



REGLAMENTO DE FOOTGOLF

FEDERACIÓN ARGENTINA DE FOOTGOLF

DICIEMBRE 2019



El presente reglamento es la consecuencia de años de trabajo por parte de la Federación Argentina a lo largo y a lo ancho de nuestro país que, con esfuerzo y dedicación construyó una base que podrá ser disfrutada por muchos jugadores en los diferentes campos de nuestra querida Argentina.

Agradecemos el incansable trabajo de jugadores que, ad honorem hicieron que este sueño fuera posible una vez más, y son ellos quienes nos inspiran a trabajar por un Footgolf cada vez más federal y justo.



ÍNDICE

ARTICULO 1: EL JUEGO	8
1.1 DEFINICIÓN:	
ARTÍCULO 2: TIPOS DE COMPETENCIA	
2.1 MODO CLÁSICO:	
2.2 MATCH PLAY	
2.2.1 FORMA DE CONTABILIZACIÓN DE PUNTOS:	
2.2.1.A Hoyo por hoyo	
2.2.1.B Sumatoria de golpes	
2.3 EN PAREJA:	9
2.3.1 FORMAS DE JUEGO:	
2.3.1.A - Una pelota:	
2.3.1.B -Dos pelotas:	
2.3.1.C -Dos pelotas intercambiadas	
2.3.2 PENALIDADES	
2.4 MODO ASOCIACIONES:	
2.4.1 FORMA DE JUEGO	
2.4.2 FORMA DE PUNTUACIÓN	10
2.4.3 FORMA DE DESEMPATE	11
2.5 BEST APPROACH	
2.6 LONG DRIVE	
2.7 BEST DRIVE	
ARTÍCULO 3: CÓDIGO DE VESTIMENTA	
3.1 OBLIGATORIEDAD	
3.2 PROHIBICIONES	
3.3 FLEXIBILIZACIÓN	
3.4 MULTAS:	12
3.4.1 TOURS REGIONALES	
3.4.2 TORNEOS NACIONALES	
3.5 PUBLICIDADES	
ARTÍCULO 4: EQUIPAMIENTO	
4.1 PELOTA	
4.2 MARCA	



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

4.3	TEE	
4.4	INFLADOR	13
4.5	PELOTA EXTRA	
4.6	MOCHILA O BOLSO	
4.7	ALIMENTOS Y BEBIDAS	
4.8	CADDIE	
ARTÍCULO 5: INSCRIPCIONES Y ACREDITACIONES		
5.1	PENALIDADES	14
ARTÍCULO 6: INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO		
6.1	CALENTAMIENTO PREVIO Y PRÁCTICA DE LOS HOYOS	
6.2	INICIO DEL JUEGO	
	6.2.1 TIPOS DE SALIDAS	
	<i>6.2.1.A - Salidas simultáneas</i>	
	<i>6.2.1.B - Tee Time</i>	
6.3	ÓRDEN INICIAL DEL JUEGO	
	6.3.1 POR APROXIMACIÓN	
	6.3.2 POR SORTEO	15
	6.3.3 POR RÁNKING	
6.4	FORMA CORRECTA DE IMPACTO DEL BALÓN	
6.5	GOLPE INICIAL	
	6.5.1 PENALIDADES EN EL GOLPE INICIAL	16
	6.5.1.A – Penalidad por pelota mal posicionada	
	6.5.1 B - Penalidad por fuera de límite	
	6.5.1 C -Pelota injugable	
	6.5.1.D -Pelota dentro de zona delimitada por estacas que no sean blancas	
	6.5.1.E -Pelota detrás de la línea de salida	
	6.5.1.F -Pelota sobre tejido perimetral	
	6.5.1.G - Pelota equivocada	17
	6.5.1.H – Hoyo equivocado	
6.6	CONTINUIDAD DEL JUEGO	
	6.6.1 PENALIDADES	
	6.6.1. A Interceder en el juego de otro jugador	
	6.6.1 B Pelota equivocada	
	6.6.1.C Hoyo equivocado	



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

6.6.1. D	Correlatividad	
6.7	SOLICITUD DE MARCADO DE PELOTA	18
6.7.1	PENALIDADES	
6.8	FINALIZACIÓN DEL HOYO	19
6.8.1	PENALIDADES	
6.8.1. A	Sostener bandera	
6.8.1. B	Hoyo inconcluso	
6.8.1.C	Negarse a jugar	
6.8.1. D	Terreno mejorado	19
6.8.1. E	Pelota “dada”	
6.8.1. F	Referencia	
ARTÍCULO 7: PARTES DEL CAMPO DE JUEGO		20
7.1	FAIRWAY	
7.2	GREEN FOOTGOLF	
7.3	BUNKER	
7.4	HAZARD DE AGUA	21
7.4.1	TIPOS DE HAZARD DE AGUA	
7.4.1.A	HAZARD DE AGUA FRONTAL	
7.4.1.B	HAZARD DE AGUA LATERAL O POSTERIOR	
7.5	GREEN DE GOLF	22
7.6	VEGETACIÓN	23
7.7	FUERA DE LÍMITE	
7.8	ESTACAS O DELIMITADORES DE ZONAS	
7.9	OTROS HAZARD	24
ARTÍCULO 8: SITUACIONES ANORMALES Y REGLAS LOCALES		
8.1	IMPEDIMENTOS SUELTOS Y OBSTÁCULOS MOVIBLES	
8.2	IMPEDIMENTOS NO MOVIBLES	
8.3	CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO:	
8.3.1	ZONAS INUNDADAS	
8.3.2	ZONAS CON BARRO	25
8.3.3	ZONAS ANORMALES DENTRO DEL RADIO DE 10 MTS DEL HOYO	
8.3.3.A	PELOTA INMERSA EN ZONA INUNDADA	
8.3.3.B	PELOTA DETRÁS DE LA ZONA INUNDADA	
8.3.3.C	PELOTA DETRÁS DE CONSTRUCCIÓN HOMBRE	26



