

FERGGOLF

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

REGLAS DEL FERGGOLF

REGLA 1 - EL JUEGO, LA CONDUCTA DEL JUGADOR Y LAS REGLAS

REGLA 2 - EL CAMPO

REGLA 3 - LA COMPETICIÓN

REGLA 4 - EL EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR

REGLA 5 - JUGANDO CADA SET Y EL PARTIDO

REGLA 6 - JUGANDO UN HOYO

REGLA 7 - BOLA MOVIDA

REGLA 8 - LA BOLA SE JUEGA COMO REPOSA – Acciones permitidas y no permitidas

REGLA 9 - EJECUTANDO UN GOLPE CORRECTAMENTE

REGLA 10 - DEMORAS EN EL JUEGO, CONSEJO Y AYUDA

REGLA 11 - BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEA A UNA PERSONA, ANIMAL U OBJETO. ACCIONES DELIBERADAS PARA AFECTAR A UNA BOLA EN MOVIMIENTO

REGLA 12 - BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN

REGLA 13 - HOYO EN UNO

REGLA 14 - QUE BOLA GANA SI ENTRAN DOS BOLAS A LA VEZ EN EL HOYO

REGLA 15 - FALTAS: DOBLE GOLPE, TOCAR el HOYO, GOLPEAR A OTRAS BOLAS, ARRASTRAR LA BOLA o JUGAR LA BOLA EQUIVOCADA

REGLA 16 - APLICACIÓN DE LAS REGLAS. PROCEDIMIENTO PARA JUGADORES Y COMITÉ DE COMPETICIÓN

INTRODUCCIÓN

FERGGOLF es una especialidad **derivada** del Golf que desarrolla la precisión y la estrategia.

Un juego que permite iniciarse en el GOLF y mejorar el pateo divirtiéndose.

Se puede practicar por personas de ambos sexos y a cualquier edad.

Para su práctica en Green se requiere UN PUTTER, CUATRO BOLAS DE GOLF de colores numeradas del 1 al 4 y un "HOYO-Aro" o un "HOYO-Jaula" donde se debe introducir la bola.

El partido se jugará al mejor de 3 Sets y cada Set se jugará al mejor de 11 hoyos, ganando el Hoyo el jugador que consigue ser el primero en introducir cualquiera de sus dos bolas dentro del mismo.

REGLAS DE FERGGOLF

En vigor desde abril de 2021

Prólogo

Estas Reglas han sido redactadas atendiendo a la mejor experiencia de juego obtenida en el primer campeonato de FERGGOLF, cuya final se disputó el 26 de diciembre de 2019 en la Escuela de Golf de la Federación de Madrid.

La redacción ha correspondido al actual Comité de FERGGOLF compuesto por los federados

<i>D^a. Josefina Santamaria Navarro</i>	<i>Licencia CM00128007</i>
<i>D. Enrique Carneros García</i>	<i>Licencia CM41797016</i>
<i>D. Luis González López</i>	<i>Licencia CMA8914600</i>
<i>D. Antonio Coronel Lanzo</i>	<i>Licencia CM41297229</i>
<i>D. Rafael Fernández Fdez. de los Ríos</i>	<i>Licencia CM22251216</i>
<i>D. Fernando Meroño Ibáñez</i>	<i>Licencia CM41818923</i>
<i>D. Gregorio Gómez Paton</i>	<i>Licencia CM41968512</i>

Su objetivo es proporcionar al jugador el conocimiento del juego y respuestas a las situaciones que con mayor frecuencia se producen durante el mismo.

Estas reglas están sujetas a cambios por parte del Comité que tendrá en cuenta cuantas circunstancias se produzcan durante la competición que no estén contempladas en el Reglamento y que redunden en beneficio del Fair play.

REGLA 1 - EL JUEGO, LA CONDUCTA DEL JUGADOR Y LAS REGLAS

1.1 El Juego

Cómo se juega

El juego se desarrolla en la modalidad de Match Play.

