

Reglamento de Pitch&Putt

ASGAPP - Asociación Gallega de Campos de Pitch&Putt



PITCH&PUTT GALICIA
ASGAPP

www.pitchandputtgalicia.com

LAS REGLAS DEL PITCH & PUTT

Definidas por la FIPPA, en consenso con las asociaciones nacionales mundiales de Pitch and Putt.

Todas las competiciones FIPPA se llevaran a cabo en conformidad con el presente reglamento.

FIPPA permite a los miembros de las asociaciones y federaciones legislar el juego en su propio territorio y adaptar estas reglas para torneos locales.

2ª. Edición, efectiva desde el 1 de Enero de 2010

Estas Reglas están en vigor para el periodo 2010-2013 y deberían ser utilizadas junto a todas las actualizaciones publicadas en la página web de la FIPPA, **www.fippa.net**.

Pitch and Putt es un deporte amateur independiente controlado mundialmente por la FIPPA, la Federación Internacional de Pitch and Putt.

La Constitución de la FIPPA define el Pitch and Putt con las siguientes características:

1. Distancias: (a) Longitud del hoyo: Máximo 90 metros.
 (b) Longitud del campo de 18 hoyos: Máximo 1200 metros.
2. Se permitirá un máximo de 3 palos (al menos uno de ellos ha de ser un Putter).
3. Es obligatorio el uso de un Tee en la Alfombra de Salida.
4. Todos los jugadores deberán partir de una misma Alfombra de Salida para cada hoyo.

Traducción realizada por la ASGAPP, Asociación Gallega de Campos de Pitch And Putt.

Editado por el Comité de Reglas de la FIPPA

Secretaría General de la FIPPA

Roger de Llúria, 27

08009 Barcelona

Con el apoyo del Govern de Catalunya

Primera edición, Enero de 2008

Segunda edición, Enero de 2010

D.L. B-11.452-2010

CONTENIDOS

Como usar estas reglas _____	5
Etiqueta; Comportamiento en el Campo _____	6
Definiciones _____	7
Parte I Juego General _____	13
Parte II Equipamiento _____	18
Parte III El Juego _____	19
Parte IV El Jugador _____	23
Parte V Reglas Generales _____	24
Parte VI Formas de Juego _____	25
Apéndice I Directrices de Estado Amateur _____	28

COMO USAR ESTAS REGLAS

Se recomienda que te familiarices con estas reglas y las utilices cada vez que te surja una duda. En caso de duda, juega el recorrido como lo encuentras y la bola donde repose.

Comprender las Palabras

Estas Reglas están escritas de una forma muy precisa y deliberada. Debes asegurarte de comprender la diferencia entre las siguientes palabras utilizadas:

puedes=opcional/recomendación

debes=obligación(y penalización si no se realiza)

la bola=significa que la bola no puede ser cambiada por otra

una bola=significa que la bola puede ser cambiada por otra

Conocer las definiciones

Es muy importante el buen conocimiento de los términos definidos para la utilización de las reglas.

Penalizaciones por incumplir las reglas o su procedimiento

Las penalizaciones por incumplir una regla, tanto en competiciones Stroke-Play como en Matchplay, es **un golpe** salvo acuerdo previo.

Dropar una bola para aliviarse

De acuerdo con las opciones de alivio, la bola siempre tiene que ser dropada dentro de una distancia de **dos palos** desde el punto más cercano al alivio, o en el lugar determinado para aplicar esta regla, independientemente si el dropaje constituye penalidad o no.

ETIQUETA; COMPORTAMIENTO EN EL CAMPO

Nadie podrá moverse, hablar o permanecer cerca de la línea de juego o directamente detrás de la bola o el hoyo cuando un jugador está calculando o realizando un golpe.

Ningún jugador deberá jugar hasta que los jugadores de en frente estén fuera de rango. Sin embargo, los jugadores deben jugar sin demorarse indebidamente.

Cuando ha sido completado el juego de un hoyo, los jugadores deben abandonar inmediatamente el green y marcar sus tarjetas en el próximo tee.

Los jugadores deben reparar sus piques en el green.

Los jugadores deben evitar dañar el hoyo cuando retiren la bandera y la bola del hoyo. No se debe utilizar la cabeza de un palo para retirar la bola del hoyo, tampoco pueden apoyarse en sus palos mientras están en el putting green.

Antes de abandonar un búnker, los jugadores deben reparar sus huellas y marcas.

Una violación grave de etiqueta o el desprecio continuo de estas directrices, podrían dar lugar a que el jugador sea descalificado.

DEFINICIONES

PREPARANDO EL GOLPE

El "golpe ha sido preparado" cuando el jugadora se ha posicionado para hacer un golpe y también ha apoyado el palo en el suelo. Sin embargo, en un obstáculo, el jugador ha "preparado el golpe" cuando el jugador se ha posicionado para realizar el golpe.

CONSEJO

Consejo es cualquier sugerencia que pueda influir en la determinación de un juego o forma de hacer un golpe. La información sobre las reglas y cuestiones de información pública no se considera consejo.