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

8.3.4 ZONAS EN REPARACIÓN

8.4	PELOTA INJUGABLE	
8.5	VIENTO	27
8.6	TORMENTA ELÉCTRICA	
8.7	TORMENTA DE LLUVIA O NIEVE	
8.8	REANUDACION	28
8.9	SITUACIONES EXCEPCIONALES	
8.10	POTESTAD DE LOS ORGANIZADORES	
8.11	REGLAS LOCALES	

ARTÍCULO 9: RITMO DE JUEGO **29**

9.1	VISUALIZACIÓN DEL HOYO	
9.2	RETRASO DEL JUEGO	
9.3	RETRASO INVOLUNTARIO DEL JUEGO	
9.4	ENTREGA DE TARJETAS	30

ARTÍCULO 10: TARJETA DE JUEGO

10.1	TARJETA DE JUEGO	
	10.1.1 TOUR	
	10.1.2 FECHA	
	10.1.3 CTRL	
	10.1.4 HANDICAP	
	10.1.5 PAR	31
	10.1.6 JUGADOR	
	10.1.7 MARKER	
	10.1.8 JUGADOR 3	
	10.1.9 JUGADOR 4	
	10.1.10 FIRMA DEL MARKER	
	10.1.11 FIRMA DEL JUGADOR	
	10.1.12 OBSERVACIONES	
10.2	ANOTACIÓN	
10.3	DESCALIFICACIÓN	
10.4	TARJETA MADRE	32

ARTÍCULO 11: COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR. MULTAS Y DESCALIFICACIONES

11.1	MULTAS	
11.2	DESCALIFICACIÓN POR INDISCIPLINA	33



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

11.3 COMITÉ DE DISCIPLINA

11.3.1 TIPOS DE SANCIONES

11.3.2 DESCARGO

11.3.3 POTESTAD DE LAS ASOCIACIONES

ARTÍCULO 12: HANDICAP

12.1 OBJETIVO

12.2 PARÁMETROS

12.2.1 Tiempo **34**

12.2.2 Cantidad de tarjetas

12.2.3 Índice torneo

12.2.4 Coeficiente de mejoría

12.2.5 Límite superior de hándicap

12.3 MODO DE CÁLCULO

ARTÍCULO 13. TIPOS DE TORNEOS **35**

13.1 POR MAGNITUD Y ORDEN GEOGRÁFICO

13.1.1 TORNEOS LOCALES

13.1.2 TOURS REGIONALES

13.1.3 TORNEOS NACIONALES

13.1.3.A - LIGA NACIONAL

13.1.3.B - AFO **36**

13.1.3.C - COPA DE LA REPÚBLICA

13.1.3.D - COPA DE ORO

13.1.3.E - COPA DE PLATA

13.1.3.F - LIGA1

13.2 POR LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE REPARTE

ARTÍCULO 14: RÁNKING NACIONAL **37**

14.1 PERÍODO CONTEMPLADO

14.2 TARJETAS CONSIDERADAS

14.3 ACTUALIZACIÓN

14.4 PUNTOS A DEFENDER

ARTÍCULO 14: SOLIDARIDAD ENTRE LAS ASOCIACIONES

13.1 BENEFICIOS

13.2 PENAS

ARTÍCULO 15: AUTORIDADES Y ELECCIONES **38**



ARTICULO 1: EL JUEGO

1.1 DEFINICIÓN:

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

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

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

ARTÍCULO 2: TIPOS DE COMPETENCIA

2.1 (MODO CLASICO) MEDAL PLAY:

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

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

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

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

2.2 MATCH PLAY:

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

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



2.2.1 FORMA DE CONTABILIZACIÓN DE PUNTOS: Existen dos maneras de contabilizar los puntos obtenidos en esta modalidad:

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

2.3 EN PAREJA:

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

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

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

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

2.3.1.C -Dos pelotas intercambiadas: Luego que ambos realizaron el primer golpe, se debe realizar el segundo con la pelota del compañero y seguir esa secuencia de cambio hasta finalizar el hoyo. Para la puntuación se suman los golpes realizados por las dos pelotas.

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

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

Cabe aclarar que, aunque el tiro deba repetirse desde el mismo lugar por haberse ido fuera de límites, el jugador debe intercambiarse.

2.4 MODO ASOCIACIONES:

2.4.1 FORMA DE JUEGO: En la forma de juego del modo Asociaciones se juega con 4 pelotas por equipo y se realizan dos líneas de juego compuestas por dos jugadores de cada equipo (si el torneo lo permite, el equipo puede estar compuesto por más de cuatro jugadores, los cuales podrán ir siendo cambiados entre hoyo y hoyo).

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



2.4.2 FORMA DE PUNTUACIÓN: La forma de puntuación de esta modalidad se obtiene de la siguiente manera:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ARTÍCULO 3: CÓDIGO DE VESTIMENTA

3.1 OBLIGATORIEDAD:

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



3.2 PROHIBICIONES:

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

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

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

3.3 FLEXIBILIZACIÓN:



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

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

3.4 MULTAS:

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

3.4.2 TORNEOS NACIONALES: En los torneos Nacionales organizados por Federación Argentina, en el caso de comprobar el uso de prendas no autorizadas, se le aplicará un golpe de multa por cada infracción realizada.

NOTA: El uso de alguna prenda con escudo de alguna Asociación que no pertenece a la Federación Argentina no es motivo de multa.

3.5 PUBLICIDADES:

El uso de publicidades en las chombas de juego está permitido, con la salvedad que el torneo Nacional AFO tiene un régimen especial para esta cuestión. Ver reglamento AFO.