Dos jugadores, que se alternan jugando, golpean una bola con un PUTTER hasta introducirla en un "Hoyo-Aro" o un "Hoyo-Jaula"(en adelante el Hoyo).

Los partidos se pueden jugar en modalidad individual o de parejas. Un jugador juega con las bolas 1-Azul y 3-Verde y el otro con las bolas 2-Roja y 4-Naranja.

Orden de juego

El orden de juego de las bolas durante el partido es: 1-Azul, 2-Roja, 3-Verde y 4-Naranja, y se mantiene hasta la finalización de este.

Objeto del juego

El juego consiste en ganar más Hoyos introduciendo en el Hoyo cualquiera de las dos bolas asignadas.

Gana el HOYO el jugador que consigue introducir en primer lugar, sin salirse, una de sus bolas en el mismo.

El Partido

El partido se jugará al mejor de 3 Sets y cada Set se jugará al mejor de 11 hoyos, finalizando el partido en el momento en el que uno de los jugadores se anote la mayoría de los SETS en juego.

*Otra alternativa es jugar **UN PARTIDO ABREVIADO**.*

1.2 Normas de Conducta del Jugador

Es requerido que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu de fair play y las reglas del juego:

Velando por la seguridad de otros, mostrando consideración hacia los demás, jugando a un buen ritmo y no distrayendo a otros jugadores durante su juego.

Actuando con integridad, cumpliendo las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos con todos los aspectos del juego.

1.3 Jugando de acuerdo con Las Reglas

Se requiere del jugador que reconozca cuando se infringe una Regla y que sea honesto aplicando sus propias penalizaciones.

Una penalización se aplica cuando una Regla se infringe como resultado de las propias acciones.

Las penalizaciones pretenden cancelar cualquier posible ventaja y existe tres tipos de penalización:

- **Perdida de turno**
- **Perdida de Hoyo**
- **Descalificación**

REGLA 2 - EL CAMPO

El campo es el propio del Green de Golf y su entorno de juego.

El juego se desarrolla en el Green de Golf y en su entorno y los jugadores se desplazan estableciendo distintos puntos de salida en el campo.

REGLA 3 – LA COMPETICIÓN

Los jugadores se alternan jugando, golpeando cada uno con su PUTTER las bolas asignadas en el orden secuencial establecido hasta introducir una de ellas en el Hoyo sin que la bola se salga del mismo.

Los partidos se pueden jugar en modalidad individual o de parejas (en adelante jugador). Un jugador juega con las bolas 1-Azul y 3-Verde y el otro con las bolas 2-Roja y 4-Naranja. En la modalidad de parejas cada jugador tendrá asignada una de las dos bolas durante toda la duración del partido.

El partido se jugará al mejor de 3 Sets y cada Set se jugará al mejor de 11 hoyos.

*Otras alternativas (**PARTIDO ABREVIADO**) son:*

- 1. jugar UN PARTIDO con LÍMITE DE HOYOS preestablecido*
- 2. jugar UN PARTIDO con LÍMITE DE TIEMPO preestablecido.*

REGLA 4 - EL EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR

4.1 El Palo

El palo utilizado en este juego es un “Putter” homologado por el Reglamento del Golf.

No está permitido cambiar el palo durante el transcurso del partido, salvo rotura o deterioro evidente.

4.2 Bolas

Las bolas serán las reglamentarias de Golf numeradas del 1 al 4 y de colores; 1-Azul, 2-Roja, 3-Verde y 4-Naranja.

4.3 Hoyo-Aro

Consiste en un Aro del tamaño del Hoyo de Golf con una entrada reducida.

REGLA 5 – JUGANDO CADA SET Y EL PARTIDO

5.1 EI SET

Un SET es cada una de las partes en las que se divide un partido y el partido se disputa al mejor de tres Sets.