BOLA EN JUEGO

Una bola está "en juego" desde que el jugador ha hecho el golpe en el tee de salida. Permanece en juego (como bola del jugador) hasta que es embocada, excepto cuando sale de límites, se pierde, se levanta o se sustituye por otra de acuerdo a estas Reglas. La bola sustituta pasa a ser la bola en juego.

BOLA PERDIDA

Una bola es declarada "perdida" en el campo

- a. si no se encuentra o identifica como suya tres minutos después de que los jugadores han empezado a buscarla; o
- b. el jugador ha hecho un golpe con una bola sustituida bajo las reglas, con la correspondiente perdida de distancia y un golpe de penalidad.

BOLA MOVIDA

Una bola es declarada movida si abandona su posición original incluso si sólo se ha movido una fracción de su circunferencia.

BÚNKER

Un "búnker" es un obstáculo que consiste en un área de terreno donde el césped o el suelo ha sido reemplazado con arena o un similar. Un muro o labio del búnker no cubierto con hierba es parte del búnker. El margen del búnker se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. La bola está en un búnker cuando cae en él o cuando una parte de la misma toca el búnker.

AGUA ACCIDENTAL

"Agua accidental" es cualquier acumulación temporal de nieve o agua o hielo natural en el campo que no es un obstáculo de agua.

COMMITTEE

El "comité" es el debidamente nominado comité del club o asociación que organiza la competición. El comité no tiene poder de renunciar una regla del Pitch & Putt.

El comité puede establecer Normas Locales de acuerdo a las Reglas del Pitch & Putt.

CAMPO

El "campo" es todo el área dentro del cual se permite el juego.

ZONAS ECOLÓGICAMENTE SENSIBLES

"Zonas ecológicamente sensibles" son aquellas áreas del campo designadas e identificadas con estacas con topes rojos/verdes.

EQUIPAMIENTO

"Equipamiento" es cualquier cosa utilizada, empleada o transportada por el jugador o el compañero del jugador.

BANDERA

La "bandera" es un indicador móvil localizado en el centro del hoyo para indicar su posición.

TERRENO EN REPARACIÓN

"Terreno en reparación" es una porción de campo marcado por orden del comité concertado o declarado por la autoridad representativa. Cualquier hierba, arbusto, árbol o cualquier cosa creciendo dentro del terreno en reparación es parte del terreno en reparación. Incluye material apilado para tirar y un hoyo hecho por el personal de mantenimiento. Las estacas y líneas que definen el "terreno en reparación" están también consideradas parte del terreno. Esas estacas son obstrucciones. Una bola está en el terreno en reparación cuando está situada en dicho terreno o toca dicho terreno. El margen de terreno en reparación se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba. El comité puede declarar una Regla Local la prohibición de jugar desde el terreno en reparación.

OBSTÁCULOS

Un "obstáculo" es un búnker o obstáculo de agua. Una bola está en un obstáculo cuando cae total o parcialmente en él o toca el obstáculo.

HOYO

El "hoyo" deberá ser de 108 mm de diámetro y al menos 101.6 mm de profundo. Si se utiliza un revestimiento, deberá hacerse por lo menos 25,4 mm por debajo de la superficie del green a menos que la naturaleza del suelo haga que sea imposible realizarlo.

EN EL HOYO

Una bola está "en el hoyo" cuando está en reposo dentro de la circunferencia del agujero y se encuentra también por debajo del nivel del borde del hoyo.

LÍNEA DE JUEGO

La "línea de juego" es la dirección que el jugador desea que tome la bola después de realizar un golpe, más una razonable distancia en cada lado de la dirección intencionada. La línea de juego se extiende verticalmente hacia arriba desde el suelo, pero no más allá del hoyo.

LÍNEA DE PUTT

La "línea de putt" es la línea que el jugador desea que realice su bola después de ser golpeada en el Putting Green. La línea de putt no se extiende más allá del hoyo.

IMPEDIMENTOS SUELTOS

El término "impedimentos sueltos" denota objetos naturales no fijados o creciendo y no adheridos a la bola, y no incluye piedras sólidamente incrustadas, hojas, ramitas, ramas y similares, estiércol, gusanos, insectos y moldes o pilas hechas por ellos. La arena y la tierra suelta son impedimentos sueltos en el green pero no en otra parte.

MARCA

Una "marcador" es aquel que es designado por el comité para apuntar la puntuación de un competidor en stroke play. No es un árbitro.

OBSTRUCCIONES

Una "obstrucción" es cualquier cosa artificial, ya sea erigida, colocada o dejada en el campo excepto:

- a. los objetos que definen el fuera de límites, tales como paredes, vallas, estacas y banderillas,
- b. cualquier obstrucción declarada por el comité como parte integrante del campo,
- c. cualquier parte de un objeto artificial inamovible que esté fuera de límites.

Una obstrucción es una obstrucción movable si se puede mover sin un esfuerzo razonable, sin causar retraso en el juego y sin causar daño. Cualquier otra, es una obstrucción inamovible.