ARTÍCULO 4: EQUIPAMIENTO

4.1 PELOTA:

Para jugar Footgolf necesitas una PELOTA DE FÚTBOL N°5, se admiten pelotas cualquier fabricante, el único requisito es que su circunferencia sea de 69 a 71 cm y que su peso esté dentro de los 400 a 450 gramos. En referencia a su presión, puede variar según el gusto del jugador.

En caso que la pelota no cumpla con los requisitos impuestos, el jugador no podrá participar del torneo.

4.2 MARCA:

Se deberá contar con una MARCA redonda (tipo moneda de no más de 8 cm de diámetro). Puede ser de los más diversos materiales, pero nunca debe superar los 2mm de altura. Una marca que no cumpla con los requisitos no podrá ser utilizada.

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

4.3 TEE:

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

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

Este podrá ser de cualquier tipo de material, pero nunca podrá exceder los 5cm de altura. Si un jugador utiliza un tee en cualquier otro golpe que no sea desde la salida del hoyo o utilice un tee más alto que el reglamentario, se le colocará un golpe de multa por dicha acción.



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

Para que un tee se considere válido, debe que ser de una sola pieza.

4.4 INFLADOR:

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

4.5 PELOTA EXTRA:

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

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

4.6 MOCHILA O BOLSO:

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

En el caso que un jugador apoye su mochila o bolso en el campo de juego y esta sea alcanzada por una pelota que esté en juego, se deberá penalizar con un golpe de multa al dueño del bolso o mochila. La pelota en cuestión deberá ser jugada desde donde quedó luego del impacto o repetir tiro, a elección del jugador.

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

4.7 ALIMENTOS Y BEBIDAS:

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

4.7 CADDIE:

Se considera caddie en Footgolf a la persona que acompaña y asiste al jugador. Éste deberá interactuar solamente con su asistido y permanecer en silencio cuando los demás jugadores realizan su juego. En determinados torneos su presencia está prohibida, pero debe ser aclarado por el comité organizador, caso contrario esta figura se contempla como legal.

ARTÍCULO 5: INSCRIPCIONES Y ACREDITACIONES

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



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

5.1 PENALIDADES:

En los torneos locales o tours provinciales será la organización quien decida si aplicar o no 2 golpes de multa por la no inscripción o la no acreditación en tiempo y forma. Se recomienda una tolerancia de 5 minutos del tiempo límite para llevar a cabo dicha acción.

En los torneos nacionales, aquel jugador que no se acredite de manera correcta en el horario establecido, se le aplicará una sanción de dos golpes de multa, salvo que esta demora sea producto que otros jugadores se estén acreditando y este esté en ese mismo recinto esperando ser acreditado.

ARTÍCULO 6: INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

6.1 CALENTAMIENTO PREVIO Y PRÁCTICA DE LOS HOYOS:

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

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

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

6.2 INICIO DEL JUEGO:

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

6.2.1 TIPOS DE SALIDAS

6.2.1.A - Salidas simultáneas: En dónde todos los jugadores comienzan en diferentes hoyos del campo a una misma hora determinada por los organizadores.

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

6.3 ÓRDEN INICIAL DEL JUEGO:

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

6.3.1 POR APROXIMACIÓN: En dónde los cuatro jugadores colocan sus pelotas a una distancia aproximada de 10 metros de una línea imaginaria entre los tee de salida del hoyo dónde les tocó comenzar, para luego realizar un putt en forma simultánea y así determinar que esférico es el que se encuentra más cerca de esta línea (sin pasarse). La

pelota del jugador que más se aproxime hará que éste inicie último su juego, las demás deberán ordenarse también del más próximo al más alejado para determinar quiénes son los próximos a patear.

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

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

6.4 FORMA CORRECTA DE IMPACTO DEL BALÓN:

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

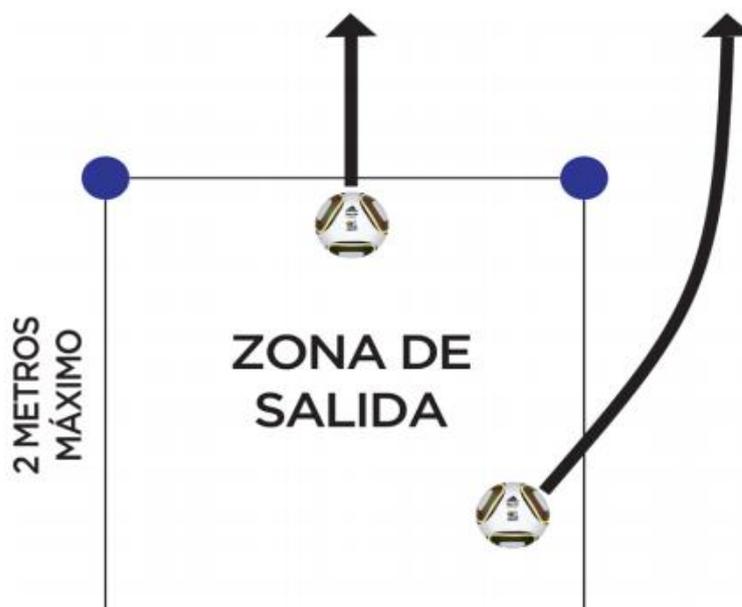
Para que un golpe sea considerado lícito, el jugador debe tener el pie con el que no realiza el golpe (pie de apoyo) totalmente apoyado en el terreno.

La penalidad por quebrantar alguna de estas reglas será de un golpe.

6.5 GOLPE INICIAL:

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

No es necesario que el trayecto de salida de la pelota sea entre las marcas.





FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

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

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

6.5.1 PENALIDADES EN EL GOLPE INICIAL:

Existen diferentes situaciones de penalidad en el golpe inicial:

6.5.1 A - Penalidad por pelota mal posicionada: En el caso que la pelota se ubique fuera del límite expresado en el artículo 6.5, corresponderá un golpe de penalidad si el jugador realiza su ejecución y es corroborado por las demás personas de su línea de juego.

