



FEDERAÇÃO PAULISTA DE MALLET GOLF

Regras do Mallet Golf

PREFÁCIO

LIVRO DE REGRAS

A Federação Paulista de Mallet Golf tornou-se uma entidade oficial com personalidade jurídica própria. Estando portanto sujeita às normas do Conselho Nacional de Esportes. Conseqüentemente e ato simultâneo, exigiu-se a elaboração das Regras Gerais de Mallet Golf com definições claras do jogo, forma de praticar, da conduta dos atletas, das medidas disciplinares, estabelecimento e aplicação das penalidades, das variedades de jogo, das entidades julgadoras, critérios para desempate, enfim a contemplação das variáveis, possibilidades e necessidades oriundas da prática desse maravilhoso esporte.

O primeiro Livro de Regras foi editado em 2.006, sendo aprovado pela Plenária da F.P.M.G., em constituição e passando a valer para todos campeonatos oficiais da F.P.M.G.

Com a evolução do Mallet Golf, que completa 20 anos no Brasil, a Federação considerou oportuna a divulgação das Regras de maneira ampla, simples e prática e a necessidade de atualização da edição de 2006. Preliminarmente foi excluída da atualização a prática da modalidade por Pistas (Match Play), que mantém as Regras de 2006. A essência das Regras



Gerais não sofreu alterações, tão somente atualizações e facilidades para o entendimento.

O Mallet Golf é dinâmico, evolui a cada dia. Conseqüentemente suas Regras devem acompanhar a evolução do esporte.

A F.P.M.G. sempre estará aberta às sugestões para apreciação no Plenário.

Yasugi Uemura
Presidente

INTRODUÇÃO

O Mallet Golf nasceu da necessidade de tirar as pessoas da vida sedentária, exercitando-se ao ar livre e tendo prazeres e emoções semelhantes ao golfe tradicional, aliado ao custo relativamente baixo na sua prática.

Assim, as Regras do Mallet Golf são parecidas com as do golfe tradicional.

O jogo, tal como no golfe, baseia-se na movimentação de uma bola por um taco específico (mallet) objetivando embocá-la com o menor número de tacadas, independentemente do grau de habilidade pessoal, sexo, idade ou condição física.

NOTA:

Bibliografia consultada e referenciada:

Regras do Golfe e as Regras do Estatuto do Golfista Amador 2012-2015 editado pela Confederação Brasileira de Golfe (setembro de 2011)

SUMÁRIO

PREFÁCIO	02
INTRODUÇÃO	03
SUMÁRIO	04



CAPÍTULO I	DA ETIQUETA	05
CAPÍTULO II	DEFINIÇÕES	07
CAPÍTULO III	REGRAS DO JOGO	14
Regra 01	Do Jogo de Mallet Golf	14
Regra 02	Tacos	15
Regra 03	Bola – Marcador de Bola	16
Regra 04	O Jogador	16
Regra 05	Treino	17
Regra 06	Indicar a Linha de Jogo, Aconselhamento	17
Regra 07	Número de Tacadas	17
Regra 08	Ordem da Tacada no Jogo	18
Regra 09	Bola Provisória na Área de Saída	18
Regra 10	Área de Saída	18
Regra 11	Procurar e Identificar a Bola	19
Regra 12	Bola Jogada Tal Como se Encontra	19
Regra 13	Bater na Bola	20
Regra 14	Bola Substituta; Bola Errada	21
Regra 15	Bola na Borda do Buraco	21
Regra 16	Bola em Repouso Deslocada	21
Regra 17	Bola em Movimento Desviada ou Parada	22
Regra 18	Bola Interferindo com a Jogada	22
Regra 19	Alívio para Impedimentos Soltos e Obstruções	
	Móveis	23
Regra 20	Bola Perdida ou OB; Bola Substituta	23
Regra 21	Bola “Injogável”	23
Regra 22	Atribuições da Comissão Local	23
Regra 23	Reclamações e Decisões	24



Regra 24	Banzai	25
Regra 25	Bola Parada bem Próximo do Buraco	25
Regra 26	Omissões	25
CAPÍTULO IV CAMPO - BENFEITORIA – SEGURANÇA		26
ALÉM DO LIVRO REGRAS		33
APROVAÇÃO, ELABORAÇÃO		34
DIRETORES DA FEDERAÇÃO PAULISTA DE MALLETT GOLF GESTÃO 2014		35

CAPÍTULO I DA ETIQUETA

1. INTRODUÇÃO

Essa seção objetiva orientar os praticantes a obter o máximo prazer do jogo, desfrutando das companhias e aplicando os princípios de convivência saudável, respeito e consideração com todos.

2. ESPÍRITO DO JOGO

O jogo de mallet golf conta com a integridade de todos, com respeito mútuo, obediência às regras, comportamento disciplinado, cortês e camarada, mesmo se tratando de uma competição.

3. SEGURANÇA

Ao preparar uma tacada ou o aquecimento (“swing”), é imprescindível observar a proximidade de outros atletas, quer ao lado ou no provável curso da bola.

Se ainda assim, ocorrer uma inadvertida tacada com alguém no trajeto, o jogador soltará um brado bem alto de aviso.

4. PROCEDIMENTO NA PISTA E CONSIDERAÇÕES DEVIDAS A OUTROS JOGADORES

Não perturbar ou distrair. Os jogadores devem sempre mostrar consideração pelos outros jogadores em campo, e não devem perturbar o seu jogo, por movimentos, falas ou ruídos, principalmente quando o jogador está preparando a sua tacada.

Conferir antes do início do jogo, a cor da bola para facilitar a identificação pelo seu dono.

5. PREENCHIMENTO DA SÚMULA



Os resultados das tacadas são registrados na súmula, por todos os jogadores do grupo. As anotações são efetuadas fora da área da pista, antes do início de outra. Cada jogador anuncia o total das suas tacadas em voz audível a todos. É recomendado não declarar o número de tacadas do outro jogador, salvo se houver declaração errônea.

Nota: Todos os jogadores anunciam o número da tacada, antes de cada batida na bola.

6. CADÊNCIA DO JOGO

O mallet golf deve ser jogado em bom ritmo, mantendo a boa cadência. A Comissão Local poderá estabelecer critérios de orientação neste sentido. Todos devem estar prontos a jogar, assim que chegar a sua vez, bem como, sair imediatamente da pista após o grupo a terminar.

7. BANDEIRA DO BURACO (Hole)

As bandeiras com numeração indicativa do buraco deverão ser ajustadas, antes dos jogadores deixarem a pista.



CAPÍTULO II DEFINIÇÕES

1. OUT (Out Course)
É primeira metade do campo, ou seja, da Pista 1 à Pista 9.

2. IN (In Course)
É segunda metade de campo, ou seja, da Pista 10 à Pista 18.

3. PISTA (Course)
É a menor fração do percurso de um campo. Um campo é constituído de 18 pistas.

4. ÁREA DE SAÍDA (Teeing Ground ou Tee Ground)
É o início da pista onde é dada a primeira tacada; tem o formato de um retângulo com medidas aproximadas: dois metros na direção longitudinal da pista e duas balizas transversais, de distância variável, unidas por uma linha demarcada (ou imaginária) que constitui a Linha de Saída.
Nota: A tacada inicial é dada dentro da Área de Saída.
Obs.:
 - a) Em pistas que exigem força intensa (longas ou em aclave), é permitido à Comissão Local diversificar a área de saída para homens e mulheres; indicar na súmula com caracteres pretos a distância para homens e em caracteres vermelhos a distância para mulheres, em colunas distintas.
 - b) Consultar regra 10.5

5. HONRA DE SAÍDA (Honour)
O jogador que fez o menor número de tacadas na pista anterior, tem a Honra de Saída na pista seguinte. Ocorrendo empate, considerar a pontuação das pistas anteriores sucessivamente até desempate.

6. ATRAVÉS DO CAMPO (Through The Green)
É toda área do Campo de Jogo, exceto: Área de Saída, Green, Bunkers e Obstáculos.

7. FAIR WAY
É a área definida entre a Área de Saída e o Green, onde a grama é aparada curta.

8. ROUGH (pronuncia-se raf)
É a região de grama mais alta dentro do Através do Campo.



9. GREEN

Gramado ao redor do Buraco com corte mais definido. Uma bola está no Green quando qualquer parte da bola o tocar.