FUERA DE LÍMITES

"Fuera de límites" está definido por todas las vallas fronterizas y está prohibido jugar fuera de esto límites. El comité puede definir y marcar áreas dentro del campo como fuera de límites. Un jugador puede permanecer fuera de límites para jugar una bola que está dentro del campo. Los objetos que definen fuera de límites no son obstrucciones y se consideran fijos. Fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

AGENTE EXTERNO

Un "agente externo" es toda entidad que no forma parte del partido o, en el juego por golpes, no forma parte del bando del competidor. Ni el viento ni el agua son agente externo.

GOLPE DE PENALIDAD

Un "golpe de penalidad" es uno añadido a la puntuación de un jugador o jugadores de un bando según las reglas.

PRÁCTICA

"Práctica" es golpear una bola de manera deliberada de la forma que el jugador desearía hacerlo en el campo de juego.

SWING DE PRÁCTICA

Un swing de práctica no es un golpe de práctica y puede ser realizado en cualquier lugar, siempre que el jugador no infrinja las Reglas.

BOLA PROVISIONAL

Una "bola provisional" es una bola jugada según las reglas cuando una bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites.

GREEN

El "green" es todo el terreno del hoyo que se está jugando preparado especialmente para el putter. Una bola está en el green cuando cualquier parte de ella misma toca el green.

ÁRBITRO

Un "árbitro" es aquel designado por el Comité para acompañar a los jugadores para decidir cuestiones y aplicar las reglas. Debe actuar sobre cualquier infracción de las Reglas que observe o le sea comunicada. La decisión del árbitro es definitiva.

POSTURA

Consiste en un jugador que coloca sus pies en posición preparatoria para efectuar un golpe.

VUELTA ESTIPULADA

La "vuelta estipulada" consiste en jugar los hoyos del campo en el orden correcto a menos que lo autorice el Comité.

GOLPE

Un "golpe" es el movimiento del palo hacia la bola con la intención de golpearla y moverla. El golpe contará desde el inicio de la bajada del palo. Pero si un jugador para voluntariamente la bajada del palo antes de que la cabeza del palo llegue a la bola, se considera que no ha ejecutado el golpe.

TEE

Un "tee" es un objeto artificial que se utiliza para elevar la bola del suelo. La altura mínima requerida del mismo es de 5 mm.

TEE DE SALIDA

El "tee de salida" es el punto de partida para el hoyo que se jugará y es común para todos los jugadores. Si el tee de salida es una alfombra, el área definida

es la propia alfombra. De lo contrario, el frente y los lados deben ser definidos y la parte posterior no deberá ser superior a dos palos desde el frente.

CAMPO

"Campo" es todo el área del recorrido excepto:

- a. El tee de salida y el green del hoyo que se está jugando.
- b. Todos los obstáculos del recorrido
- c. Un campo de flores, árboles, áreas vegetales claramente definidas y áreas sensibles.

OBSTÁCULO DE AGUA

Un "obstáculo de agua" es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, drenaje superficial u otro curso de aguas abiertas (contenga agua o no). Todo el terreno y agua dentro del margen de un obstáculo son parte del obstáculo. Mientras el margen de un obstáculo de agua no esté delimitado de otra manera, lo estará por el punto donde comienza la depresión del terreno. Cuando el margen de un obstáculo de agua está delimitado por objetos artificiales (traviesas, piedras, muros, vallas, etc.), estos están dentro del obstáculo y su margen está definido por los puntos exteriores de los objetos a nivel del suelo. Estos objetos artificiales son obstrucciones inamovibles. Cuando el margen de un obstáculo de agua está delimitado por una línea en el suelo, esta está dentro del obstáculo del agua. El margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y abajo. Las estacas que identifican un obstáculo deberían ser rojas y son obstrucciones.

Nota 1. El Comité o su representante autorizado, puede declarar cualquier parte del campo como obstáculo agua y puede hacer una regla local prohibiendo jugar desde cualquier área sensible definida como obstáculo de agua.

BOLA EQUIVOCADA

"Bola equivocada" es cualquier otra bola que no sea la del jugador o su bola provisional.

PARTE I - JUEGO GENERAL

1. EL JUEGO

- a.** El juego de Pitch and Putt consiste en jugar una bola con un palo desde cada Tee de Salida hacia el hoyo correspondiente con un golpe o golpes sucesivos en concordancia con las Reglas.
- b.** A excepción de lo permitido por el Comité los hoyos se han de jugar consecutivos, comenzando por el primer hoyo.
- c.** La bola debe ser jugada tal y como cae, excepto en los casos previstos en las Reglas.

PENALIDAD: descalificación

2. PRÁCTICA

En cualquier día o días de una competición, o durante el transcurso de la misma, los jugadores no pueden practicar en los límites del campo. Esta regla es válida tanto para Matchplay como para Strokeplay.

PENALIDAD: descalificación

Entre el juego de dos hoyos un jugador no puede practicar el golpe, excepto en el green del último hoyo jugado, siempre y cuando no retrase el juego.