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

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

6.5.1.D -Pelota dentro de zona delimitada por estacas que no sean blancas: en el caso que nuestra pelota se ubique dentro de una zona delimitada por estacas de colores rojo, amarillo o azules tendremos dos opciones: en el caso que podamos ejecutarla, lo haremos sin penalidad, pero sin la posibilidad de tomar carrera para ejecutar, es decir con un pie de apoyo al lado de la pelota. (si se toma carrera se penalizará con dos golpes de multa).

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

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

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

El jugador deberá patear su pelota estando dentro del campo de juego y nunca salir del mismo para obtener una posición más cómoda.

La situación de tejido perimetral es válida no solo para el golpe inicial sino para cualquier circunstancia del juego.



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

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

6.5.1.H – Hoyo equivocado: cuando desde el golpe inicial, la pelota de un jugador ingrese dentro de un hoyo que no sea el que le correspondía terminar, se considerará a esta acción como multa y se le aplica al mismo un golpe de penalidad, debiendo reanudar su juego fuera del green del hoyo equivocado sin ganar distancia.

6.6 CONTINUIDAD DEL JUEGO:

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

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

Luego que el jugador ejecuta su pelota, debe esperar detrás de la línea de la última pelota en juego, en el caso que se adelante de esa línea, será bajo su responsabilidad, ya que si alguna pelota lo impacta se le deberá aplicar dos golpes de multa por encontrarse en una posición incorrecta e interferir en el juego de los demás jugadores de su línea.

6.6.1 PENALIDADES

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

6.6.1.B – Pelota equivocada: Si un jugador equivoca su pelota a la hora de realizar su tiro y este tiro no es el de salida, corresponderá un golpe de multa. Luego debe reponer la pelota en cuestión al lugar dónde se encontraba antes de impactarla, y debe realizar su tiro desde la ubicación correcta de su pelota.

6.6.1.C – Hoyo equivocado: cuando desde el golpe inicial, la pelota de un jugador ingrese dentro de un hoyo que no sea el que le correspondía terminar, se considerará a esta acción como multa y se le aplica al mismo un golpe de penalidad, debiendo reanudar su juego fuera del green del hoyo equivocado sin ganar distancia.

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



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

En caso que hayan terminado el hoyo y luego se hayan percatado del error, se le aplicará dos golpes de penalidad a cada jugador y se considerará este hoyo cómo ya jugado.

En el caso que se percaten del error luego que todos los jugadores hayan comenzado a jugar el hoyo, deberán terminarlo con la correspondiente multa de dos golpes a cada jugador (también se considera cómo ya jugado a ese hoyo).

En el caso que uno o más jugadores no hayan comenzado a jugar el hoyo y se percaten del error cometido por quien o quienes si hayan comenzado a jugar, deberán abortar ese hoyo, aplicándole a estos últimos la pena de dos golpes que serán registrados al momento que le corresponda jugar el hoyo.

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

Por último, la forma de reanudación del juego luego de esta situación es continuar jugando desde dónde se debería haber jugado sin el error. Ej.: se comenzó en el hoyo N°1, se erró jugando el hoyo N°6, se debe continuar en el hoyo número 2, 3, 4, 5, y 7, etc.

6.7 SOLICITUD DE MARCADO DE PELOTA:

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

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

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

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

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

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

6.7.1 PENALIDADES

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



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

En el caso que el jugador al que le han solicitado correr su marca, se olvide luego de reponer la misma al lugar dónde correspondía y por ende realiza su tiro desde un lugar equivocado, le corresponde dos golpes de multa por dicha acción.

En el caso que una pelota impacte a otra (fuera del radio de 5 mts contados desde el hoyo), la pelota impactada deberá ser repuesta al lugar dónde se encontraba ubicada antes del suceso y la pelota que impactó quedará alojada dónde frenó su marcha. Esta acción debe realizarla quien impactó el balón con consentimiento de los demás jugadores de su línea de juego. Esta acción no genera penalidad para ninguno de los jugadores.

En el caso que un competidor equivoque su marca y realice el tiro desde dónde otro competidor tenía realizada su marca, corresponderán 2 golpes de multa.

Si un competidor levanta la marca tanto suya cómo de otro competidor sin haber realizado su tiro, corresponderán dos golpes de multa por dicha acción.

6.8 FINALIZACIÓN DEL HOYO:

Cuando un jugador está por realizar su putt final puede solicitar que se retire el asta y bandera del hoyo, luego de realizado el tiro debe colocar nuevamente en su lugar este elemento.

Luego de haber culminado, el jugador debe retirar su pelota del hoyo.

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

La única forma en la cual se considera que el hoyo ha sido finalizado es cuando la pelota se encuentra en su totalidad dentro del hoyo.

6.8.1 PENALIDADES

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

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

6.8.1.C Negarse a jugar: En el caso que los participantes de la línea indiquen que el jugador debe realizar su tiro y este se niegue, se lo sancionará con descalificación por negarse a continuar con el juego.

6.8.1.D Terreno mejorado: No se podrá por ningún motivo, caminar por delante de la línea de tiro, ya que se considera que esta acción puede mejorar el terreno de juego por dónde la pelota va a circular, quien realice la acción de pisar el campo para mejorarlo será sancionado con un golpe de multa.

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



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

6.8.1.F Referencia: Cuando un jugador se coloca por delante de la línea de tiro e indica a otro competidor por dónde ejecutar su tiro, siendo su presencia una referencia o indicación de por dónde debe pasar la pelota, se penará con 1 golpe de multa a los dos implicados.