10. BURACO (Hole)

Local dentro do green, onde se emboca a bola, objeto do jogo de Mallet Golf. Um campo é constituído de 18 buracos (holes).

11. ÁGUA OCASIONAL (Casual Water)

Água ocasional é qualquer acúmulo temporário de água no campo.

Neve e gelo natural são águas ocasionais ou impedimentos soltos, a critério do jogador. Gelo fabricado é uma obstrução. Orvalho e geada não são águas ocasionais. Uma bola está em água ocasional quando toda ou parte se encontrar dentro dela

12. CONDIÇÃO ANORMAL DE TERRENO (Abnormal Ground Conditions)

É qualquer água ocasional, terreno em reparo ou buraco, detrito ou trilha no campo feita por animal ou pássaro, etc.

13. TERRENO EM REPARO (Ground Under Repair)

Terreno em Reparo é qualquer parte do campo, demarcada como tal, por ordem da Comissão Local ou assim classificada por seu representante. Grama, arbusto, árvore ou qualquer coisa em crescimento que esteja dentro de um terreno em reparo faz parte do mesmo. Terreno em reparo inclui material acumulado para remoção e também qualquer buraco feito por um mantenedor do campo, mesmo que não esteja demarcado como tal. Grama cortada e qualquer material deixado no campo, sem que haja intenção de retirá-los, não são considerados terreno em reparo, a não ser que estejam demarcados como tal.

Terreno em reparo pode ser demarcado por estacas e linhas físicas ou imaginárias, sempre considerando como limite o lado externo da estaca e linhas projetadas na superfície do terreno e, os mesmos fazem parte da área delimitada.

Uma bola está em um terreno em reparo quando ela ou qualquer parte de dela o toca.

As estacas usadas para definir um terreno em reparo são obstruções.

Nota: A Comissão Local deve proibir o jogo, marcando com estacas azuis o terreno em reparo ou em uma área de proteção ambiental definida como



terreno em reparo, inclusive área de proteção de árvore nova (para não criar Regra Local).

14. BUNKER

Bunker é uma área de terreno preparada em cavidade, parcialmente cheia de areia ou outro material semelhante e com forma aleatória.

O terreno coberto de grama que circunda ou está dentro de um bunker, inclusive uma superfície de pilha de torrões (coberta de terra ou grama) não faz parte do bunker. Uma parede ou borda do bunker, não coberta de grama, faz parte do bunker. A margem de um bunker se estende verticalmente para baixo, mas não para cima.

Uma bola é considerada num bunker quando está total ou parcialmente nela.

15. IMPEDIMENTOS SOLTOS (Loose Impediments) São considerados impedimentos soltos:

- a. Pedras, folhas, gravetos, galhos e similares,
- b. Esterco,
- c. Minhocas, insetos e irregularidades feitos por eles, desde que não estejam, fixos ou em crescimento; solidamente incrustados no solo.

Areia e terra solta são impedimentos soltos somente no green. Neve e gelo natural são águas ocasionais ou impedimentos soltos, a critério do jogador. Orvalho e geada não são considerados impedimentos soltos.

16. OBSTRUÇÕES (Obstructions)

Tudo que esteja dentro do campo e que seja artificial é considerado obstrução. Uma obstrução pode ser fixa ou móvel, sendo considerada móvel se puder ser deslocada facilmente sem causar danos ao meio.

Construções que a Comissão Local classifique como parte integrante do campo não constituem obstrução.

Nota 1 . A Comissão Local pode criar uma Regra declarando uma obstrução móvel como fixa.

Nota 2 : Deve-se evitar instalar obstáculos como pneus e pedras.

17. OB - FORA DA PISTA (Out of Bounds)

OB é a área que está além dos limites da pista ou mesmo parte da pista se assim for definida pela Comissão Local.

Quando OB está demarcado por estacas ou por uma cerca, a linha indicativa de OB é traçada pelos lados internos das estacas consecutivas ou dos mourões da cerca, no nível do solo (excluídos os esquadros de sustentação dessas estacas ou mourões). Quando OB estiver demarcado por uma linha no chão, a



própria linha é considerada OB, estendendo-se verticalmente para cima e para baixo.

A bola está OB quando a linha virtual ou real que liga duas estacas subsequentes não tocar em nenhum ponto da bola.

É permitido ao jogador posicionar-se fora da pista para executar a tacada.

Objetos demarcando OB, tais como muros, cercas, estacas ou grades, não são obstruções e são considerados fixos.

Nota : Estacas ou linhas usadas para definir OB devem ser de cor branca.

18. POSICIONAMENTO PARA TACADA (Stance - pronuncia-se stans)

Tomar posição (Stance) para tacada consiste em colocar os pés na posição preparatória para executar a tacada.

19. TACO (Stick)

É o instrumento composto de Cabo (Shaft) e Cabeça (Head) utilizado para dar a tacada.

20. TACADA; PREPARAR A TACADA (Address; Addressing The Ball)

Tacada é o movimento do taco com a intenção de bater na bola e colocá-la em movimento. Entretanto, se um jogador voluntariamente interromper o movimento descendente do taco, antes da cabeça do taco atingir a bola, não é considerado tacada.

O jogador Prepara a Tacada quando encosta o taco no solo, imediatamente à frente ou atrás da bola, tenha ou não tomado stance.

Nota 1 : Quando um jogador prepara a tacada, todos devem manter absoluto silêncio para não atrapalhar a sua concentração.

Nota 2 : Depois de preparar a tacada, ao fazer treinamento, se houver toque na bola deve-se contar como uma tacada..

21. SWING (Balanço)

É o movimento coordenado do corpo para executar a tacada. É composto dos movimentos do taco para trás (backswing), para frente (downswing), e a continuação do movimento do taco após bater na bola (followthrough).

22. IMPACTO

É o momento em que o taco bate na bola.

23. FINAL DE SWING (Finish) É o final do movimento de swing .

24. BOLA EM JOGO (Ball In Play)



A partir da primeira tacada da saída, a bola está em jogo até ser embocada (colocada) no buraco .

25. BOLA PERDIDA (Lost Ball)

Uma bola é considerada perdida se não for encontrada dentro de 3 minutos de procura ou o jogador não a identificar como sua.

26. BOLA PROVISÓRIA (Provisional Ball)

É utilizada quando há possibilidade da bola de jogo estar perdida ou em OB. Para utilizar a bola provisória é necessário informar o grupo.

27. BOLA SUBSTITUTA (Substituted Ball)

É uma bola posta em jogo em substituição à bola original que estava em jogo, perdida, fora da pista (OB).

Notas: 1 - A bola substituta fica como “bola em jogo” até finalização da pista.

2 – Pode portar mais de uma bola substituta, que chamaremos “Outra Bola”

28. BOLA EMBOCADA (Holed Ball)

Uma bola está embocada quando está parada dentro do buraco e toda ela se encontra abaixo do nível da borda do mesmo.

29. PAR DA PISTA, PAR DO CAMPO

PAR da Pista é um número padrão de tacadas de cada uma das pistas, estabelecidas pela Comissão Local, cujos valores podem ser de: 2 (dois), 3 (três) ou 4 (quatro).

O PAR define o limite máximo de tacadas em cada pista, limitadas ao seu dobro.

PAR do Campo é a somatória do PAR de todas as pistas do campo, cujo resultado é 54 obrigatoriamente.

30. BANZAI (Give Up)

O jogador que atingir a pontuação (incluindo as penalidades) igual ao dobro do par da pista menos uma tacada cometeu “Banzai” nesta pista.

Procedimento: Levanta as mãos declarando Banzai e para o jogo nessa pista, sem executar a última tacada e anota a pontuação igual ao dobro do par.

31. HOLE IN ONE



É quando a bola é embocada numa única tacada executada da Área de Saída (Teeing Ground).

32. BOLA “INJOGÁVEL” (Ball Unplayable)

Em qualquer parte do campo, um jogador pode declarar que sua bola está “injogável”.

O jogador é a única pessoa que pode declarar se a sua bola está “injogável”.