PENALIDAD: un golpe

Jugar en una competición diferente el mismo día o días no constituye práctica. Practicar en la cancha de prácticas y en el green de prácticas antes del comienzo de cualquier ronda está permitido.

Los golpes jugados en continuidad al juego de un hoyo, cuyo resultado se ha decidido, no son golpes de práctica.

3. OBSTRUCCIONES

Cualquier obstrucción movable puede ser movida **sin penalización**.

- a.** Si la bola se mueve, debido al movimiento de una obstrucción, deberá reponerse.

b. Si la bola reposa sobre la obstrucción movable, se deberá levantar la bola, sacar la obstrucción y dropar en el campo o en un obstáculo, en el green se colocará tan cerca como sea posible del punto donde se encontraba la bola sobre la obstrucción.

c. Excepto cuando la bola está en un obstáculo de agua, un jugador puede aliviarse si la bola se sitúa en o cerca de una obstrucción inamovible o si esta interfiere en la colocación del jugador, el swing o la línea de putt cuando la bola está en green.

Procedimiento:

- **En el campo**, marcar la bola, levantarla y droparla sin penalidad dentro de la distancia de dos palos del punto más cercano al alivio - pero sin ganar distancia hacia el hoyo.
- **En el búnker**, marcar la bola, levantar la bola y droparla en el búnker sin penalidad como en el campo.
- **En el green**, marcar la bola, levantar la bola y colocarla sin penalidad en el punto más cercano al alivio

PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO DEL LA REGLA 3b: un golpe.

4. AGUA ACCIDENTAL

Si la bola de un jugador reposa o toca en agua accidental o cuando esa condición interfiere en la posición o swing del jugador, se podrá aliviar.

Procedimiento:

- **En el campo**, marcar la bola, levantarla y droparla sin penalidad dentro de la distancia de dos palos desde el punto más cercano al alivio - pero sin ganar distancia hacia el hoyo.
- **En el búnker**, marcar la bola, levantarla y droparla en el búnker sin penalidad como en el campo.
- **En el green**, marcar la bola, levantarla y colocarla sin penalidad en el punto más cercano al alivio

PENALIDAD: un golpe

5. TERRENO EN REPARACIÓN

a. Una bola que ha entrado en un Terreno en Reparación no debe ser recuperada si al hacerlo, el jugador necesita entrar en ese área.

- b.** Una bola que ha entrado en un Terreno en Reparación debe ser repuesta dropando una bola dentro de la distancia de dos palos desde el punto de alivio **sin penalidad.**
- c.** Una bola que ha entrado en un Terreno en Reparación y que un jugador la puede recuperar sin entrar dentro del área deberá ser levantada y dropada dentro de la distancia de dos palos desde el punto de alivio **sin penalidad.**
- d.** Si el Terreno en Reparación está delimitado por una cuerda y esta interviene en la línea de juego, el jugador puede dropar la bola dentro de la distancia de dos palos desde el punto de alivio **sin penalidad.**

PENALIDAD POR INCUMPLIR LA REGLA 5a: un golpe

6. TERRENO EN REPARACIÓN Y ÁRBOLES PLANTADOS

- a.** El Comité puede declarar como Terreno en Reparación para el propósito de esta Regla, cualquier campos de flores, claramente definidas áreas vegetales o árboles recién plantados (si el árbol o la estaca interfiere en la posición o swing del jugador).
- b.** Jugar desde "terreno en reparación" está permitido excepto cuando lo prohíbe una Regla Local.
- c.** Un jugador podrá aliviarse cuando una bola que cae o toca una zona de flores, una zona vegetal claramente definida o árboles recién plantados (si el árbol o la estaca interfiere en la posición o swing del jugador) o Terreno En Reparación, o cuando dicha condición interfiere en la posición o swing del jugador.

Procedimiento:

- **En el campo**, marcar la bola, levantarla y droparla sin penalidad dentro de la distancia de dos palos desde el punto más cercano al alivio - pero sin ganar distancia hacia el hoyo.
- **En el búnker**, marcar la bola, levantarla y droparla en el búnker sin penalidad como en el campo.
- **En el green**, marcar la bola, levantarla y colocarla sin penalidad en el punto más cercano al alivio.

PENALIDAD: un golpe

7. BÚNKERS DE ARENA

- a.** Antes de golpear la bola en un búnker de arena el jugador no podrá
 - Tocar el suelo o la arena con el palo

- Tocar o mover cualquier impedimento suelto
- Cualquier obstrucción móvil que repose en el búnker puede ser removida.

b. Un golpe con el que la bola no sale del búnker no representa en sí una infracción de las Reglas, pero suavizar las irregularidades antes de jugar un segundo o cualquier otros futuros golpes en la arena es una infracción de las Reglas.