ARTÍCULO 7: PARTES DEL CAMPO DE JUEGO

7.1 FAIRWAY:

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

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

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

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

En el caso que exista en esta zona alguna canaleta o zanja realizada por el hombre y la pelota cayera dentro de ella, el jugador podrá retirarla hacia atrás sin penalidad.

7.2 GREEN FOOTGOLF:

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

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

Es aconsejable que marques tu pelota cuando esta se encuentra en el green, ya que, si tu pelota es golpeada por la de otro compañero de línea, ambos serán penalizados con un golpe a pesar que su pelota hubiese venido desde afuera del green.

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

7.3 BUNKER:

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

Dentro del bunker la pelota se impacta sin tomar carrera y es obligatorio rastrillar o alisar la superficie una vez que pateamos para dejar la arena en la mejor condición posible para el resto de los competidores.

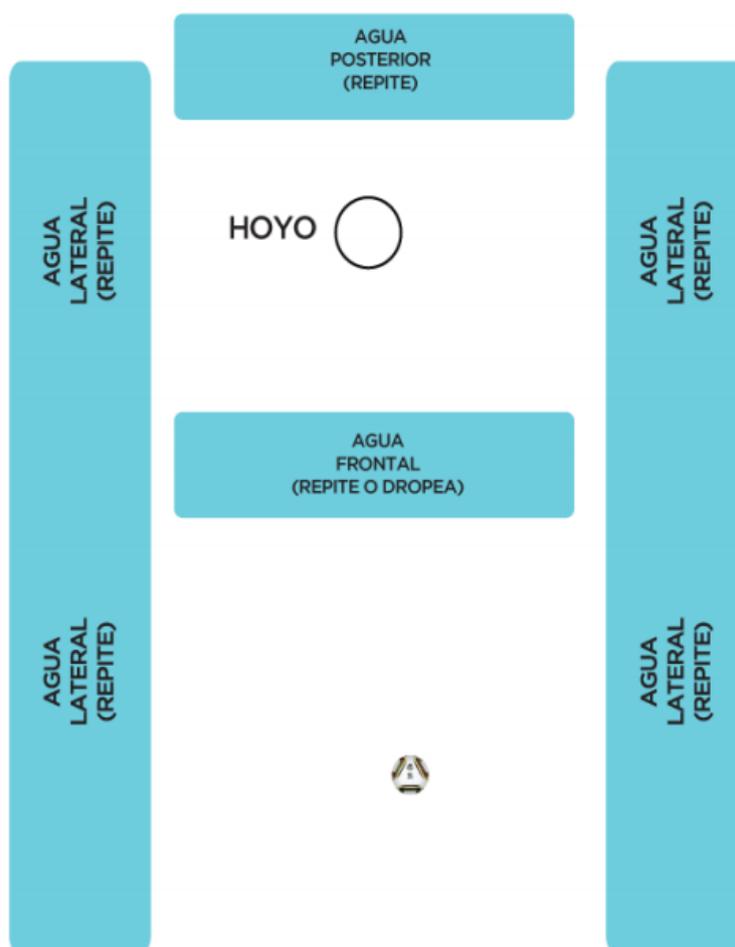
Penalidad por violar alguna de estas dos reglas: un golpe.

7.4 HAZARD O TRAMPA DE AGUA:

6.4.1 TIPOS DE HAZARD DE AGUA: Existen tres tipos de Hazard de agua: frontales, laterales y posteriores. Los frontales consisten en canales o lagunas que son necesarios atravesar para llegar al hoyo, mientras que los laterales y posteriores suelen ser adyacentes al fairway.

6.4.1.A – HAZARD DE AGUA FRONTAL: Si tu pelota cae en un Hazard de agua frontal y esta queda flotando o suspendida en vegetación acuática o similar, sea tu primer tiro o cualquier otro, la pelota se considera injugable y tienes dos opciones para reponerla: patear desde la orilla donde se precipitó pudiendo retirarla hasta dos metros desde la línea de estacas (en el caso que hubiese) o repetir el tiro anterior, en ambos casos con un golpe de multa.

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



Aquellas pelotas que caigan en el Hazard y queden apoyadas sobre suelo firme o pasto alto (hasta 30 cm) podrán ser impactadas dentro del mismo sin penalidad, pero sin carrera y

extremando la precaución para no moverla en la preparación del golpe ya que si la pelota se sale de su eje se considerará impactada.

7.5 GREEN DE GOLF:

El espacio comprendido cómo green de golf es aquel que se encuentra cercano al hoyo de golf y cuya superficie es extremadamente uniforme y su césped es parejo y corto. Esta zona puede ser utilizada cómo paso de nuestra pelota, pero en el caso que luego de realizar un golpe el destino final de la misma se posara sobre este, deberemos realizar la siguiente acción sin golpe de penalidad:

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

La forma correcta de dropeo es caminar hasta el punto de alivio elegido, saliendo obviamente del green de golf pero no alejándonos más de un metro del mismo, colocar la marca sobre el punto dónde vamos a ejecutar nuestro tiro, luego regresar hasta dónde se encuentra la pelota, levantarla y colocarla por delante de la marca, por último, retiramos la marca y ejecutamos nuestro tiro.