33. RECOLOCAÇÃO (Replace)

Recolocar a bola no mesmo lugar onde ela estava, conforme a Regra.

A recolocação da bola antecede à retirada do marcador de bola.

34. PRORROGAÇÃO DO JOGO (para desempate).(Play Off)

A Comissão Local deve indicar antes de início do jogo, a forma, dia e hora para a decisão de um empate na competição, disputada com ou sem handicap.

35. MORTE SÚBITA (Sudden Death Play)

É uma forma de Play Off (prorrogação de jogo para desempate). Jogam-se tantas pistas quantas necessárias, até a definição do ganhador.

36. JOGO POR TACADAS (Stroke Play)

É o jogo que define o ganhador pela soma total das tacadas das pistas determinadas para o jogo. Pode ser em 18-36-54 Pistas.

37. HANDICAP (HDCP ou HC)

É o valor numérico atribuído ao jogador pelo seu desempenho. O handicap é calculado através da análise da média de 10 ou mais jogos, calculado pela fórmula: $Fa \times (média/2-54)$

Fa: Fator de ajuste (fornecido pela FPMG)

38. CATEGORIAS

As categorias são definidas pelo handicap:

Extra – até 5 A - 6 a 8 B – 9 a 11 C – 12

39. PONTUAÇÃO (Score)

Resultado do jogo. Número de tacadas executadas numa pista ou no jogo.

40. SÚMULA (Score Card)

Cartão de marcação do resultado de cada pista e do total das pistas. A súmula deve seguir o modelo aprovado pela FPMG.

41. GROSS (Gross Score)



Contagem absoluta das tacadas somadas todas as pistas.

42. NET (Net Score)

Resultado líquido das tacadas, isto é, pontuação do Gross menos o Handicap multiplicado pelo número de campos jogados.

43. SCRATCH

É um jogo sem considerar o Handicap.

44. COMISSÃO LOCAL, COMISSÃO TÉCNICA

Comissão Local é a responsável pela competição ou campo. Cada agremiação filiada deve constituir a sua Comissão Local.

O(s) membro(s) da Comissão Local deve(m) ter conhecimento pleno das regras desse Livro.

Comissão Técnica é instituída pela FPMG.

45. ÁRBITRO (Referee)

É a pessoa nomeada pela Comissão Local para decidir questões ou fatos; o membro da Comissão Local pode acumular o cargo de Árbitro. Obs.: recomenda-se que o árbitro vista indumentária que o identifique.

46. NEAR PIN (bola de 1ª tacada mais próxima do buraco)

É a Bola que na primeira tacada, em uma Pista determinada pela Comissão Local, ficar mais próxima do buraco.

A marcação do Near Pin é no ponto da bola mais próximo do buraco na direção de uma linha virtual, que liga o centro da bola à haste da bandeira. Nota: a marcação do Near Pin para a bola parada na borda do hole, com parte avançando o buraco é na borda desse.

47. LONG DRIVE (bola de 1ª tacada mais distante)

É a bola que na primeira tacada na pista escolhida pela Comissão Local, atingir a maior distância do centro da linha de saída até o ponto que a bola parou.

A marcação do Long Drive é no ponto da bola mais distante do centro da linha de saída na direção de uma linha virtual que liga o centro da Bola, mesmo que ultrapasse o buraco.

Nota: a marcação do Long Drive para a bola parada sobre a linha limite da pista ou além dessa e não estando em OB, pode ficar fora da pista.

48. LINHA DE JOGO (Line of Play)



Linha de jogo é a direção pretendida para o curso da bola, e inclui uma distância razoável de cada lado da linha desejada. A linha de jogo se estende verticalmente para cima do chão, mas não se prolonga para além do buraco.

49. CABEÇA DE GRUPO

É o jogador escolhido pela Comissão Local como representante do grupo; é experiente e tem a função de distribuir a súmula; ser voto de minerva em decisões do grupo; preencher e entregar à organização o resultado dos jogadores do seu grupo; informar qualquer ocorrência à Comissão Local e ser exemplo de conduta no jogo, sempre demonstrando cordialidade e bom senso. Obs: Cabeça de grupo não tem regalias no jogo, nem comanda os demais, tão somente algumas atribuições.

CAPÍTULO III REGRAS DO JOGO

Regra 1 – DO JOGO DE MALLET GOLF

1.1 - Geral

O jogo de Mallet Golf consiste em bater na bola, utilizando um taco, desde a área de saída até o buraco, executando uma ou mais tacadas sucessivas em conformidade com as regras.

O vencedor é o jogador que fizer o percurso com menor número de tacadas.

1.2 - Exercer Influência sobre o Movimento da Bola ou Alterar Condições

Físicas

Nenhum jogador pode exercer qualquer ação com intenção de influenciar o movimento de uma bola em jogo ou alterar as condições físicas com a intenção de afetar o jogo.

Exceções:

1. Uma ação expressamente permitida ou expressamente proibida por outra regra submete-se a ela.
2. Uma ação exercida com o único propósito de proteger o campo ou outro jogador não se constitui violação da Regra 1-2. Penalidade por Infração à Regra 1-2 : Duas tacadas

1.3 - Acordo em Descumprir Regras

Os jogadores não podem, por acordos mútuos, excluir a aplicação de qualquer regra ou penalidade.

Penalidade por infração à regra 1.3 – desclassificação dos envolvidos.

1.4 - Vencedor



O vencedor é o competidor que jogar a volta estipulada (ou voltas) com o menor número de tacadas. A partida pode ter a contagem absoluta (gross) ou líquida (net).

Desempate

Na partida por gross, vence quem tiver maior handicap; permanecendo o empate, vence o de maior idade, mantendo o empate, por sorteio. Na partida por net, vence o que tiver menor Handicap, permanecendo o empate, o de maior idade, mantendo o empate, por sorteio.

1.5 – Finalizar a Pista

É obrigatório terminar a pista até embocar a bola, salvo se cometeu ou assumiu banzai.

Penalidade por infração – pontuação do banzai.

1.6 - Recusa em Cumprir uma Regra

A recusa no cumprimento de uma Regra e que afete os direitos de outro tem a penalidade de desclassificação.

1.7 - Penalidade Geral

A penalidade por infração a uma Regra é duas tacadas, salvo em Regra que estabeleça diferente.

Regra 2 - TACOS

2.1 - Geral

O taco é constituído de cabo (Shaft) e cabeça (Head) em forma de “T”. O desenho básico não pode sofrer alterações. Na dúvida quanto ao atendimento às exigências para o taco, encaminhar consulta à FPMG.

2.2 - Comprimento e Peso

- a. O comprimento total do taco é de 600mm a 1.200mm.
- b. O peso total do taco é de 600g a 1.200g.

2.3. - Cabo (Shaft)

- a. O material não está definido, pode ser de madeira, alumínio, aço, fibra de carbono e outros, com o formato uniforme cilíndrico ou cônico.
- b. Linha e ângulo da cabeça.

O cabo é afixado perpendicular ao centro da cabeça.

2.4 – Grip

Onde seguramos o taco para facilitar a empunhadura com segurança.



2.5 - CABEÇA (Head)

a. A Cabeça tem a forma de um cilindro na metade de impacto (há cabeças com uma das metades cônicas), podendo ser aliviada com furos ou desgastes. A face da cabeça é um círculo e paralela ao cabo ou seja 90 graus ao solo.

Uma cabeça pode ter o material de impacto de uma face diferente da outra.

Obs.: para a tacada é permitida a utilização somente da face plana. b.

O comprimento da cabeça é entre 120mm e 240mm.

O diâmetro da cabeça é entre 45mm e 50mm. c.

Material

Não há exigência específica quanto ao material, podendo ser de aço, alumínio, nylon e outros.

2.6 - Tacos Danificados – Reparação e Substituição

Só poderá proceder a troca durante o jogo, quando este quebrar, ficar impróprio para o jogo ou oferecer risco.

A substituição do taco não deve prejudicar a cadência do jogo.

Obs.: Não é permitido pedir emprestado do colega de jogo durante a competição.

2.7 - Número Máximo de tacos

É permitida a utilização no máximo de dois tacos, contanto que não prejudique a cadência do jogo.

