliberada jogar para longe do buraco e então em direção ao buraco para ajudar o parceiro do jogador (tal como ajudar o parceiro do jogador a ver a caída no green);
- 7.4.8. de maneira deliberada não jogar de acordo com as Regras e potencialmente ganhando vantagem significativa ao fazê-lo, apesar de incorrer uma penalidade pela infração da Regra relevante;
- 7.4.9. repetidamente utilizar linguagem vulgar ou ofensiva;
- 7.4.10. **usar handicap que foi obtido com o propósito de fornecer uma vantagem injusta ou usar a volta sendo jogada para obter tal handicap;**
- 7.4.11. omitir infrações não acusadas das regras;
- 7.4.12. agressões físicas ou verbais a jogadores, árbitros e membros da comissão;
- 7.4.13. uso de drogas;
- 7.4.14. falsificação de resultados e,
- 7.4.15. vandalismo no campo ou dependências do clube.
- 7.4.16. Violações do código de comportamento fora do campo de golfe que incluem, mas não somente: comportamento abusivo e desrespeitoso para com seus anfitriões, membros do clube, como diretores, capitães ou responsáveis, não se restringindo à apenas estes, utilização de bicicletas, golf cart, veículos automotores (motos e similares) ou qualquer outro que ofereça risco a integridade física do jogador, todas consideradas infrações GRAVES.

#### **7.5. JOGO LENTO** – Para agilizar o jogo e coibir o jogo lento:

- 7.5.1. Os jogadores deverão estar no tee de saída pronto para o jogo (com ao menos um taco e uma bola) no horário estabelecido.
- 7.5.2. Os jogadores deverão fazer uso do “ready golf” sempre que possível.
- 7.5.3. Os jogadores deverão seguir a POLÍTICA DE RITMO DE JOGO da FGERJ.
- 7.5.4. Em condições normais, os jogadores deverão jogar mais rápido que o limite de 40 (quarenta) segundos e é recomendado a fazê-lo.

#### **7.6. PENALIDADES** - A FGERJ ou a Comissão do Torneio poderá dar autoridade a representantes do clube onde o torneio esteja sendo disputado, para aplicar qualquer uma ou todas as penalidades abaixo, baseada na severidade da violação do código de comportamento ou especificamente ao Jogo Lento, conforme abaixo:

- 7.6.1. PENALIDADES RELATIVAS AO CÓDIGO DE CONDUTA
  - 7.6.1.1. PARA INFRAÇÕES EM GERAL
    - 7.6.1.1.1. Primeira Infração = Advertência

- 7.6.1.1.2. Segunda Infração = 1 tacada de penalidade;
- 7.6.1.1.3. Terceira Infração = Penalidade Geral;
- 7.6.1.1.4. Quarta Infração = Desclassificação
- 7.6.1.2. PARA INFRAÇÕES CONSIDERADA MÁ CONDUTA GRAVE:
  - 7.6.1.2.1. Primeira Infração = Desclassificação
  - 7.6.1.2.2. Segunda Infração = Suspensão por prazo determinado de torneios da FGERJ.
- 7.6.2. As advertências e sanções serão cumulativas para o restante de uma volta e do campeonato.
- 7.6.3. As penalidades serão aplicadas ao buraco onde foi cometida a infração. Se a infração acontecer entre o jogo de dois buracos, a penalidade será aplicada ao seguinte buraco.
- 7.6.4. A desclassificação de jogador em 2 (dois) torneios da FGERJ em período menor que 1 (um) ano pode implicar em suspensão deste jogador por prazo determinado pela FGERJ.
- 7.6.5. No caso de uma “suspensão” ou “punição”, tanto o jogador/praticante, seus acompanhantes ou quem tenha cometido violação do código poderá apresentar defesa ao Superior Tribunal de Justiça Desportiva do Golfe dentro de 30 dias da data da punição. Qualquer jogador que sofrer punição, perderá o direito aos benefícios do ranking a que estiver incluído.

**8. POLÍTICA DE RITMO DE JOGO** - Para encorajar e fazer cumprir ritmo célere de jogo, todos os torneios da FGERJ irão adotar a Regra Local K-1 determinando a Política de Ritmo de Jogo em torneios da FGERJ. A Comissão do Torneio poderá adotar Regras Locais mais estritas de acordo com os recursos disponíveis. Outras amostras de políticas estão disponíveis em [www.randa.org](http://www.randa.org).

**8.1. REGRA LOCAL K-1 - Tempo Máximo Para a Volta ou Parte de uma Volta - Propósito.** Em competições onde se tenham poucos árbitros no campo, a Comissão formulou uma Regra Local simples que estabelece um limite de tempo que considera adequado para que os jogadores terminem o front 9 e o back 9.

**8.1.1.** Para o front 9, o limite de tempo será de 2:15 minutos para saídas em stroke-play com 10 minutos e 3 jogadores.

**8.1.2.** Para o back 9, o limite de tempo será de 2:15 minutos em stroke play e mais 5 minutos para a entrada na área de entrega dos cartões, para saídas de 10 minutos com 3 jogadores.

**8.2.** Estes números deverão ser ajustados pela Comissão de Arbitragem caso as saídas não sejam de 10 minutos ou o número de jogadores seja diferente de 3 por grupo, se o tempo para chegar à área de entrega do cartão for maior ou se a modalidade de jogo for diferente.