PENALIDAD: un golpe

8. OBSTÁCULOS DE AGUA

a. Una bola en un obstáculo de agua puede jugarse **sin penalidad**, pero el jugador no puede

- Tocar el suelo o el agua en el obstáculo con el palo
- Tocar o mover cualquier impedimento suelto en el obstáculo
- El jugador puede mover cualquier obstáculo móvil que repose en el agua.

b. si una bola está en un obstáculo de agua o perdida dentro de un obstáculo de agua (independientemente de que la bola repose o no en el agua), el jugador puede, **bajo la penalidad de un golpe:**

- Dropar una bola detrás del obstáculo de agua, manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto por dónde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua y el punto por dónde se dropará la bola, sin límite de distancia detrás del obstáculo de agua donde la bola puede ser dropada; o

-Dropar una bola fuera del obstáculo de agua dentro de la distancia de dos palos y no más cerca del agujero que el punto por dónde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua.

PENALIDAD: un golpe

9. EL GREEN

a. La bola debe ser jugada desde la alfombra delimitada y colocándola en un tee.

b. Si un jugador cuando empieza un hoyo, lo hace desde fuera de la alfombra de salida, incurre en una infracción, que conyeva la penalidad de un golpe y deberá jugarla de nuevo desde la alfombra de salida.

c. Si la bola cae del tee o la tira el jugador mientras se coloca para realizar el golpe, se debe reponer en el tee sin penalidad. Si la bola se golpea en estas

circunstancias, el tiro se da por bueno y se seguirá jugando dónde repose la bola.

PENALIDAD: un golpe

10. EL GREEN

a. Una bola en el green puede ser marcada y levantada.

b. En el green:

- Se pueden quitar impedimentos sueltos, cogiéndolos o cepillándolo hacia un lado, siempre que no toque la línea de juego.

- Los pique causados por la bola deben ser reparados

c. Si la marca interfiere en la línea de juego de un oponente, si es requerido, se debe colocar una o más cabezas del palo, a uno y otro lado de su posición original. Si el marcador es colocado a uno u otro lado, deberá situarse en su posición original antes de reponer la bola.

d. Si la bola de un jugador, mientras es jugada en el green, impacta en la bola de otro jugador que también esté en el green, el jugador incurrirá en **un golpe de penalidad** y la bola se jugará desde dónde quede. La bola movida deberá ser repuesta en su posición original.

e. La bola del jugador no puede golpear la bandera colocada en el hoyo o habiendo sido retirada del hoyo cuando la bola se juega desde el green.

f. Una bola que reposa en un green diferente al que se está jugando debe ser levantada y dropada **sin penalidad**, dentro de la distancia de dos palos desde el punto más cercano de alivio, pero sin ganar distancia hacia el hoyo.

g. Cuando cualquier parte de una bola sobresale por encima del borde de un hoyo, el jugador puede esperar 10 segundos para determinar si está en reposo. Si para entonces la bola no ha caído en el hoyo, se considera que está en reposo y se deberá jugar en consecuencia.

h. Si cualquier tapón de un hoyo antiguo interfiere con la línea de putt, entonces la bola puede ser, **sin penalidad**, marcada, levantada y colocada en el punto más cercano de alivio, sin ganar distancia hacia el hoyo.

PENALIDAD: un golpe

i. En el green, no se podrá utilizar ningún otro palo que no sea el putt, excepto si este resulta dañado durante el recorrido. El jugador puede acabar la ronda estipulada con cualquiera de sus otros palos, o sustituir el putter por otro si no retrasa el juego.

PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO DE LA REGLA 10 i: un golpe

PARTE II - EQUIPO

11 PALOS

- a.** Un jugador debe tener como máximo tres palos (conforme a especificaciones reconocidas),
- b.** Uno de ellos tiene que ser un putter.
- c.** No se pueden aplicar materiales extraños a la cara de un palo.
- d.** Se podrá cambiar un palo, sin causar demoras innecesarias, sólo si ha dejado de ser apto para el uso normal del juego. El cambio no puede ser por un palo prestado por un jugador que esté jugando y lo haya escogido para el juego.
- e.** Los compañeros pueden compartir palos, siempre que el número total de palos no sea superior a tres.

PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO DE LA REGLA 11 a / e: un golpe por cada hoyo con una penalidad máxima de tres golpes por ronda

PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO DE LA REGLA 11 b / c: descalificación

12 LA BOLA

- a.** La bola no puede tener un diámetro inferior a 1.68 pulgadas (42.67 mm) y se deberá ajustar a las especificaciones reconocidas.
- b.** La bola deberá tener claramente legible el nombre del fabricante y el número de identificación o marca.
- c.** No se pueden manipular o añadir materiales extraños a la bola.

PENALIDAD: descalificación

- d.** Si la bola resulta dañada por un golpe, el golpe se cancela y el jugador puede jugar otra bola sin penalidad tan cerca como sea posible desde dónde se jugó la bola original.