Penalidades por infração à Regra 2.6 e 2.7: duas tacadas

Regra 3 – BOLA – MARCADOR DE BOLA

3.1 - Especificações de Bola

a. A bola é constituída por uma massa específica para prática de Mallet Golf, dura e resistente (normalmente à base de um polímero termoplástico), de forma esférica com diâmetro de $75,0 \pm 0,5$ mm e com peso de 220 ± 10 g. Não há exigência de cores.

É obrigatório colocar uma marca pessoal na bola para facilitar a sua identificação, diferenciar a identificação ou cor da bola em jogo com a bola substituta.

3.2 Materiais Estranhos

Não é permitida a alteração da originalidade da bola com aplicativo de qualquer material estranho nem proceder desgaste reduzindo o peso e tamanho normal da bola.

Penalidade por Infração à Regra 3.1 e 3.2 : Desclassificação do jogador



3.3 Condições da Bola Imprópria para Jogar

Uma bola está imprópria para jogar quando está visivelmente danificada ou deformada, sendo obrigatório a sua substituição.

Penalidade por Infração à Regra 3.3 : Duas tacadas

3.4 Quantidade de bolas.

O jogo é iniciado portando no mínimo 2 bolas obrigatoriamente.

3.5 Marcador de Bola

A posição de uma bola a ser removida é indicada com o marcador antes da remoção, colocando-o atrás da bola; podendo ser utilizada uma moeda pequena ou outro objeto semelhante. Se o marcador interferir na jogada, ele é deslocado à distância de uma ou mais cabeças de taco, para um dos lados. O marcador não pode ser substituído por pedras, folhas ou galhos. A recolocação da bola é feita antes da retirada do marcador. Penalidade por Infração à Regra 3.5 : Duas tacadas

Regra 4. O JOGADOR

4.1 Geral

Todo jogador deve ter conhecimento básico das regras de Mallet Golf.

4.2 Handicap

Observar se está corretamente marcado na súmula.

4.3 Horário de Início do Jogo, Formação de Grupo

- a) O jogador deve iniciar o jogo na hora indicada pela Comissão Local.
- b) O jogador deve aceitar a formação do grupo feita pela Comissão Local. Entretanto, se a Comissão Local efetuar ajustes na formação do(s) grupo(s), poderá fazê-lo somente antes do início do jogo. Penalidade por Infração à Regra 4.3 : Desclassificação

4.4 Pontuação

- a. A marcação na súmula é feita imediatamente após o término da pista pelo grupo e fora desta.
- b. Ao término do jogo, cabe ao Cabeça do Grupo colher a assinatura de todos após a conferência e concordância e entregar a súmula à Comissão Local.
- c. Não é permitido fazer qualquer alteração na súmula após o competidor entregá-lo à Comissão Local.
- d. O competidor é responsável pela exatidão da pontuação registrada para cada pista na sua súmula.

4.5 Interrupção do jogo - Recomeço do Jogo



O jogador não pode interromper o jogo, a não ser que a Comissão Local o tenha suspenso, ameaça de raios ou por razões de saúde. Reinício do Jogo
O jogo recomeça na pista onde foi interrompido.

Regra 5. TREINO

5.1. Antes do início da competição

É permitido o treinamento antes do início da competição. Feita a chamada para abertura da competição é proibido continuar o treino.

No treinamento é obrigatório obedecer às regras de segurança, aguardar o batedor que está à frente terminar suas tacadas.

5.2. Aquecimento sem bola

Permite-se efetuar aquecimento sem tacada entre 2 pistas desde que não atrase o jogo e não coloque em risco outros atletas.

Regra 6. INDICAR A LINHA DE JOGO, ACONSELHAMENTO (Advice)

É permitido quando solicitado ou recomendado que o jogador mais experiente ou conhecedor do campo indique o melhor caminho para executar uma jogada; no entanto não é permitida a colocação de marca indicativa da linha de jogo, salvo referência natural já existente.

Regra 7. NÚMERO DE TACADAS

O número total de tacadas (incluso as penalizações) é anotado na súmula após o término de cada pista e fora desta.

Regra 8. ORDEM DA TACADA NO JOGO

a. Ao iniciar o jogo

Na pista inicial, a ordem de saída é a sequência relacionada na súmula. Na ausência da relação, o grupo estabelece o critério por sorteio, idade ou experiência.

b. No decorrer da pista

A partir da pista seguinte, o primeiro a dar tacada será o jogador que fez o menor número de tacadas na pista anterior. O jogador com o segundo menor número de tacadas jogará em segundo lugar e assim sucessivamente. Se dois ou mais competidores terminarem uma pista com o mesmo score, iniciarão a seguinte na mesma ordem em que jogaram na pista anterior.

A tacada seguinte à primeira é pela bola que estiver mais distante do buraco. No caso de duas ou mais bolas equidistarem, a sequência é determinada por sorteio.

Exceção: Regra 18 (Bola interferindo ou favorecendo uma jogada).



c. Jogar Fora de Vez

Não há penalidade para a tacada “fora da vez” e a jogada segue normalmente. Próximo ao buraco (num raio de 0,50 m da haste) é obrigatório terminar a tacada antes de outros jogadores com a bola mais distante, anunciando a jogada com “osaki-ni”

Detectada a combinação de alteração da ordem de batida com intenção de favorecimento, os envolvidos serão desclassificados.

Regra 9. BOLA PROVISÓRIA NA ÁREA DE SAÍDA

Na ocorrência de OB ou bola perdida na saída, o jogador aguarda os demais antes de utilizar a bola provisória.

Regra 10. ÁREA DE SAÍDA (Teeing Ground, Tee Ground)

10.1 Colocação da Bola na Área de Saída

A bola somente pode ser colocada no retângulo que delimita a área de saída, no entanto o Jogador pode se posicionar fora dela.

10.2 Marcas da Área de Saída

A demarcação da área de saída é considerada fixa, não sendo permitido o deslocamento de qualquer elemento demarcador. A penalidade pela infração é de duas tacadas.

10.3 Bola que se movimenta na área de saída

O movimento involuntário da bola na área de saída, provocado pela topografia do terreno ou toque involuntário no preparo da tacada, não incorre em penalidade permitindo-se o reposicionamento da bola.

Sendo executada a tacada, tocando ou não a bola, parada ou em movimento, a mesma é considerada válida.

10.4. Jogar de Fora da Área de Saída

Realizar a tacada fora da área de saída incorre na penalidade de duas tacadas e será repetida do posicionamento correto.

10.5. Saída distinta para mulheres

É permitido à Comissão Local adotar saídas distintas para homens e mulheres; estas podem optar em qual irá proceder a primeira tacada.

Notas:

- a) Feita a opção não é permitido mudar na pista escolhida, mesmo que involuntária;
- b) Em pistas ascendentes, ocorrendo o retorno da bola e parar até a linha de saída dos homens não é OB, realizar a próxima tacada de onde a bola parar.

Regra 11 – PROCURAR E IDENTIFICAR A BOLA

11.1. Procurar a Bola



Ao procurar sua bola em qualquer parte do campo, o jogador pode tocar ou dobrar grama alta, junco, capim ou algo semelhante, porém apenas o suficiente para encontrá-la ou identificá-la, desde que não melhore o posicionamento da bola, nem as condições de tacada; se a bola for movida involuntariamente, recoloca-la na posição original sem penalização. observando-se :

a. Procurar ou identificar a bola coberta por Impedimentos Soltos, em um Bunker

Em um bunker, para a procura da bola coberta por impedimentos soltos, é permitida a remoção desses que serão recolocados após a identificação da bola podendo deixar uma pequena parte da bola à vista, Movimentações involuntárias da bola não são penalizados.

b. Procurar pela bola em uma Obstrução ou Condição Anormal de Terreno A bola deslocada acidentalmente durante a procura numa obstrução ou em condição anormal de terreno não há penalidade. Procedimento: recoloca-la, ou proceder de acordo com a Regra de reposição da bola.

Penalidade por Infração à Regra 11-1: Duas tacadas

11.2. Levantar a Bola para Identificação

Na dúvida de identificação da bola, é permitido levantar a bola dentro das regras sem penalidade, comunicando aos demais e recolocando para prosseguimento. A infração à regra incorre na penalidade de uma tacada.