En cada SET se disputan un máximo de 11 hoyos y gana el SET el jugador (individual o pareja) que alcanza en primer lugar 6 HOYOS ganados de los 11 posibles. Por tanto, se disputarán por cada SET un mínimo 6 hoyos (resultado 6-0) y un máximo 11 hoyos (resultado 6-5), comenzando cada SET por el Hoyo 1.

5.2 Cuando termina el SET

*El SET termina cuando el jugador, individual o pareja, alcanza el primer lugar 6 Hoyos ganados. Seguidamente comienza el siguiente **SET** hasta completar el **PARTIDO** que finalizará cuando se cumplan los SETS establecidos.*

5.3 Inicio del juego

Mediante sorteo se decide que jugador empieza a jugar y que bolas le corresponden.

En el supuesto de juego por parejas, se decidirá por cada pareja que bola es la que le corresponderá jugar a cada uno durante todo el partido.

El jugador al que le corresponda salir elige:

- *La ubicación del Hoyo*
- *La dirección de juego (línea de juego)*
- *La distancia al Hoyo (Punto de salida)*

Una vez establecido el Punto de salida, se colocará la Entrada al Hoyo coincidiendo con las horas de las agujas del reloj según el hoyo a jugar (desde la 1 h. a las 11 h.).

Existirá una Tarjeta de Anotación.

5.4 Practicando durante el juego o mientras el juego está interrumpido

Esta práctica no está permitida una vez iniciado el Partido y hasta su finalización.

5.5 Interrumpiendo el Juego

Durante una SET no se debe interrumpir el juego excepto en las siguientes situaciones:

- *Condiciones meteorológicas manifiestamente adversas (peligro de rayos, granizo, lluvia intensa...)*
- *Los jugadores acuerdan interrumpirlo por motivo justificado.*

El partido se reanudará reiniciándolo en la misma situación en la que quedó interrumpido.

REGLA 6 - JUGANDO UN HOYO

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo

Se comienza un Hoyo cuando se ejecuta un golpe desde el Área de Salida.

6.2 Jugando una bola desde el Área de Salida

El Área de salida es un círculo de un metro de diámetro alrededor del Punto de salida elegido.

El Punto de salida será elegido por el jugador al que corresponda iniciar el Hoyo y estará situado a una distancia de entre 15 y 40 metros al Hoyo.

La bola debe reposar en el suelo.

6.3 Orden de Juego

En el primer hoyo sale el jugador al que le ha correspondido en el sorteo.

En el segundo hoyo y sucesivos la salida le corresponde al jugador que haya perdido el hoyo anterior, siguiendo la secuencia de juego establecida.

REGLA 7 - BOLA MOVIDA

7.1 Bola accidentalmente movida

No hay penalización si una bola es movida accidentalmente por cualquiera de los jugadores o cualquier otra persona. Si esto ocurre la bola debe ser repuesta en su punto de reposo original.

7.2 Desplazar otras bolas al ejecutar un golpe con la propia

Está permitido utilizar esta estrategia de golpear a propósito otras bolas con la bola propia y desplazarlas de su posición, debiéndose dejar las bolas en el lugar que reposan.

REGLA 8 - LA BOLA SE JUEGA COMO REPOSA. Acciones permitidas y no permitidas

8.1 Acciones que NO se permiten

- *Alterar la superficie del terreno*
- *Mover la bola de sitio*
- *Levantar la bola del suelo, donde reposa*

8.2 Acciones que SI se permiten

- *Girar la bola sin levantarla del suelo*
- *Quitar impedimentos sueltos (ramas, piedras, obstáculos, etc.)*
- *Si la bola tiene adherida mucha arena, excepcionalmente y siempre que los jugadores lo acuerden, se permite marcarla, levantarla y limpiarla, reponiéndola en el mismo sitio. Esta acción únicamente está permitida, cuando la distancia a la bola más cercana sea igual o superior a la cabeza del putt.*

Penalización por Levantar o Mover la Bola

*Si la bola se mueve o levanta de su posición original de reposo sin autorización del contrario, tiene una penalización de **pérdida del turno**.*

REGLA 9 - EJECUTANDO UN GOLPE CORRECTAMENTE

Un golpe se ejecuta correctamente cuando se golpea la bola con cualquier parte de la cabeza del putter sin arrastrarla.