PARTE III - EL JUEGO

13 JUGANDO LA BOLA

- a.** La bola debe ser golpeada con la cabeza del palo y no debe ser empujada, arrastrada o acucharada.
- b.** El primer jugador en jugar desde el primer tee de salida se decide según el orden de sorteo (ej: orden de hándicap), si no hay empate, por sorteo. A partir de entonces el bando con menor puntuación en el hoyo que se acaba de jugar, será el primero en jugar el siguiente.
- c.** Antes de comenzar el juego (o cuando una bola es cambiada), cada jugador tiene que identificar la bola claramente con su oponente.
- d.** Cuando las bolas están en juego, la bola más alejada del hoyo tiene que jugarse primero.
- e.** Un jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde el tee de salida a menos que una norma le permita sustituir la bola (una bola dañada, perdida o irrecuperable).
- f.** Si el palo de un jugador golpea la bola más de una vez en un golpe, el jugador tiene que contar el golpe y sumar un golpe de penalidad, haciendo dos golpes en total.
- g.** Un jugador mejorará, o permitirá que le mejoren, la línea de juego o la posición de la bola y no moverá, doblará o romperá nada fijo o en crecimiento excepto como puede ocurrir en el curso del posicionamiento del jugador.
- h.** Excepto cuando un impedimento suelto o la bola toque un obstáculo o repose en él, los impedimentos podrán ser retirados.
- i.** Una bola enterrada en su propio pique en el campo, puede ser levantada, limpiada y dropada sin penalidad, tan cerca como sea posible al punto donde reposaba pero sin ganar distancia hacia el hoyo.
- j.** Durante el juego de un hoyo, un jugador puede limpiar su bola **sin penalidad** si ha sido marcada y levantada

- en el green, o
- cuando es embocada, o
- en otro caso, de acuerdo a estas Reglas

Un jugador no puede limpiar su bola si la bola ha sido marcada y levantada porque está ayudando o interfiriendo (fuera del green) en el juego o que no sea en la medida necesaria.

- Para identificarla, o
- Para determinar si está inservible para el juego.

k. Si la posición de la bola, en cualquier parte del campo, interfiere con la posición, swing o línea de juego de otro jugador, la bola debe ser marcada y levantada si es requerido. Después hay que reponerla y no puede ser limpiada.

l. Un jugador, jugando desde un tee de salida equivocado, puede cancelar el golpe jugado y volver a jugar desde el tee de salida correcto con la **penalidad de un golpe**. Si el error no se rectifica antes de que comience el siguiente hoyo, el jugador será **descalificado**.

m. Si un jugador golpea una **bola equivocada**, el jugador puede jugar su bola con la **penalidad de un golpe**. Si el error no se rectifica antes de que comience el siguiente hoyo, **el jugador será descalificado**. Los golpes jugados con una bola equivocada no se contarán.

n. Si una bola, que ha sido golpeada, se sabe que sale fuera de límites o se pierde, el jugador debe añadir **un golpe de penalidad** y tiene que jugar una bola lo más cerca posible al lugar desde dónde la bola original ha sido jugada:

- Desde el tee de salida el tee es obligatorio
- Desde el campo o un obstáculo la bola debe ser dropada
- Desde el green la bola debe ser colocada.

o. El jugador puede jugar una **Bola Provisional** si considera que la bola original puede estar perdida (no en un obstáculo de agua) o fuera de límites. Deberá declararlo al marcador u oponente e identificar la bola provisional.

Si la bola original está perdida o fuera de límites, la bola provisional será la bola en juego y el jugador añadirá **un golpe de penalidad** a la puntuación.

Si la bola original no está perdida o fuera de límites, la bola provisional se recogerá sin penalidad, y el golpe jugado no contará. Si no se abandona la bola provisional constituirá jugar con la bola equivocada.

p. El jugador puede considerar su **bola injugable** en cualquier lugar del campo, excepto cuando la bola está en un obstáculo de agua. El jugador es la única autoridad facultada para decidir si la bola es injugable. Si la bola se considera injugable, el jugador, bajo la **penalidad de un golpe**:

i) Jugar una bola tan cerca como sea posible al lugar desde el que la bola original fue jugada:

- Desde el tee de salida el uso de tee es obligatorio.
- Desde el campo o desde un obstáculo la bola debe ser dropada.
- Desde el green la bola debe ser colocada

ii) Dropar una bola detrás del punto dónde la bola reposa, apuntando directamente entre el hoyo y el sitio en el que la bola ha caído, sin límite de distancia detrás de ese punto.

iii) Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos desde el punto dónde reposa la bola, sin ganar distancia hacia el hoyo.

Si la bola injugable está en un búnker, el jugador puede proceder bajo las cláusulas i), ii), o iii). Si se juega bajo las cláusulas ii) o iii), la bola debe ser dropada en el búnker.