Regra 12. BOLA JOGADA TAL COMO SE ENCONTRA

12.1. Geral

A bola deve ser jogada tal como se encontra, exceto quando as regras permitirem algo diferente.

12.2. Melhorar a superfície e/ou a posição da bola

O jogador não pode melhorar, ou permitir que alguém melhore: a.

a posição ou a superfície de apoio da sua bola,

b. a área pretendida para seu posicionamento,

c. sua linha de jogo ou seu prolongamento numa extensão razoável para além do buraco,

d. a área onde vai colocar a bola, através das seguintes ações:

d.1: comprimir o solo

d.2: mover, arrancar, dobrar ou partir a vegetação ou obstruções fixas

d.3: criar ou eliminar irregularidades

d.4: remover ou comprimir areia ou terra solta, exceto criada por formiga

Contudo, o jogador não incorre em nenhuma penalidade se a ação ocorrer: a.

ao encostar levemente o taco no solo ao preparar a tacada,

b. ao tomar o posicionamento apropriado para tacada,



- c. ao dar uma tacada ou no movimento do taco para trás antes da tacada ser efetuada,
- d. na área de saída, ao criar ou eliminar irregularidades do terreno, ou ao retirar orvalho, geada ou água, ou
- e. retirar um impedimento solto, como graveto, pedra solta etc. que atrapalhe o percurso da bola, ou
- f. no green, ao retirar areia ou terra solta, ou reparar estragos.

12.3. Construir base de posicionamento

O jogador tem o direito de apoiar os pés com firmeza ao tomar o posicionamento, mas não pode construir uma base para isso. Penalidade por Infração à Regra 12 : Duas tacadas.

Regra 13. BATER NA BOLA

13.1 Bola a Ser Batida

A bola só pode ser batida com a face da cabeça do taco. Não pode ser empurrada nem arrastada. Não é permitida a tacada com a lateral da cabeça do taco.

13.2. Ajuda

a. Ajuda Física ou Proteção Contra Intempéries

O jogador não deve executar uma tacada enquanto estiver recebendo ajuda física ou proteção contra intempéries.

b. Posicionamento dos jogadores
Não é obrigado executar uma tacada com outro jogador posicionado sobre ou perto da extensão da linha de jogo ou na proximidade da bola.

Penalidade por infração às Regras 13.1 e 13.2: duas tacadas.

Nota: na persistência de um jogador posicionar-se incorretamente, comunicar o árbitro ou a Comissão Local para tomada de providências.

13.3. Dispositivos Artificiais, Equipamentos Incomuns e Uso Indevido de Equipamentos

Não é permitida a utilização de dispositivo que possa ajudar na execução da tacada ou jogo.

Penalidade por Infração à Regra 13-3: Desclassificação.

13.4. Bater na Bola Mais de Uma Vez

Na execução da tacada, ocorrendo mais de um toque, é contado como tacada realizada.

13.5. Jogar uma Bola em Movimento no Curso da Pista Não é permitida a tacada com a bola em movimento.

Se a bola começar a se deslocar depois do jogador ter iniciado o movimento do taco para executar a tacada, ele não incorre em penalidade por jogar uma bola em movimento, mas conta a tacada e continua de onde a bola parar. Obs.: Quando a bola em movimento for parada pelo jogador, ou bater propositadamente há penalização de duas tacadas.



13.6. Tacada sem acerto na bola

Se a tacada não acertar a bola deve-se contar como uma tacada, caso ocorra movimento da bola, bater de onde ficar parada.

Regra 14. BOLA SUBSTITUTA; BOLA ERRADA

14.1. Geral

A bola utilizada na área de saída é mantida até o término da pista; salvo se substituída segundo as regras.

14.2. Bola Substituta

É permitida a utilização da bola substituta segundo as regras, que se torna a bola do jogo até o término da pista.

14.3. Bola Errada

Tacadas em bola errada, incorre na penalidade de duas tacadas.

A não correção imediata do erro incorre na penalidade de desclassificação. Tacadas em bola errada não são acrescidas na pontuação. Se a bola errada pertencer a outro competidor, seu dono deve recoloca-la no ponto em que a bola errada foi jogada pela primeira vez.

Regra 15. BOLA NA BORDA DO BURACO

Para a bola parada na iminência de cair, são aguardados 10 segundos, não ocorrendo a queda, o jogador executa mais uma tacada, ocorrendo após 10 segundos, acresce 1 tacada na pontuação.

Regra 16. BOLA EM REPOUSO DESLOCADA

16.1. Por Agente Externo

A bola deslocada por agente externo é recolocada no local de origem sem penalização.

Nota: Essa regra é aplicada quando há certeza do deslocamento por agente externo, na dúvida a tacada é do local que a bola estiver parada.

16.2. Pelo Jogador, ou Equipamento

Bola deslocada pelo jogador ou seu equipamento, recoloca-la no local de origem e aplicar a penalidade de 1 tacada.

16.3 - Pelo Co-Competidor ou Equipamento

O deslocamento provocado por outro competidor ou seu equipamento, não sofre penalização; recolocar a bola no local original.

16.4. Por Outra Bola

O deslocamento provocado por outra bola não sofre penalização, recolocar a bola no local original.

16.5. Bola Deslocada Durante Medição

A bola ou o marcador deslocados durante a medição conforme com a regra, não sofre penalização. Recolocar no local original.



16.6. Bola Movimentada Após Repousar

A bola parada por um tempo e movimentada pela influência da topografia, vento ou intempérie, o ponto final que a bola parar é de onde deve ser realizada a tacada.

Obs.: Ocorrendo OB ou caindo no buraco ambos são válidos.

Regra 17 – BOLA EM MOVIMENTO DESVIADA OU PARADA

17.1 - Por Agente Externo

A bola desviada ou parada por agente externo não há penalização sendo jogada de onde parar.

17.2 - Por Jogador ou Equipamento

A bola desviada ou parada pelo jogador ou seu equipamento, o jogador incorre na penalidade de duas tacadas. Jogar de onde a bola se encontra, exceto se parar dentro ou sobre a roupa ou equipamento do competidor, caso em que, através do campo ou em um bunker, o competidor deve colocar a bola tão perto quanto possível do local onde estava o objeto quando a bola parou sobre ou dentro dele, porém não mais perto do buraco.

17.3. Por Outra Bola

a. Em Repouso

A bola parada ou desviada por outra bola em repouso, é jogada de onde parar e a bola em repouso deslocada retorna ao local de origem. Não há penalidade.

b. Em Movimento

A bola parada ou desviada por outra bola em movimento tem o procedimento igual à anterior, sem penalidade.

Regra 18 – BOLA INTERFERINDO COM A JOGADA

Considerando que uma bola estacionada possa interferir na jogada, é permitido solicitar o seu levantamento. A bola só pode ser levantada quando solicitada, salvo em caso de favorecimento.

É permitido ao jogador levantar sua bola se considerar que irá favorecer uma jogada, comunicar o grupo.

Notas:

1. Não é permitido solicitar que a bola permaneça quando favorece a jogada.
2. Para levantar a bola, comunicar o grupo.

Regra 19 – ALÍVIO PARA IMPEDIMENTOS SOLTOS E OBSTRUÇÕES MÓVEIS Todo Impedimento Solto ou Obstrução Móvel podem ser retirados sem penalidade.

Regra 20 – BOLA PERDIDA OU “OB” (Fora da Pista); BOLA SUBSTITUTA



20.1 - Quando a bola estiver perdida (não encontrada após 3 minutos de procura) ou em OB, repetir a tacada do mesmo ponto original com a bola substituta.

Obs.: são contadas: a penalização (OB) mais a tacada realizada, totalizando 2 tacadas, encontrando a bola perdida dentro da pista, não considerar penalização – Regra 20.2 c.

20.2 - Bola Provisória

a. Procedimento

Na dúvida de ter cometido OB ou a bola em jogo estar perdida, utilizar a bola provisória e informar o grupo.

Para utilizar a bola provisória na área de saída, aguardar que todos realizem a primeira tacada. Manter a ordem do início da pista quando mais de um jogador utilizar a bola provisória.