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

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

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



7.6 VEGETACIÓN:

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

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

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

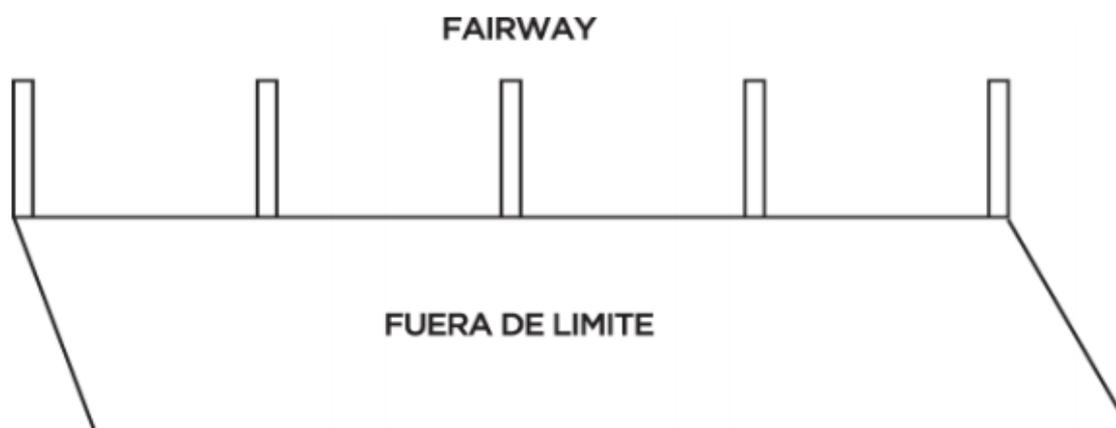
7.7 FUERA DE LÍMITE

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

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

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

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



7.8 ESTACAS O DELIMITADORES DE ZONAS:

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

Las estacas que si podrá retirar para realizar su juego son aquellas que delimiten distancia o Hazard (estacas amarillas, rojas, azules, etc.)

En el caso que al retirar una estaca que se encuentre muy cerca del balón implicado haga que este se mueva, se considerará golpe a esta acción.



7.9 OTROS HAZARDS:

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

ARTÍCULO 8: SITUACIONES ANORMALES Y REGLAS LOCALES

8.1 IMPEDIMENTOS SUELTOS Y OBSTÁCULOS MOVIBLES:

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

Fuera de esas áreas, si la pelota del jugador reposa sobre algún impedimento como es el caso de una corteza de un árbol, pastos altos, etc. éste deberá jugar la pelota tal como está y queda prohibido marcarla para liberarla de cualquier incomodidad que la rodee.

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

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

8.2 IMPEDIMENTOS NO MOVIBLES:

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

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

8.3 CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO:

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

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

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

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

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

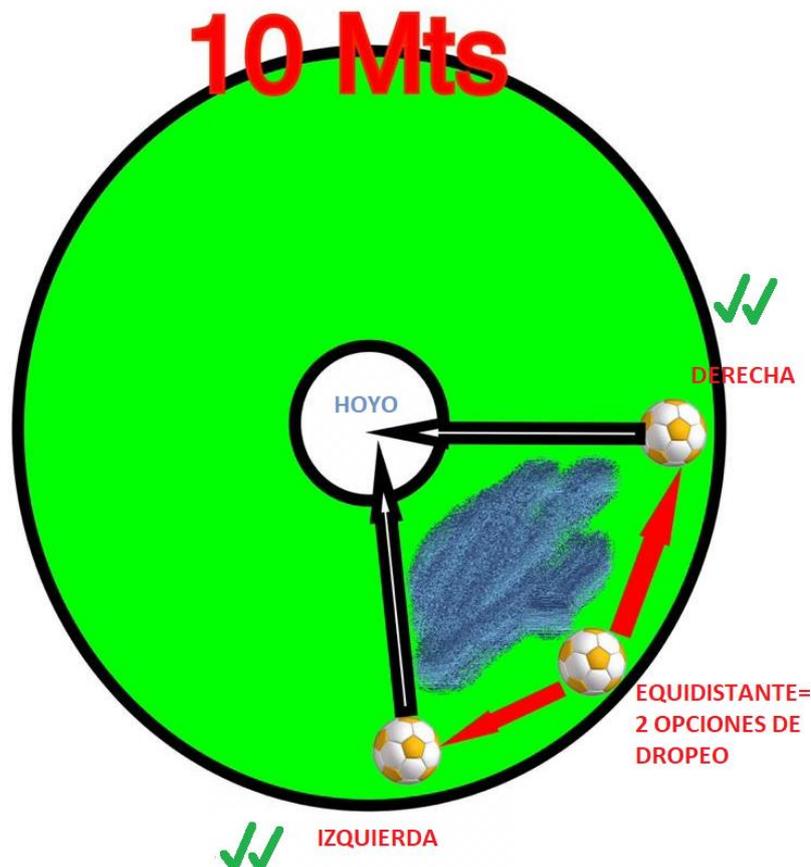
8.3.3 ZONAS ANORMALES DENTRO DEL RADIO DE 10 MTS DEL HOYO:

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



8.3.3.B - PELOTA DETRÁS DE LA ZONA INUNDADA: En el caso que el charco o espejo de agua se encuentre delante de nuestra pelota y que nuestra pelota esté ubicada dentro

del radio de 10 metros próximos al hoyo, también podremos liberar sin penalidad hacia la derecha o izquierda (siempre hacia el lado más cercano) y sin ganarle metros al hoyo. Si la pelota se ubica a la misma distancia de liberación de la derecha que de la izquierda, el jugador tendrá dos opciones de dropeo. Ej.:



8.3.3.C - PELOTA DETRÁS DE CONSTRUCCIÓN REALIZADA POR EL HOMBRE: En el caso que nuestra pelota se encuentre dentro del radio de 10 metros contados desde el borde del hoyo y delante de la misma tengamos algún objeto realizado por el hombre cómo es el caso de un aspersor de riego o una tapa de una bomba de agua o algún otro objeto similar, tendremos la opción de liberarnos de ese objeto sin penalidad, realizando un dropeo para la derecha o izquierda sin ganar distancia al hoyo.