PENALIDAD: un golpe

14. BOLA MOVIDA, DESVIADA O PARADA

- a.** Cuando la bola de un jugador durante el juego y en reposo es movida por el jugador, su compañero o su equipo, el jugador sumará **un golpe de penalidad** y la bola deberá ser repuesta.
- b.** Si una bola en juego y en reposo, se mueve después de que el jugador la haya colocado, el jugador considerará que ha provocado que se mueva y deberá sumar **un golpe de penalidad**, y la bola deberá ser repuesta. Se considerará que la bola se ha movido de su posición original si se ha movido sólo una fracción de su circunferencia.
- c.** Si una bola en reposo es movida por algo que no forma parte del juego, como viento, u otro jugador o su equipo, deberá ser repuesta **sin penalidad**.
- d.** Si la bola se mueve después de que cualquier impedimento suelto sea tocado por el jugador o el compañero del jugador, deberá ser repuesta incurriendo en **un golpe de penalidad**, excepto en el green donde la bola debe ser repuesta sin penalidad.
- e.** si una bola en movimiento es detenida o desviada por algo que no forma parte del juego, como el viento, o por otro jugador o su equipo, la bola debe ser jugada donde repose.
- f.** si una bola en movimiento es detenida o desviada por el jugador o el compañero del jugador, o su equipo, se deberá añadir **un golpe de penalidad** y el jugador deberá jugar la bola donde repose.
- g.** si una bola en reposo en el campo es golpeada o movida por la bola de otro jugador, deberá ser repuesta en el sitio dónde estaba y la otra bola se deberá jugar dónde repose.

PENALIDAD: un golpe

- h.** un jugador no puede tomar parte o influir en el movimiento de una bola excepto acorde con las Reglas. En el caso de romper esta Regla, la penalidad es la **descalificación**.

15. SITUACIONES DE ALIVIO

a. Una bola dropada bajo las Reglas deberá ser dropada por el jugador en persona. El jugador deberá estar erguido, coger la bola a la altura del hombro, el brazo estirado y la dropará a uno y otro lado, sin ganar distancia hacia el hoyo.

PENALIDAD: un golpe

b. Una bola dropada puede volverse a dropar, **sin penalidad**, si:

- rueda y queda en reposo a más de dos palos de distancia de dónde tocó por primera vez el campo.
- Rueda y queda en reposo dentro de un obstáculo.
- Rueda y queda en reposo fuera de un obstáculo.
- Rueda y queda en reposo en un green
- Queda en reposo fuera de límites
- Queda en reposo ganando distancia hacia el hoyo
- Queda en reposo en una posición donde la interferencia inicial persiste.

Si cuando se vuelve a dropar la bola queda en reposo en cualquiera de las posiciones indicadas anteriormente, deberá ser colocada lo más cerca posible al punto donde tocó el suelo cuando fue dropada.

PENALIDAD: un golpe

PARTE IV - EL JUGADOR

16. RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

- a.** El jugador empezará en el plazo establecido por el Comité
- b.** Los jugadores deben permanecer durante la ronda en el grupo organizado por el Comité.
- c.** No se permite el uso de caddie en ningún caso.
- d.** El jugador es el responsable de la exactitud de la puntuación registrada por cada hoyo en su tarjeta. Tras la finalización de la ronda, el jugador debe asegurarse que tanto él como su marcador (el que registra la puntuación del jugador) firman la tarjeta y la devuelve al Comité tan pronto como le sea posible.
- e.** Acuerdo para excluir Reglas: Los jugadores no se deben poner de acuerdo para excluir la aplicación de cualquier norma o para renunciar a cualquier penalidad impuesta.

PENALIDAD: descalificación

- f.** Si un jugador da una puntuación para cualquier hoyo menor que la que realmente ha conseguido, o registra mal una puntuación para cualquier hoyo, el jugador será **descalificado**. Una puntuación mayor que la que realmente ha conseguido si que permanecerá.
- g.** Un jugador no debe pedir consejo, excepto a los jugadores de su bando.

PENALIDAD: un golpe

- h.** Los jugadores del mismo bando deben entregar sus tarjetas simultáneamente a la organización de la competición.

PARTE V - REGAL GENERAL

Cuando estas normas no prevén una situación específica, o si cualquier punto en disputa no está cubierto por las Normas, el Comité debería, previa deliberación, tomar una decisión acorde a la equidad.

PARTE VI - FORMAS DE JUEGO

MATCH PLAY

- Un juego consiste en un bando jugando contra otro en una ronda estipulada a menos que decrete lo contrario el Comité.
- En match play el partido se juega por hoyos. Un hoyo hoyo lo gana el bando que emboca la bola en el menor número de golpes. En un partido de hándicap gana el hoyo el resultado neto más bajo.
- Se empata un hoyo si cada bando emboca la bola con el mismo número de golpes.
- Un partido se gana cuando un bando aventaja al otro en un número mayor de hoyos que el número que queda por jugar.
- Un jugador puede conceder a su contrario su próximo golpe en cualquier momento siempre que la bola del contrario esté en reposo. Se considera que el oponente ha embocado con el siguiente golpe y la bola puede ser removida por cada bando.
- Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento, antes del comienzo o antes de finalizarlo.
- Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento, antes de comienzo o antes de finalizarlo.

Formas de Match Play:

Match Play Individual

Un partido en el cual un jugador juega contra otro.