**8.3.** Se um grupo exceder o limite de tempo determinado e estiver fora de posição no campo, cada jogador no grupo receberá a penalidade de acordo com a tabela a seguir, caso esteja fora de posição:

**8.3.1.** Mais de 5 minutos em um lado do campo – 1 tacada de penalidade

**8.3.2.** Mais de 10 minutos em um lado do campo – 2 tacadas de penalidade

**8.3.3.** Mais de 15 minutos em um lado do campo – 3 tacadas de penalidade

**8.3.4.** Caso a diferença total da volta seja maior de 30 minutos, o grupo será desclassificado, a não ser que a Comissão de Arbitragem ateste que houve justificativa válida para o atraso.

**8.4.** Um grupo está fora de posição baseado na localização do grupo no campo em relação ao grupo à sua frente, por exemplo:

**8.4.1.** Todos os jogadores no grupo em frente já jogaram suas tacadas da área do tee do próximo buraco antes que o grupo tenha chegado ao tee de um par 3, ou,

**8.4.2.** Um buraco par 4 ou par 5 está aberto antes que todos os jogadores no grupo tenham jogado suas tacadas da área do tee.

**8.5.** Para facilitar o controle por parte dos jogadores, deverá ser providenciado um relógio informando o tempo corrigido nos buracos 7 e 16 para que o grupo tenha a oportunidade de corrigir o atraso.

**8.6.** No caso de suspensão de jogo, o tempo de suspensão será adicionado ao tempo base.

**8.7. RITMO CÉLERE DE JOGO** – A regra 5.6 define as penalidades ao jogador que não mantém um ritmo célere de jogo. Recomendamos que cada jogador dê sua tacada no tempo máximo de 40 segundos.

**8.8. TEMPO DE PROCURA DE BOLA** – Regra 18.2a(l) estipula o tempo máximo em 3 minutos.

**9. PLANO DE EVACUAÇÃO DO CAMPO** - Todos os torneios válidos para os Rankings da FGERJ deverão constar no seu programa um PLANO DE EVACUAÇÃO DO CAMPO.

## **10. OUTRAS REGRAS**

**10.1. CONFIRMAÇÃO DA INSCRIÇÃO** - Será considerado apto a participar do torneio, o jogador que faça sua inscrição dentro das normas da competição.

**10.1.1.** A obrigação de cada jogador ao fazer sua inscrição nos torneios é ler todo o programa e suas regras. Ao fazer sua inscrição, o/a jogador/a estará concordando com todas as regras do PROGRAMA do torneio.

**10.2. TREINO** – Os clubes liberarão o campo para treino dos jogadores um dia antes do início de cada torneio. Se houver horário especial para treino, este deverá ser divulgado no PROGRAMA do torneio.

**10.3. HORÁRIO DE SAÍDA** – Do primeiro dia deve ser divulgado 2 dias antes do primeiro dia de jogo e os demais dias de jogo, até as 19 horas do dia anterior.

**10.4. TELEFONE CELULAR:** Fica expressamente proibido, durante a volta estipulada, o uso de telefones celulares para ligações telefônicas e/ou mensagens e ainda qualquer outro uso que não seja para medição das distâncias dos buracos, pelo jogador ou por seu caddie. **Penalidade:** (2) duas tacadas na primeira infração; desclassificação em caso de reincidência. Em casos excepcionais (emergências médicas de segurança pessoal, raios, chamar árbitros) o uso de um *telefone celular* será permitido pela Comissão.

**10.5. MEDIDORES:** Permitidos, conforme nova Regra 4.3, desde que não meçam inclinação de terreno, velocidade do vento no campo ou que ofereçam recomendações técnicas ao jogador. Em caso de dúvida, consultar a Comissão antes do início do jogo.

**10.6. SUSPENSÃO DO JOGO:** O sinal para suspensão do jogo devido à situação de perigo será de uma nota prolongada de sirene/apito ou rojão.

**10.7. ENTREGA DE CARTÕES** – deverão ser entregues no local demarcado pela Comissão. A entrega de cartões com escores errados, principalmente pela não anotação das

penalidades, quando devidas, pode ser caso de desclassificação do jogador e marcador.  
Regra 3.3b.

- 10.8.** Espera-se que todos os jogadores joguem dentro do espírito do esporte, atuando com integridade e demonstrando consideração pelos demais. A Comissão do torneio deve ser rigorosa com o comportamento antiesportivo dos jogadores.
- 10.9.** O jogador é responsável pelo fiel cumprimento das Regras de Golfe e das condições da competição por parte de seu caddie.
- 10.10.** Além destas REGRAS GERAIS, os/as jogadores/as deverão respeitar ainda as normas e regulamentos internos do clube onde estiver sendo realizado a competição.
- 10.11.** Este Regulamento foi aprovado pelas Comissões e pela Diretoria da FGERJ nas datas abaixo. Dúvidas devem ser encaminhadas por escrito para o e-mail: [regulamentos@fgerj.com.br](mailto:regulamentos@fgerj.com.br) . A FGERJ responderá o mais breve possível. Todos os Regulamentos estão disponíveis no site: <https://fgerj.com.br> .

xxxx FIM DO REGULAMENTO xxxx

#### **APROVAÇÕES na FGERJ:**

- Comissão de Handicap em 23/01/2025.
- Comissão de Regras e Arbitragem em 23/01/2025.
- Diretoria em 28/01/2025.