Nota: É permitida a utilização de mais de uma bola provisória (“outra bola”), respeitadas as condições de “banzai”.

b. Quando a bola provisória se torna a bola em jogo

Constatada a perda ou OB da bola original, a bola provisória torna-se a bola em jogo

c. Quando desconsiderar a bola provisória

Se a bola original não estiver perdida nem em OB, recolher a bola provisória e continuar com a bola original, desconsiderando as tacadas com a bola provisória.

Regra 21 – BOLA “INJOGÁVEL”

Tendo considerado bola “injogável”, o jogador pode desloca-la até a distância de 1 metro, sem aproximação em direção ao buraco. Ocorrendo em um bunker, o procedimento é igual, contanto que a bola permaneça nele. Penalização da Regra 21: 1 tacada.

Regra 22 – ATRIBUIÇÕES DA COMISSÃO LOCAL

22.1 - Regulamento

A Comissão Local é a responsável pela elaboração do regulamento segundo o qual a competição será jogada sem ferir qualquer Regra desse livro.

A Comissão Local não tem competência para suprimir qualquer Regra do Mallet Golf. O(s) membro(s) da comissão local deve(m) ter conhecimento pleno das Regras deste livro. Principais condições da competição:

- a. Data e Hora da abertura e do início do jogo
- b. Pedido de Inscrição e Condição do jogador
- c. Taxa de Inscrição e Despesas necessárias
- d. Alerta das Regras e Regra Local
- e. Interrupção do jogo
- f. Premiações



22.2 - O Campo

Demarcação do Campo e das Margens a.

dos limites da pista,

b. do terreno em reparo e proteção a elementos no percurso,

c. das obstruções e tudo que é parte integrante do campo.

22.3 - Horário de Saída e Grupos

Elaborar o sorteio dos grupos, o local de saída e o horário.

22.4. SÚMULA

Elaborar e distribuir as súmulas.

22.5 - Penalidade de Desclassificação

A Comissão Local é soberana para aplicar a desclassificação de qualquer jogador, contudo não pode alterar a aplicação de penalizações impostas pelas Regras desse Livro.

22.6 - Regras Locais

A Comissão Local pode elaborar e publicar Regras Locais referentes a situações anormais, desde que estejam em conformidade com as regras estabelecidas neste Livro.

Se condições locais anormais interferirem com o desenvolvimento adequado do jogo e a Comissão Local considerar necessária a modificação de uma Regra do Mallet Golf, deve obter autorização da Federação.

Regra 23 – RECLAMAÇÕES E DECISÕES

23.1 - Reclamações e Penalidades

Nenhuma penalidade pode ser anulada, modificada ou imposta depois da competição ser encerrada.

Obs.: A competição é encerrada com o anúncio oficial do resultado.

Exceções: Desclassificação após o encerramento:

Necessidade de apuração ou julgamento pela Comissão Local de denúncia ou litígio.

23.2 - Decisões do Árbitro

As decisões do árbitro são definitivas.

23.3 - Decisões da Comissão Local

Os jogadores apresentam as dúvidas ou litígios relativos às regras para apreciação da Comissão Técnica Local, que é soberana na decisão.

Não chegando à conclusão, a Comissão Local submete à Comissão Técnica da FPMG, que emitirá parecer conclusivo e definitivo, não obrigatoriamente na mesma data da competição.

Na eventualidade da Comissão Local não submeter à apreciação da Comissão Técnica da FPMG a discordância de um parecer, os jogadores tem direito de



recorrer à FPMG através de um representante por eles escolhido, que será comunicado da decisão.

A Comissão Técnica da FPMG apreciará e julgará somente para jogos em conformidade com as Regras e Agremiações e Jogadores federados.

Regra 24 - “BANZAI”

Atingido o número de tacadas igual ao dobro do par da pista sem embocar, o jogador anuncia “BANZAI” e para de jogar nessa pista.

Número máximo de tacadas por par da pista:-

Par 2: 4 tacadas Fazendo OB ou Bola Perdida na 1ª tacada e a próxima não embocar é Banzai;

Par 3: 6 tacadas Fazendo OB ou Bola Perdida 2 vezes e não embocar a próxima é Banzai.

Par 4: 8 tacadas Fazendo OB ou Bola Perdida 3 vezes e não embocar a próxima é Banzai.

Obs.: Passando despercebido pelo jogador, os companheiros devem lembralo.

Regra 25 - BOLA PARADA BEM PRÓXIMO DO BURACO

a) Bola parada até 0,50 m do buraco

Obrigatoriamente é jogada com antecedência anunciando a expressão “osaki-ni”.

b) Bola parada entre 0,50 m e 1,00 m do buraco

É opcional marcar ou bater, na hipótese de bater anunciar a expressão “osakini”.

Obs.: O jogador não pode solicitar manter a bola para obter favorecimento na jogada; ao dono da bola é permitido marcar ou bater sua bola se considerar que está favorecendo o outro jogador mais distante, sem penalização.

Regra 26 – OMISSÕES

Para ocorrências não constantes nesse Livro, a Comissão Local e o Árbitro são soberanos para decisões; havendo discordância, encaminhar à Comissão Técnica da FPMG que emitirá a decisão final.

CAPÍTULO IV CAMPO - BENFEITORIA – SEGURANÇA

01 – INTRODUÇÃO

01.01 – Geral

Esse capítulo é dedicado a estabelecer regras para a Construção de Campo e adaptação de Campo Existente.

01.02 – Objetivo



- a. A aplicação das Regras adequará os Campos para os Torneios.
- b. As próximas instruções não são para facilitar o Jogo, objetivam a construção e adaptação de Campos que proporcionem muito prazer, desenvolvimento da técnica e evitem as armadilhas que favorecem os conhecedores das Pistas

01.03 – Justificativa

Não é raro deparamos com Pistas que provocam demora demasiada, armadilhas inadequadas causando irritação ou dependência da sorte.

01.04 – Homologação

A Agremiação que deseja homologar para sediar Campeonatos da Federação, deve ter o projeto aprovado pela Comissão Técnica da Federação.

Durante a construção ou adaptação, pode ser solicitada assessoria, no término, é obrigatória a vistoria final; havendo exigências será estabelecido um prazo em comum para conclusão.

01.05 – Prazo de Adaptação

Os Campos existentes têm o prazo de dois anos para executar as adaptações às regras, com risco de perder a homologação caso a agremiação não o cumpra.

NOTA : A Agremiação pode solicitar extensão de prazo em caso de dificuldade financeira, no entanto somente será concedida se as adaptações estiverem em andamento e indique novo prazo para término, ficando por conta da Comissão Técnica a análise e parecer.

02 – O CAMPO

02.01 Geral

1. Um Campo normal de Mallet Golf é constituído de 18 Pistas gramadas ou areia compactada. Topografias diversas são passíveis de aproveitamento, locais arborizados, pomares e jardins são benéficos.
2. O Par de cada Pista é de 2, 3 ou 4. O Par do Campo de 18 Pistas é 54. Para isso, média dos Pares das Pistas é 3, ou seja cada Campo deve ter 1 a 2 Pistas de Par 2, 1 a 2 Pistas de Par 4, e as demais Pistas com Par 3.
3. Não há exigências das distâncias de uma Pista, entretanto, é aconselhável que o Campo tenha o seu percurso total, em torno de 800 a 1200 metros, para o jogo tornar-se agradável, prazeroso e não cansativo.
4. Área total desejável é em torno de 10.000 metros quadrados.
5. As pistas devem promover a habilidade, a técnica e a força.
6. No projeto e implantação do Campo, deve ser considerada como prioridade a SEGURANÇA dos participantes, distribuindo as 18 Pistas de



forma segura e tecnicamente equilibrada. Assim sendo, na elaboração do projeto é recomendável três itens importantes a seguir:

- a. Uma a três Pistas longas exigindo potência na Tacada.
- b. Uma a três Pistas curtas com aclive, declive, curvas, obstáculos naturais, exigindo muito mais habilidade do que força física.
- c. 12 a 16 Pistas um misto de força física e habilidade com Pistas de dimensões intermediárias.

02.02 – Homologação

A homologação pela Federação é através do Corpo Técnico da Federação que procederá a vistoria.

