



LAS REGLAS DEL PITCH&PUTT EN GALICIA





INTRODUCCIÓN

Las competiciones de Pitch and Putt que tienen lugar en Galicia se rigen por las reglas que figuran en este documento y siguen las directrices y recomendaciones establecidas por la International Federation of Pitch and Putt Associations (F.I.P.P.A.), entidad reguladora del Pitch and Putt a nivel europeo y nivel mundial. Los jugadores de Pitch and Putt, campos asociados o adheridos a la ASGAPP y los clubes afiliados o adheridos a la ASGAPP tendrán que cumplir estas normas así como los reglamentos y acuerdos de las respectivas Juntas Directivas y Asambleas para que tenga validez cualquier competición oficial de este deporte celebrada en el territorio gallego.

CAMPOS, RECORRIDOS Y NORMAS BÁSICAS

1. Las competiciones de Pitch and Putt solo tendrán validez en aquellos campos que hayan sido homologados por la Asociación Gallega de Campos de Pitch and Putt.
2. Los recorridos de Pitch and Putt tendrán una longitud máxima de 1.200 metros. La longitud de los hoyos no puede ser superior a 90, siempre medidos a centro de green.
3. El número de palos no puede ser superior a tres, incluido, obligatoriamente, un putter.
4. Los jugadores tienen que dar su golpe de salida desde una superficie artificial, utilizando o no un apoyo (tee), según su criterio.
5. En las competiciones internacionales (FIPPA) para efectuar el golpe de salida hay que colocar la bola obligatoriamente encima de un apoyo (tee) que tiene que tener una altura mínima de 5 mm.
6. El lugar de salida es común para todos los jugadores.

REGLAS DE JUEGO Y SU APLICACIÓN. RECURSOS

1. Las reglas aplicables en las competiciones que tengan lugar en Galicia serán las que constan en este documento.
2. Las reglas aplicables en torneos internacionales (tanto oficiales como amistosos) serán las aprobadas por la FIPPA para estas competiciones.
3. Los órganos jurisdiccionales y los procedimientos y recursos en materia de disciplina deportiva serán los establecidos en los Estatutos y Reglamentos de Disciplina de la ASGAPP.
4. Cada competición oficial tiene su propio Reglamento que no puede, en ningún caso, contradecir lo establecido en el presente Reglamento General de las Competiciones.
5. En ausencia de un Árbitro, el Comité de la prueba será el responsable de resolver las reclamaciones de los jugadores en materia de reglamento. Si este Comité no puede llegar a una conclusión, podrá consultar con el Comité de Reglas de la ASGAPP.

SISTEMA DE HÁNDICAP

1. Según la normativa internacional, el Pitch and Putt tiene que tener su sistema propio de hándicap. La ASGAPP comparte el uso del sistema de hándicap –propiedad de FIPPA- que es el único aplicable en las competiciones oficiales.

Reglamento definido por FIPPA, en consulta con las asociaciones de Pitch & Putt en todo el mundo.

Todas las competiciones organizadas bajo el amparo FIPPA se llevarán a cabo de acuerdo con estas Reglas.

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

Estas son Reglas de transición para el período 2020-2024 y deben aplicarse junto con todas las actualizaciones que se publican en la FIPPA (www.fippa.org)

Pitch & Putt es un deporte amateur independiente controlado en todo el mundo por FIPPA, la Federación Internacional de Pitch & Putt.

La Constitución de FIPPA define Pitch & Putt con las siguientes características:

1. Distancias:
 - (a) Longitud del hoyo: Máximo 90 metros.
 - (b) Longitud del campo de 18 hoyos: Máximo de 1.200 metros.
2. Máximo de tres palos permitido para su uso (uno de los cuales debe ser un putter).
3. Es obligatorio el uso de un tee en la zona de salida.
4. El área de salida para el hoyo que se jugará es común para todos los jugadores.



ÍNDICE

Como utilizar estas Reglas	5
Normas de conducta.	5
Definiciones	6
1ª Parte GENERALIDADES.	11
2ª Parte EQUIPACIÓN	15
3ª Parte EL JUEGO.	15
4ª Parte EL JUGADOR	19
5ª Parte REGLAS GENERALES	19
6ª Parte REGLAS LOCALES.	21
7ª Parte MODALIDADES DE JUEGO	21
APENDICE DE REGLAS JUGADOR AFICIONADO	23
PRINCIPALES CAMBIOS REGLAS 2020	24

COMO UTILIZAR ESTAS REGLAS

Es aconsejable familiarizarse con estas Reglas y aplicarlas siempre que surja la ocasión. En caso de duda, juegue el campo tal como lo encuentre y la bola tal como reposa.

✂ Comprensión de las Palabras

Estas Reglas se han redactado de una manera muy precisa y deliberada. Habría que tener en cuenta y comprender las siguientes diferencias en el uso de las palabras:

- puede = opcional
- habría = recomendación
- habrá = instrucción (penalización si no se cumple)
- “la bola” = significa que no se puede cambiar la bola por otra
- “una bola” = significa que se puede cambiar la bola por otra

✂ Conocer las Definiciones

Un buen conocimiento de la terminología definida es muy importante para la correcta aplicación de las Reglas.