8.3.4 ZONAS EN REPARACIÓN:

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

8.4 PELOTA INJUGABLE:

El jugador es el único legitimado para considerar su pelota como no jugable en cualquier parte del campo. Sin embargo, una pelota que se ha quedado atrapada en un árbol, arbusto o planta,



o flotando en el agua se considera "**obligatoriamente imposible de jugar**" y, por lo tanto, se debe proceder de la siguiente manera: el jugador cuya pelota permanece elevada tiene 30 segundos para esperar a que la misma se pueda jugar de acuerdo con las reglas, y transcurrido ese tiempo la pelota se declara injugable. Si el árbol se encuentra fuera de límites, se repetirá el tiro con un golpe de multa; mientras que, si la planta está dentro de los límites, el jugador podrá optar por liberarse del obstáculo sin ganar distancia al hoyo o simplemente repetir el tiro anterior con un golpe de penalidad.

8.5 VIENTO:

7.5.1 En el caso que el juego se desarrolle en condiciones desfavorables en referencia al viento, el jugador podrá, luego que su pelota se detiene, ir a marcar la misma. Si luego de marcada el viento mueve el esférico, se tomará cómo punto para la reanudación del juego a aquel dónde la pelota se marcó, sin penalidad.

7.5.2 En el caso que se tenga la pelota ya marcada y corramos riesgo que al colocar la pelota para continuar jugando la misma llegara a moverse, podremos dejar la marca al costado de nuestro pie de apoyo y, en el caso que la pelota se moviera, reponerla sin penalidad hasta la ejecución del tiro.

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

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

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

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

7.5.8 No se toma cómo válido el grito de "stop" en ninguna circunstancia. La forma de marcar es ir hasta la pelota y colocar la marca correspondiente.

8.6 TORMENTA ELÉCTRICA:

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

8.7 TORMENTA DE LLUVIA O NIEVE:

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



8.8 REANUDACIÓN:

Para reanudar el juego, luego de las situaciones descriptas anteriormente, cada jugador, deberá dirigirse al hoyo posterior último terminado. En el caso que algún jugador no hubiese concluido el hoyo deberá finalizarlo con el acompañamiento de los demás jugadores de la línea que si hubiesen concluido el hoyo.

8.9 SITUACIONES EXCEPCIONALES:

8.9.1 En el caso que la pelota de un jugador impacte en una persona (fotógrafos, espectadores, etc.), animal o vehículo (carro de golf, tractor cortacésped, etc.) podrá realizar su siguiente tiro desde dónde su pelota quedó ubicada o repetir su tiro sin penalidad, siempre y cuando esta acción suceda dentro de los límites del campo.

8.9.2 En el caso que la pelota de un jugador impacte en algún objeto y en su rebote vuelva a impactar al jugador que ha pateado, éste deberá volver a realizar su tiro con golpe de penalidad.

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

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

8.10 POTESTAD DE LOS ORGANIZADORES:

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

8.11 REGLAS LOCALES

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

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

ARTÍCULO 9: RITMO DE JUEGO



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

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

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

Para garantizar esto, se recomienda:

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

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

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

9.1 VISUALIZACIÓN DEL HOYO:

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

9.2 RETRASO DEL JUEGO:

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

9.3 RETRASO INVOLUNTARIO DEL JUEGO:

En el caso que la pelota de uno de los jugadores se encuentre en una situación que haga retrasar el juego, se considerará cómo tiempo máximo para recuperar la misma un tiempo de 5 minutos, pasado este tiempo se deberá dar paso a la línea de juego antecesora para no entorpecer el dinamismo del juego. Luego de estos 5 minutos, el jugador tendrá otro lapso similar de tiempo para contar con el esférico, si luego de estos 10 minutos totales sigue sin recuperar su objeto de



juego y no tiene otro para reposición, se considerará cómo descalificado del juego. Pudiendo los demás competidores de la línea en cuestión continuar el juego con normalidad.

9.4 ENTREGA DE TARJETAS:

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

ARTÍCULO 10: TARJETA DE JUEGO

10.1 TARJETA DE JUEGO:

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

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

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

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

10.1.3 CTRL: Campo reservado para organizadores

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

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

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



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

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

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

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

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

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

10.2 ANOTACIÓN:

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

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

Se debe liberar el green inmediatamente para agilizar el juego de las demás líneas.

Se recomienda anotar y repasar los puntajes camino al hoyo siguiente.

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

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

10.3 DESCALIFICACIÓN:

Serán plausibles de descalificación aquellos jugadores que:

- No presenten su tarjeta o la presenten fuera de término (hasta 30 minutos posteriores a la culminación del juego).
- Presenten una tarjeta ilegible.
- Exista diferencia entre los golpes anotados en cada hoyo y la suma de los parciales y o totales.



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

- No este firmada por el jugador
- No esté firmada por el marker.

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

10.4 TARJETA MADRE:

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

ARTÍCULO 11: COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR. MULTAS Y DESCALIFICACIONES

11.1 MULTAS:

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

- Mal comportamiento en el predio = 2 golpes de multa
- Acción desleal durante el juego hacia otro competidor, incluido agresiones verbales = 2 golpes de multa
- Insultar o lanzar pelota o algún objeto con ira durante el juego por más que no esté dirigido a alguna persona en concreto: Apercibimiento en primera instancia, si se repite la acción = 2 golpes de multa.
- Desacato a la autoridad en mesa de control = 2 golpes de multa
- Discusión infundada o falta de respeto a golfistas o personal del club de golf = 2 golpes de multa
- Posesión de bebidas alcohólicas durante el juego = 2 golpes de multa
- Fumar durante el torneo, incluso cigarrillos electrónicos = 2 golpes de multa
- Posesión de cualquier sustancias ilegales durante el torneo = 2 golpes de multa

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

11.2 DESCALIFICACIÓN POR INDISCIPLINA:

Las siguientes acciones son pasibles de descalificación del torneo si son corroboradas por algún integrante del grupo organizador del torneo o miembro de comisión directiva de la FAFG:



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

- Consumo de cualquier sustancia ilegal
- Consumo de alcohol durante el juego
- Vandalismo en el predio del evento.
- Engaño o deslealtad en acción de juego o datos presentados en la tarjeta de juego
- No cooperación con autoridades del torneo, comportamiento agresivo con competidores u organizadores.
- Agresiones físicas.