No está permitido tocar con el putter otras bolas o el Hoyo.

REGLA 10 - DEMORAS EN EL JUEGO, CONSEJO Y AYUDAS

10.1 Tiempo permitido antes de golpear

Para no demorar el partido, el tiempo de que dispone cada jugador para analizar y estudiar la estrategia a decidir es de 3 minutos. Transcurrido ese tiempo sin ejecutar el golpe el adversario o el árbitro le avisará la primera vez de haber sobrepasado ese tiempo, sin penalización.

En el caso de volver a reincidir, se le sancionará con pérdida de turno

10.2 Consejo y Ayudas

No está permitido dar consejo a un jugador que está jugando en el campo, ni que un jugador pida consejo excepto si es a su pareja de juego.

En el juego de Parejas los compañeros se pueden dar cualquier tipo de consejo o

indicación.

Está permitido que el compañero pueda indicar el punto donde apuntar o donde posicionar la bola, señalando el lugar con la mano, el pie o la cabeza del palo. Una vez señalado un punto deberá retirarse antes de que el compañero ejecute el golpe.

REGLA 11 - BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEA A UNA PERSONA, ANIMAL U OBJETO. ACCIONES DELIBERADAS PARA AFECTAR A UNA BOLA EN MOVIMIENTO

11.1 La bola en movimiento golpea accidentalmente a una Persona o Influencia Externa

No hay penalización para el jugador y se dejan las bolas donde reposan.

11.2 La bola al golpearla sale rebotada del Hoyo y golpea a un jugador

Si al golpear una bola sale rebotada del Hoyo y golpea accidentalmente a un jugador, no hay penalización y se dejan las bolas donde reposan.

11.3 La bola golpea a un jugador

Si la bola jugada golpea a algún jugador del partido que está situado en la línea de juego o el jugador interfiere deliberadamente en la jugada, el jugador infractor será penalizado con la pérdida del siguiente turno de juego y se dejan las bolas donde reposan. En el juego por parejas, esta penalización se aplicará al siguiente turno de juego de la pareja de la que forma parte el jugador infractor.

REGLA 12 - BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN

Se consideran áreas de penalización:

1ª.- Los cauces de agua, arbustos de difícil acceso o cualquier otro obstáculo en el que el jugador considera como difícilmente jugable la bola como reposa.

2ª.- Si la bola entra en el hoyo por una abertura que no le corresponde y permanece dentro.

En este caso se puede jugar la bola como reposa en el Área de Penalización o tomar Alivio con Penalización.

La opción de Alivio con Penalización permite aliviarse del área de penalización y colocar la bola en un punto denominado distancia de alivio, que se encuentra situado detrás del hoyo a la longitud de un putter y medido desde el centro del hoyo. Esta acción lleva consigo la pérdida de ese turno para el jugador que se alivia.

REGLA 13 - HOYO EN UNO

Se produce cuando la bola golpeada desde del área de salida se introduce y permanece dentro del Hoyo.

Por tanto, ganará el Hoyo el que lo consiga siempre que el adversario no haga también Hoyo en Uno. En este supuesto el jugador que haya entrado primero no será el ganador y se volverá a jugar el Hoyo.

REGLA 14 - QUE BOLA GANA SI ENTRAN DOS BOLAS A LA VEZ EN EL HOYO

14.1 Bola ganadora

Es aquella que entra la primera en el hoyo por la abertura establecida.

En el supuesto de que con un golpe entren y se queden dentro del Hoyo varias bolas, del mismo o distinto jugador, gana el Hoyo la bola que entre en primer lugar en el hoyo.