Para sediar etapa do Campeonato Brasileiro é necessário homologar dois Campos.

02.03 – Implantação

O local de implantação é de livre escolha da Agremiação ou Projetista, recomenda-se a observação da topografia, acidentes ou obstáculos naturais ou a criação desses.

Obs.: É recomendável que o Projetista estude a topografia para construção de Pistas e que utilizem os acidentes e obstáculos naturais que testem a capacidade técnica do atleta, porém sem armadilhas.

02.04 – Armadilhas

As “armadilhas” como inclinação lateral sem proteção ou ausência de piso gramado devem ser evitadas.

02.05 – Demarcação

O Campo não tem demarcação de limites, no entanto a sequência numérica das Pistas é de fácil interpretação, na ocorrência de dificuldade, instalar Placa indicativa.

Toda Área onde não é permitido o Jogo é demarcada com balizas azuis, como Terreno em Reparo. Utilizar essa cor somente para essa indicação.

03 A PISTA

03.1. O desenvolvimento da Pista é aleatório e livre.

03.2. O comprimento deve obedecer ao intervalo de 25 a 155 metros.

03.3. O comprimento é medido do centro da Linha de Saída até o centro do Buraco (Hole), pelo eixo da pista.

03.4. A pista deverá ter:

- a. Uma área de saída (Teeing Ground) bem definida.
- b. Uma área de espera dos atletas fora da Área de Saída.

- c. Área ao redor do Buraco (hole) bem definida com grama aparada (área do Green).
- d. Uma área de curso normal e uma área lateral com grama um pouco mais alta – 4 cm a 6 cm denominada “Rough” (pronuncia-se raf).
- e. Balizas indicativas:
 - 1. Balizas brancas, indicam a linha de Fora da Pista (OB)
 - 2. Balizas azuis, indicam local não permitido de jogar (devido a Obstáculo, Reparação ou Proteção de Árvore Nova)
- f. Placa indicativa de no mínimo 30 cm x 40 cm (altura e comprimento) e fixada do lado da pista em posição anterior à Linha de Saída distanciada de no mínimo 1,20 metros e fixada paralela ao eixo da pista; distanciar 40 cm para fora da continuidade do limite da Pista, contendo:
 - 1. Número da Pista
 - 2. Comprimento da Pista em metros
 - 3. Número do Par

Recomenda-se diferenciar a cor da Placa do Campo 1 do Campo 2.
Obs.: Admite-se anúncio de patrocinador fora da área de informações da pista.

- g. Placa indicativa no início da Pista onde serão disputados :
 - 1. Long Drive
 - 2. Near Pin
- h. Pista longa: acima de 60 metros.
A Pista acima de 60 metros, deverá ter uma área de curso da bola de largura mínima de 7 metros, com 0,5 a 1 metro de área de escape de cada lado com grama mais alta "Rough" (pronuncia-se raf).
- i. Pistas Paralelas
Não é permitido que uma baliza indicativa da linha de OB sirva para ambas as Pistas.
- j. Obstáculo e Bunkers na pista Uma Pista poderá ter:
 - 1. Natural - como árvores, cupins, remanescente de toco.
 - 2. Artificiais como "Bunker" (abertura cavada na pista, com areia ou terra), lombada e depressão.
 - 3. Obstáculo como superfície artificial de estrada ou de caminho.

Obs.: Evitar a instalação de Obstáculos como pneus ou pedras.



03.5. As Pistas com comprimento igual ou maior a 60 metros terão obrigatoriamente as laterais protegidas por tela, com altura maior ou igual a 2 metros e a extensão maior ou igual a 20 % do comprimento da pista.

Exemplos:

comprimento = 60 m. : tela = $60 \times 0,2 = 12$ m.

comprimento = 150m. : tela = $150 \times 0,2 = 30$ m.

Obs.: Para Pistas que exigem Tacadas fortes com comprimento inferior a 60 metros, pode ser exigida a instalação de tela protetora.

03.6. A largura da Pista é maior ou igual a 7 % do comprimento e nunca inferior a 3,00 metros.

Exemplos:

comprimento = 27 m.: largura = $27 \times 0,07 = 1,89$ m. – utilizar 3,00 m. ou mais.

comprimento = 45 m.: largura = $45 \times 0,07 = 3,15$ m. ou mais. comprimento = 70 m.: largura = $70 \times 0,07 = 4,90$ m. – utilizar 4,90 m. ou mais.

comprimento = 110 m.: largura = $110 \times 0,07 = 7,70$ m. – utilizar 7,70 m. ou mais.

NOTAS :

- a. Pistas longas ou em aclave que exigem batidas fortes, podem ser construídas com laterais trapezoidais.
- b. A critério da Comissão Técnica, o Campo ou Pistas que não obedçam ao mínimo das dimensões ou exigências, será passível de homologação, contanto que não ofereça risco aos participantes e sejam criados elementos compensadores, como taludes, anteparos etc.; a Agremiação deve solicitar a análise do projeto e das compensações.

03.07 – A baliza de demarcação do limite da pista deve ter a altura de 40 a 50 cm. , formato tubular de diâmetro de 25 a 40 mm, pintada na cor branca. O espaçamento é de 10 metros no máximo, para trechos retos, 5 metros para curvas suaves e 1 metro para curvas acentuadas, e não pode deixar dúvida, a critério da Comissão Técnica. Em torno do Green, o espaçamento máximo é 1 metro.

Obs.: O aparo da grama deve observar o posicionamento das Balizas, a linha onde termina o aparo da Pista e inicia o Rough deve estar a pelo menos 5,0 cm adentro da Pista; observar trechos em curva – a linha não é curva, deve ser paralela à linha virtual que une duas Balizas sequenciais pela face interna.

03.08 – Ocorrendo mudança de direção, é obrigatória a colocação de Baliza de demarcação do limite.



- 03.09 – Sempre que houver inclinação lateral, a borda inferior será protegida com grama, tela ou talude.
- 03.10 – As Pistas com curva acentuada podem ser providas de anteparos de madeira ou troncos, oferecendo a oportunidade de arriscar uma Tacada forte, ou ainda a utilização de talude, a escolha do local obrigatoriamente não colocará em risco qualquer participante, por exemplo: o anteparo não pode ter uma Pista na posição posterior; o Corpo Técnico da Federação procederá a análise de Risco.
- 03.11 – Pistas descendentes longitudinal (do início em direção ao Buraco) devem proporcionar quando em rolamento natural (Tacadas sem força excessiva), que a Bola pare antes do final da Pista, não podendo ficar por conta da sorte.
A proteção pode ser com talude, tela, grama ou qualquer elemento que evite OB em Tacada com a força apropriada.
- 03.12 – Pistas ascendentes longitudinal (do início em direção ao Buraco) devem proporcionar retenção de rolagem da Bola no sentido do retorno ao início a cada 8 metros no mínimo, pode ser com talude, gramado ou outro elemento que não impeça a Tacada sequencial.
- 03.13 – Pistas sequenciais onde o início da pista é próximo ao “Green” da pista anterior, devem proporcionar espaço suficiente com distância maior ou igual a 6 metros para as equipe que aguardam permanecerem com conforto e não atrapalhem a equipe que está jogando.
Obs.: A área de espera pode ser na lateral da área de saída, contudo deve manter a distância mínima de 3,00 metros da pista anterior.

04 - O BURACO (HOLE) , HASTE E BANDEIRA

- 04.01 – A posição do buraco no Green é de livre escolha. Deve obedecer aos itens seguintes.
- Diâmetro interno do Buraco (Hole) é de 18,5cm a 20cm.
 - Deve ter área livre de no mínimo 8 cm por volta de Haste da Bandeira até beira do Buraco internamente.
 - Profundidade do Buraco é de 15cm a 20cm.
- 04.02 – O elemento que forma o Buraco pode ser de PVC, metálico ou outro material que forme um cilindro vazado perfeito, não pode aflorar no terreno nem impedir a queda da Bola. Não são permitidas configurações de terreno imediato ao Buraco que desviem a trajetória da Bola ou impeçam a queda.
- 04.03 – A Haste da Bandeira (que indica posição do buraco) tem o comprimento de 1,80m a 2,20m. Diâmetro da Haste é de 10mm a 25mm.
- 04.04 – A Bandeira tem o formato triangular, retangular ou outra forma, é fixa na extremidade da Haste, tem a altura de 17 cm ou mais e lado de 25 cm



ou mais. Indica o número do Buraco em letras garrafais e visíveis para leitura à distância.