11.3 COMITÉ DE DISCIPLINA:

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

11.3.1 TIPOS DE SANCIONES Estas pueden ser:

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

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

11.3.2 DESCARGO: En ambos casos, los implicados podrán realizar el descargo correspondiente en un lapso de 7 días corridos, contados desde su notificación.

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

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

ARTÍCULO 12: HANDICAP

12.1 OBJETIVO:

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

12.2 PARÁMETROS:

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

12.2.1 Tiempo: Las tarjetas a contemplar son las obtenidas de los torneos jugados durante los últimos 365 días.

12.2.2 Cantidad de tarjetas: Se toman las mejores 4 tarjetas, no respecto a su valor absoluto ni en relación al par de la cancha, sino las 4 mejores tarjetas respecto a la diferencia con el ganador del torneo.



12.2.3 Índice torneo: Determinado por la importancia o jerarquía del mismo, pudiendo ser 0, 1 o 2, este valor surge de los siguientes parámetros:

- Cantidad de jugadores: 51 o más jugadores: índice igual 0
25 a 50 jugadores: índice igual 2
Hasta 24 jugadores: índice igual 4
- Rankings participantes: 5 o más top 25: Índice igual 0
3 a 4 top 25: Índice igual 2
0 top 25: Índice igual 4

Se tomará luego de calcular ambos parámetros el menor índice.

12.2.4 Coeficiente de mejoría: Este valor constante, 0.75, se utiliza para compensar la evolución natural de los jugadores.

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

12.3 MODO DE CÁLCULO:

- 1) Se suman las diferencias con los ganadores en los 4 mejores torneos del último año
- 2) Se suma el índice individual de esos 4 torneos
- 3) Se promedia la suma obtenida.
- 4) Se multiplica por el coeficiente de mejoría
- 5) Se redondea el valor obtenido.
- 6) Se compara con el límite superior de hándicap.

Ejemplo:

Torneo 1: Diferencia del jugador A con el ganador, 8 golpes. Coeficiente del torneo igual a 2 (23 jugadores, 3 de ellos top 25). **Valor resultante: 10**

Torneo 2: Diferencia del jugador A con el ganador, 5 golpes. Coeficiente del torneo igual a 4 (20 jugadores, 0 top 25). **Valor resultante: 9**

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

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

Sumatoria torneos: $10 + 9 + 8 + 7 = 34$

Promedio: $34 / 4 = 8.50$

Aplicación coeficiente mejoría: $8.50 \times 0.75 = 6.37$

Redondeo: $6.37 = 6$

Comparación con límite superior: $6 < 12$

Hándicap determinado Jugador A = 6



ARTÍCULO 13. TIPOS DE TORNEOS

La federación argentina de Footgolf clasifica a sus torneos de diversas formas.

13.1 POR MAGNITUD Y ORDEN GEOGRÁFICO EN:

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

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

Los torneos que la Federación Argentina reconoce cómo tours regionales a diciembre de 2019 son los siguientes:

- Tour Santa Fe
- Tour Mar del Plata
- Tour Ramallo
- Tour Entre Ríos
- Tour Sudoeste
- Tour Buenos Aires
- Tour Patagonia
- Tour San Luis
- Tour Chivilcoy
- Tour Tandil
- Tour Villa Gesell
- Tour Macachín

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

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

Cuenta con 3 fechas dobles y premia a los mejores de las categorías general, senior y veteranos, tanto en cada fecha cómo al final del torneo.

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento LNFG.

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



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento AFO.

13.1.3.C - COPA DE LA REPÚBLICA: Torneo de dos días que se realiza para culminar el año y en el cual para poder participar debes haber clasificado por algún tour reconocido por la FAFG. De este torneo se obtiene el campeón anual de la Federación Argentina de Footgolf.

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento CR

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

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento CO

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

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento CP

13.1.3.F - LIGA1: Torneo que convoca solamente a 40 jugadores y su participación solo es posible mediante clasificación a través de buenos resultados en Copa de la República, AFO, Liga Nacional o mediante un buen posicionamiento en el ranking nacional.

Reglamento de dicho torneo: Ver Anexo Reglamento L1

13.2 POR LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE REPARTE:

Los torneos locales no reparten puntos para el ranking nacional, salvo excepciones estipuladas por comisión directiva previos al evento. Los demás torneos se rigen por la siguiente tabla:

Tours regionales:

De 5 a 25 jugadores =	50 Puntos RNA (por fecha)
De 26 a 50 jugadores =	75 Puntos RNA (por fecha)
De 50 a 100 jugadores =	100 Puntos RNA (por fecha)
Más de 100 jugadores =	150 Puntos RNA (por fecha)

Torneos Nacionales:

Liga nacional	250 Puntos RNA (por fecha)
AFO (Argentina Footgolf Open)	500 Puntos RNA (en su totalidad)
Copa de la República	1000 Puntos RNA (en su totalidad)
Copa de Oro	No entrega puntos RNA



FOOTGOLF – REGLAMENTO 1.0 FAFG

Copa de Plata	No entrega puntos RNA
LIGA1	A determinarse

ARTÍCULO 14: RÁNKING NACIONAL

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

14.1 PERÍODO CONTEMPLADO:

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

14.2 TARJETAS CONSIDERADAS:

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

14.3 ACTUALIZACIÓN:

El Ranking nacional se actualiza semanalmente.

14.4 PUNTOS A DEFENDER:

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

ARTÍCULO 15: SOLIDARIDAD ENTRE LAS ASOCIACIONES

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

15.1 BENEFICIOS:

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

15.2 PENAS:

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



ARTÍCULO 16: AUTORIDADES Y ELECCIONES

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