Si no fuera posible determinar qué bola ha entrado en primer lugar, se considera como ganador del hoyo la bola que se encontraba posicionada más próxima de la entrada el Hoyo.

14.2 Bola dentro o fuera del hoyo

Se considera bola dentro del hoyo, cuando esta se encuentra TOTALMENTE situada dentro del hoyo y se considera fuera, cuando se encuentra situada TOTALMENTE fuera del hoyo.

REGLA 15 – FALTAS: DOBLE GOLPE, TOCAR el HOYO, GOLPEAR A OTRAS BOLAS, ARRASTRAR LA BOLA o JUGAR LA BOLA EQUIVOCADA

Son actos prohibidos cometidos por un jugador durante el periodo de golpeo los siguientes:

1. **DOBLE GOLPE** - La cabeza del putter golpea más de una vez a la propia bola
2. **GOLPEAR el HOYO** - El putter golpea, toca o entra en contacto con el hoyo
3. **GOLPEAR a OTRAS BOLAS** - Golpear con el putter a otras bolas en el proceso de querer golpear a la propia
4. **ARRASTRAR LA BOLA** - Se produce cuando se mantiene el contacto entre el putter y la bola más allá del impacto y se arrastra la bola con la cabeza del putter
5. **BOLA EQUIVOCADA** - Se produce cuando
 - el jugador golpea a una bola y no le corresponde jugar
 - el jugador juega la bola del compañero en parejas o su otra bola en individuales

En estas situaciones se anula la jugada, se reponen las bolas a su posición inicial antes del golpe y el jugador infractor pierde ese turno (no repite el golpe).

Cuando se detecte que se produce un doble error consecutivo de Bola Equivocada, es decir uno de cada equipo, se anulan las jugadas y se reinicia el hoyo en juego desde la salida, sin penalización.

NOTAS sobre Doble Golpe:

- En el supuesto de que los dos competidores acuerden que **dos bolas** están **TOTALMENTE JUNTAS**, se podrá golpear la bola propia hacia delante sin tocar con el palo la otra bola y **NO se considera que se produce DOBLE GOLPE**, la jugada es válida y se continua el juego Sin Penalización
- Si no es evidente que la cabeza del palo golpea más de una vez a la propia bola y la propia bola desplaza cualquier otra que se encuentre a una **distancia inferior a la cabeza de un palo**, se considera que **EXISTE DOBLE GOLPE** si la bola propia golpeada se desplaza más de la distancia de un palo.
- Cuando se considere que en la jugada **existe la posibilidad** de producirse una infracción por **DOBLE GOLPE** (entre dos bolas o bola y hoyo), cualquiera de los jugadores **podrá grabar la jugada** a CÁMARA LENTA con cualquier dispositivo y solicitar que se marquen las posiciones de las bolas a jugar. Si se verifica en la grabación que se ha producido la infracción, las bolas se repondrán en la posición inicial con la penalización señalada anteriormente.

REGLA 16 – APLICACIÓN DE LAS REGLAS. PROCEDIMIENTO PARA JUGADORES Y COMITÉ DE COMPETICIÓN

El objetivo de estas Reglas es proporcionar al jugador el conocimiento del juego y respuestas a las situaciones que con mayor frecuencia se producen durante el mismo.

Las decisiones del Comité de Competición son vinculantes para todos los jugadores

No se debe demorar irrazonablemente el juego cuando se esté buscando ayuda sobre las Reglas durante el partido.

Si alguien del Comité de Competición no está disponible en un tiempo razonable para ayudar con una duda de Reglas, los jugadores podrán resolver que hacer por **mutuo Acuerdo y continuar el juego**. Dicho acuerdo es final y no puede ser deliberadamente contrario a lo establecido en las Reglas.

FERGGOLF es una MARCA, MODELO DE UTILIDAD Y PROPIEDAD INTELECTUAL, registrados y patentados por RAQUEL MEROÑO COELLO Y STRIKE TWO, S.L. disponiendo de todos los derechos reservados 2019