Pode ser de qualquer cor, contanto que a numeração seja bem legível. Recomenda-se diferenciar a cor do Campo 1 do Campo 2.

05 - GREEN

05.01 – Dentro da área do “Green” é permitida a existência de obstáculos naturais ou criados, como árvores, pedras, elevações etc. contanto que não impeçam atingir o Buraco.

05.02 – Em volta do Buraco (Hole), com raio mínimo de 60cm, a superfície deve ser plana, sem obstáculo e com grama esmeralda ou similar, não é permitido depressões ou elevações que desviem a trajetória da Bola.

05.03 – Em terreno inclinado, é obrigatório um patamar com diâmetro mínimo de 120 cm plano e com grama esmeralda ou similar, que proporcione a rolagem da bola uniforme e sem desvios. A boca do buraco (Hole) deve estar sempre bem aparada e não oferecer obstáculos como elevações ou depressões que desviem a Bola.

05.04 – A área de escape deve conter um círculo virtual de 5 metros de diâmetro ou com o diâmetro igual a 10 % do comprimento da pista, aplicando-se o diâmetro maior. A área de escape pode ser diminuída com a construção de talude a jusante, natural ou criado, desde que aprovado pela Comissão Técnica.

Toda a superfície do círculo virtual tem a grama Esmeralda ou similar, sempre bem aparada, salvo em pistas de areia e devem obedecer as mesmas regras de conformação da superfície.

06 – SEGURANÇA

06.01 – Todas as Pistas deverão oferecer segurança aos atletas e demais pessoas. Uma bola de Mallet Golf com um peso em torno de 220 gramas, é objeto perigoso ao ser Tacada, principalmente numa pista de longa distância, ou onde exija força. As pistas, assim consideradas, terão telas de proteção com altura mínima de 2 metros e comprimento maior ou igual a 20 % do comprimento da pista.

06.02 – Independente do comprimento da pista, por exemplo em pistas ascendentes com inclinação maior ou igual a 12 %, é obrigatória a instalação da tela de proteção.

O comprimento será determinado pela Comissão Técnica. A tela deve ter altura mínima de 2 metros, podendo ser exigida altura maior a critério da Comissão Técnica.



- 06.03 – Pistas paralelas e próximas devem ser protegidas com tela metálica ou plástico. A altura é no mínimo 1 metro, podendo ser aumentada a critério da Comissão Técnica.
- 06.04 – Sempre que ocorrer situação de risco, será exigida a instalação de proteção. A definição fica a critério da Comissão Técnica.
- 06.05 – Nas pistas longas em que há possibilidade de cruzamento de pessoas, instalar tela.
- 06.06 – É muito importante observar riscos com proximidade de duas ou mais pistas, em que existe a possibilidade de atingir a pista vizinha. Sempre que ocorrer proximidade, deve ser prevista a circulação dos atletas. O balizamento não pode ser compartilhado e as pistas devem guardar o mínimo de 1 metro de distância.

07- INSTALAÇÕES

07.01 – Recepção e Atendimento

Para homologação do campo com intenção de realizar etapa do Campeonato Brasileiro, a Federação exige infra estrutura mínima de recepção e atendimento.

07.02 – Local para Recepção e Refeições.

07.02.01 – Próximo aos Campos deve conter cobertura com no mínimo 70 m², com local para mesa de café, escritório para uso de computador e apuração de resultados, sanitário para uso dos organizadores.

07.02.02 – Salão para almoço quando servido pela Agremiação, pode ser na mesma cobertura do café, contanto que atenda às necessidades, como cozinha etc.

07.03 – Cerimônia de Abertura

Local para abertura do evento: deve conter próximo ao local de recepção espaço para a abertura, onde serão enfileiradas todas as equipes com a respectiva identificação, palco para a comissão de abertura com sistema de som (pode ser na própria cobertura, desde que proporcione que organizadores e autoridades fiquem a montante para visualização de todos).

07.04 – Sanitários:

Cada Campo deve ter quantidade suficiente de sanitários.

É necessária a instalação de no mínimo 1 sanitário masculino com 4 bacias, 4 mictórios e 3 lavatórios; 1 sanitário feminino com 6 bacias e 4 lavatórios.

Obs.: As instalações sanitárias podem ser distribuídas pelos Campos, contanto que atendam o mínimo exigido e sejam providos de pertences



como saboneteira, porta papel, porta toalha e espelho, e 50 % dos aparelhos localizados próximo ao local da cobertura.

07.05 – Legislação

Todas as instalações devem obedecer às exigências mínimas das legislações Brasileira, Estadual e Municipal.

ALÉM DO LIVRO REGRAS

Além do Livro Regras, tem Considerações finais, Regulamentos e Determinações emanadas.

Considerações Finais

1. Este Livro Regras é revisão do Livro Regras editado em 2006, com as devidas atualizações.

Foram excluídas as regras do Mutch Play (Jogo por Buracos), considerando o seu pouco uso.

Entretanto, as regras para esse tipo de jogo prevalecem as estabelecidas em 2006.

2. Fora o Livro de Regra Geral, devemos levar em considerações os Regulamentos e Determinações emanadas pela Federação Paulista de Mallet Golf.

2.1. Exemplo do Regulamento :

Forma de realização de campeonato

Critério de desempate

Critério de pontuação

Critério de estabelecimento de Handicap

Funcionamento da comissão local e comissão técnica

Composição de diretoria plena

2.2. Determinações emanadas

Resoluções advindas de estudos, sugestões etc. aprovadas em reunião.

3. Regras Locais

A Comissão Local pode estabelecer regras locais que não constem no Livro de Regras, se condições (situações) locais atípicas assim exigirem e que interfiram no desenvolvimento adequado do jogo, para tanto, solicitar autorização da Federação.



Evitar a criação de Regra Local, a maioria dos competidores irá desconhecer; sendo imprescindível, comunicar na abertura e fixar em local visível, mantendo até o término da competição.

DA APROVAÇÃO

Este Livro Regras foi revisado e aprovado pela diretoria da Federação Paulista de Mallet Golf.

ELABORAÇÃO E COORDENAÇÃO DO TRABALHO DE REVISÃO :

COMISSÃO DE REGRAS

COORDENADOR	SUSUMU SHIKATA
COMPONENTE	YUKIO UTSUNOMIYA
COMPONENTE	ISSAO SAITO
COMPONENTE	PEDRO KIYOHARA
COMPONENTE	DUMONT SEITSU OISHI
COMPONENTE	AKIO HASHIZUME
COMPONENTE	YASUGI UEMURA

GESTÃO : YASUGI UEMURA (Presidente da FPMG)



Federação Paulista de Mallet Golf

DIRETORIA 2014

Presidente da Federação	Yasugi	Uemura
1º VicePresidente da Federação	Minoru	Ito
2º VicePresidente da Federação	Tetsushi	Kawakami
3º VicePresidente da Federação	Shoji	Kudo
Cons. Fiscal	Akira	Fukuzawa
Cons. Fiscal	Hiroshi	Furukawa
Cons. Fiscal	Zuleica	Utsunomiya
Cons. Fiscal Suplente	Mario	Nakano
Cons. Fiscal Suplente	Susumu	Shikata
Cons. Fiscal Suplente	Fumiaki	Suetsugu
Secretario Geral	Tunehisa	Fuzita
2º Secretario	Pedro	Kiyohara
Tesoureiro Geral	Eduardo Pereira	Lima Fo.
2º Tesoureiro	Yossinovo	Umekita
Diretor Tecnico e de Arbitragem	Issao	Saito
Diretor Administrativo	Yukio	Utsunomiya
Auxiliar Diretoria Administrativa	Toshiaki	Hishinuma
Diretor de Comunic. e Marketing	Nobuo	Sato
Diretor Juridico	Juscelino	Shimura

São Paulo, 06 de Dezembro de 2014