

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

COMPETIÇÕES DO CALENDÁRIO NACIONAL

CONDIÇÕES DE COMPETIÇÃO E REGRAS LOCAIS DE APLICAÇÃO PERMANENTE

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

- O Regulamento de cada competição, determinado pela Comissão de Campeonatos da Federação Portuguesa de Golfe;
- As Regras de Golfe, em vigor, aprovadas pelo “Royal & Ancient Rules Limited” e pela “United States Golf Association”;
- As Condições de Competição e as Regras Locais, de aplicação permanente, constantes deste documento;
- Eventuais Regras Locais, de aplicação específica, que a «Comissão Técnica» estabeleça para cada competição.

CONDIÇÕES DE COMPETIÇÃO (Apêndice I – Parte C)

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

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

Penalidade por infração a esta Condição de Competição: desclassificação.

2. DRIVERS

O “*Driver*” que um jogador transporta tem de ter a cabeça, identificada por modelo e “*loft*”, que conste na lista de “*Drivers*” em enformidade publicada pelo R&A Rules Limited.

3. HORA DE SAÍDA

Se o jogador chegar ao ponto de partida, pronto para jogar, dentro de cinco minutos depois da sua hora de partida, a penalidade por não sair à hora prevista é a perda de buraco, no caso de competições por buracos, ou duas pancadas no primeiro buraco, no caso de competições por pancadas.

4. CADÊNCIA DE JOGO (Apêndice I – Parte C 4 e Regra 6-7.)

«Tempo Permitido»:

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

«Fora de Posição»:

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

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

Procedimento:

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

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

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

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

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

Penalidade por infração a esta Condição de Competição:

- 1 (um) tempo excessivo - aviso formal;
- 2 (dois) tempos excessivos - uma pancada;
- 3 (três) tempos excessivos - duas pancadas e aviso formal;
- 4 (quatro) tempos excessivos - desclassificação.

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

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

5. INTERRUÇÃO DO JOGO DEVIDO A SITUAÇÃO DE PERIGO (Apêndice I – Parte C 5 e Regra 6-8.)

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

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

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

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

Penalidade por infração a esta Condição de Competição: desclassificação.

6. TRANSPORTES (Apêndice I – Parte C)

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

Penalidades por infração a esta Condição de Competição:

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

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

Jogo por Buracos ("Match Play") ou Jogo por Pancadas ("Stroke Play") - A infração por uso de qualquer forma de transporte não autorizado, deve cessar imediatamente, logo que for detectada. Caso contrário, o jogador será desclassificado.

7. TELEFONES MÓVEIS (CELULARES) E OUTROS APARELHOS DE TELECOMUNICAÇÕES

O uso de telefones móveis, PDAs, BIPs ou outros aparelhos de telecomunicações são motivos de distração e / ou inconsideração. Se um jogador e/ou o seu "caddie" estiverem na posse de um aparelho de telecomunicações deverão desligá-lo. Qualquer uso de tais aparelhos, poderá ser considerada pela Comissão Técnica uma infração à Parte de Etiqueta das Regras de Golfe que poderá ser penalizada ao abrigo da Regra 33-7.

8. ETIQUETA

Não será admitida nem tolerada qualquer forma de mau comportamento.

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

9. INDUMENTÁRIA

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

- "Jeans";
- Fato de treino ou calções desportivos;
- "T-shirt";
- Sem meias;
- Os jogadores deverão usar calçado apropriado para a prática de golfe.
- Os "caddies" deverão usar "tênis" ou outro calçado sem "spikes".

10. CONTROLO ANTIDOPAGEM

No decorrer da Prova, poderão ser realizadas acções de controlo antidopagem, de acordo com o «Regulamento de Controlo Antidopagem» da Federação Portuguesa de Golfe.

No caso de se detectarem resultados positivos, no âmbito do controlo antidopagem, os jogadores em causa poderão ser desclassificados, para além de ficarem sujeitos às sanções disciplinares previstas no Regulamento acima mencionado.

11. RESULTADOS DA COMPETIÇÃO – COMPETIÇÃO ENCERRADA

Considera-se que o resultado da Competição foi oficialmente anunciado após 30 minutos da afixação da folha de resultados no painel oficial.

12. ANULAÇÃO E ALTERAÇÕES AO REGULAMENTO

Em qualquer altura a Comissão Técnica poderá:

- Alterar o presente Regulamento;
- Suspender ou cancelar qualquer das «Voltas Convencionais»;
- Anular ou cancelar o Campeonato.

REGRAS LOCAIS (Apêndice I – Secções A e B)

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

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

Notas:

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

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

2.1. «Obstáculos de Água»

Definidos por estacas ou linhas de cor amarela. Quando são demarcados por linhas e estacas, as linhas definem a margem do obstáculo e as estacas identificam o tipo de obstáculo.

2.2. «Obstáculos de Água Lateral»

Definidos por estacas ou linhas de cor vermelha. Quando são demarcados por linhas e estacas, as linhas definem a margem do obstáculo e as estacas identificam o tipo de obstáculo.

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

São consideradas «Terreno em Reparação» as áreas:

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

4. «CONDIÇÕES ANORMAIS DE TERRENO» (Regra 25-1 Nota)

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

4. BOLA CRAVADA NO SOLO

(Regra 25-2, Apêndice I - Parte A 4.a. e Parte B 4a.)

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

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

Excepção: um jogador poderá não ter direito a evitar a interferência de acordo com esta regra local, se estiver claramente impossibilitado de jogar a pancada devido a qualquer outra interferência, que não seja a condição coberta por esta regra local.

5. OBSTRUÇÕES (Apêndice I – Parte A – 1. e 5. e Regras 33-2.a. e 24-2.)

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

5.1. Pedras em «Obstáculos de Areia»

(Apêndice I – Parte A – 1. e 5.b., Apêndice I – Parte B – 5 e Regras 33-2.a. e 24-2.)

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

5.2. Bocas de rega fixas

(Apêndice I – Parte A – 1. e 5.d., Apêndice I – Parte B – 6 e Regras 33-2.a. e 24-2.)

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

Além disso, se uma tal «Obstrução» está sobre, ou à distância de dois tacos do «“Green”» do «Buraco» em jogo, na linha de jogo e entre a bola e o «Buraco», o jogador pode evitar a situação, sem penalidade, da seguinte maneira:

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

(a) não seja mais perto do «Buraco»;

(b) evite a referida interferência;

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

6. CABOS ELÉCTRICOS AÉREOS (Apêndice I – Parte B – 7 b.3.)

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

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

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

(Apêndice I – Parte A – 6. e Apêndice I – Parte B – 8)

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

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

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO A QUALQUER REGRA LOCAL:

- Jogo por Buracos (“Match Play”): perda do buraco;

- Jogo por Pancadas (“Stroke Play”): duas (2) pancadas.