Four Ball Match Play

Un partido en el cual dos jugadores juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos jugadores

Foursome Match Play

Un partido en el cual dos jugadores juegan en pareja contra otros jugadores, y cada bando juega con una bola. Los compañeros deben jugar de forma alterna desde el tee de salida y también durante el juego de cada hoyo.

STROKE PLAY

- Una competición Stroke Play consiste en jugar una ronda estipulada a menos que el Comité decreta lo contrario.
- El competidor o bando que juegue la ronda o rondas estipuladas en el menor número de golpes es el ganador. En una competición hándicap, el competidor o bando con la menor puntuación neta por ronda o rondas estipuladas es el ganador.

Formas de Stroke Play:

Stroke Play Individual

Una competición Stroke Play en la cual cada jugador juega contra los otros competidores

Four Ball Stroke Play

Una competición Stroke Play en la cual dos jugadores, jugando como pareja, puntúa con la mejor bola.

Foursome Stroke Play

Una competición Stroke Play en la cual dos jugadores, jugando como pareja, juegan con una bola. La pareja debe jugar alternativamente desde el tee de salida y durante el juego de cada hoyo.

Competiciones Stableford

Una competición Stableford es una modalidad de Stroke Play. La puntuación en tal competición se hace por puntos obtenidos en relación a un resultado fijado para cada hoyo.

Hoyo jugado.....	puntuación
Más de uno sobre la puntuación fijada o sin puntuación.....	0 puntos
Uno sobre la puntuación fijada.....	1 punto
La puntuación fijada.....	2 puntos
Uno por debajo de la puntuación fijada	3 puntos
Dos por debajo de la puntuación fijada	4 puntos
Tres por debajo de la puntuación fijada	5 puntos
Cuatro por debajo de la puntuación fijada	6 puntos

El ganador es el competidor que consigue el mayor número de puntos.

El marcador sólo es responsable de marcar en número bruto de golpes en cada hoyo dónde la puntuación neta del jugador obtiene uno o más puntos.

APÉNDICE I - DIRECTRICES DEL ESTATUTO DE JUGADOR AFICIONADO

El Pitch and Putt es esencialmente un deporte aficionado.

Un jugador no puede:

Competir por un premio en metálico excepto lo previsto en la Cláusula Especial A.

Cláusula A

- Aceptar un pago o compensación por impartir instrucción que no sea como parte de un programa aprobado.
- Aceptar un premio o premios cuyo importe sea superior a 750 €.
- Canjear cualquier premio por dinero en metálico.
- Usar un premio en forma de bono para pagar todo o parte del abono de un Club.
- Aceptar ser miembro honorífico, o miembro con un descuento en el pago como incitación para jugar en un Club.

Un jugador puede:

- Participar voluntariamente en una "pool" organizada por los mismos participantes de una competición de un Club.
- Dar instrucción de una forma voluntaria.
- Aceptar premios simbólicos grabados de forma personalizada y que en este caso excedan la cantidad de 750 €.
- Aceptar comida y bebidas gratuitas en una competición, si es ofrecida a todos los competidores.
- Cobrar los gastos para participar en eventos a nivel de equipo, promocionales o internacionales.

La infracción de estas directrices implica la automática exclusión de la licencia para competir. La propia asociación o federación del jugador es la que autoriza, al cabo de un año de los hechos que ocasionaron la pérdida de la condición de aficionado, su readmisión para competir.

CLÁUSULA ESPECIAL A

La siguiente cláusula Especial A será aplicada a modo de prueba durante dos años desde el 1 de Enero de 2010

En los Open Internacionales aprobados por la FIPPA

a)

- El fondo total de premios incluidos en los premios en metálico es de máximo 2500 €
- Se puede conceder un primer premio de máximo 750 €
- Se pueden conceder posteriores premios

b)

La decisión de si debe o no premiar con dinero en metálico es facultativa del Comité organizador

c)

Los premios en metálico serán pagados como cantidades brutas y cualquier tasa personal será responsabilidad individual del participante. EPPA y FIPPA no serán responsables del tratamiento de tasas en ninguna jurisdicción particular.

d)

El impuesto por participar un jugador en un Open FIPPA es 6€ en 2010 y 7€ en 2011. Si el Comité organizador decide premiar con dinero en metálico, tiene el derecho a retener el 50% del impuesto por participación para ayudar a sufragar el coste de dichos premios.

e)

El comité organizador puede premiar con un trofeo u otra forma de premio si aceptando un premio en metálico pudiera contravenir o perjudicar el estatus amateur de un jugador en cualquier otro deporte. El comité organizador informará a los participantes en un open internacional de esta posibilidad.

f)

La aceptación de premios en metálico en concordancia con los términos de esta cláusula no excluye a ningún jugador que participe en cualquier

campeonato individual o de equipos EPPA o FIPPA.

Cláusulas sugeridas para Constituciones Nacionales.

La aceptación de premios en metálico en concordancia de la cláusula especial A de las Reglas de la FIPPA no se considerará una infracción del estatus amateur.