✂ Penalización por infracción de las Reglas o por incumplimiento del procedimiento

La penalización por infracción de una regla tanto en las competiciones Stroke Play como en las competiciones Match Play es de un golpe excepto que esté estipulado de otro modo.

El desconocimiento de las Reglas no exime de la penalización incurrida.

NORMAS DE CONDUCTA

- Nadie tendría que moverse, hablar o situarse cerca o directamente detrás de la bola o del hoyo cuando un jugador está preparando o ejecutando un golpe.
- Los jugadores tendrían que jugar sin demora indebida.
- Cuando el juego de un hoyo ha sido completado, los jugadores tendrían que abandonar inmediatamente lo green y anotar el resultado en las tarjetas en el lugar de salida del siguiente hoyo.
- El jugador tendría que asegurarse de reparar con cuidado cualquier desperfecto ocasionado al green por el impacto de una bola.
- Los jugadores tendrían que evitar ocasionar ningún desperfecto al green al manipular la bandera, sacar la bola del agujero con la cabeza del palo o al apoyarse en el putter.
- La bandera tendría que volverse a colocarse en el agujero de manera adecuada antes de que los jugadores abandonen el green.
- Antes de abandonar un búnker, el jugador tendría que arreglar y alisar todos los desperfectos ocasionados.
- Se recomienda el uso de vestimenta deportiva propia de la práctica del Pitch and Putt intentando evitar: camisetas sin cuello y sin mangas en los hombres, chándales o camisetas deportivas propias de otros deportes o con simbologías ajenas al deporte, calzado deportivo no adecuado, abierto o con poca sujeción del pie.
- La infracción reiterada de las Normas de Conducta, comportará la descalificación del jugador por parte del Comité de la Prueba



DEFINICIONES

AGUA ACCIDENTAL

“Agua accidental” es una condición anormal del terreno por acumulación temporal de agua, nieve o hielo natural en el campo, que no está en una “área de penalidad” y que sea visible antes o después de que el jugador se coloque.

ÁRBITRO

Persona designada por el Comité para acompañar a los jugadores a fin de decidir cuestiones de hecho y aplicar las reglas. Tendrá que actuar ante cualquier infracción de una Regla que observe o le sea denunciada.

La decisión del árbitro es definitiva.

ÁREA DE ALIVIO

Es el área donde un jugador tiene que dropar una bola cuando necesita aliviarse bajo una regla. La distancia de un área de alivio puede ser de un palo o de dos palos de longitud desde el punto de referencia y no puede estar más cerca del hoyo que el punto de referencia.

ÁREA DE PENALIDAD

El “área de penalidad” es una área de terreno desde la cual está permitido aliviarse con un golpe de penalidad si la bola del jugador reposa ahí.

Un “área de penalidad” es cualquier mar, lago, balsa, río, zanja, drenaje superficial u otras cauces de agua abiertos (contengan agua o no). Un “área de penalidad” podría ser otras áreas definidas por el comité donde a menudo se pierde una bola o no se puede jugar. Todo el terreno y agua dentro del margen de un “área de penalidad” son parte del “área de penalidad”.

Mientras el margen de un “área de penalidad” no esté delimitado de otro modo, lo estará por el punto donde empieza la depresión del terreno o un cambio importante a las condiciones del mismo.

El margen de un “área de penalidad” se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Las estacas identifican una “área de penalidad”, pero los muros, líneas, vigas, piedras, vallas, etc. definen los márgenes de la “área de penalidad”, y se consideran obstrucciones. El margen de un “área de penalidad” se define como los puntos exteriores de los objetos que marcan el “área de penalidad”.

Las estacas para identificar y/o líneas para definir un “área de penalidad” tienen que ser de color rojo.

BANDERA

Es un indicador derecho y movable con una tela incorporada, colocado en el centro del agujero para indicar su posición.

BOLA EMBOCADA

Una bola está “embocada” cuando reposa dentro de la circunferencia del hoyo y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del agujero.

BOLA EN JUEGO

Una bola está “en juego” tan pronto como el jugador ha ejecutado una vez desde el lugar de salida, ha estado dropada, colocada o reposada cuando las reglas lo permiten. Continúa en juego (como su bola) hasta ser introducida dentro del agujero, excepto cuando está fuera de límites, “perdida” o levantada o ha sido sustituida de acuerdo con las reglas. Una bola que así sustituye la bola anterior se convierte en bola en juego.

BOLA EQUIVOCADA

Bola equivocada es cualquier bola que no sea la bola del jugador o una bola provisional.

BOLA MOVIDA

Se considera que una bola se ha movido de su posición original si se ha desplazado tan solo una fracción de su circunferencia.

BOLA PERDIDA

Una bola está “perdida” en el campo si:

- a. No se ha encontrada e identificada dentro de los tres minutos, contados desde que se ha empezado su investigación; o
- b. El jugador ha colocado otra bola en juego bajo las reglas con la penalización de golpe y distancia.

BOLA PROVISIONAL

Una bola provisional es una bola jugada bajo las reglas cuando una bola puede estar perdida fuera de una “área de penalidad” o puede estar fuera de límites.

BÚNKER

El “búnker” es un área de terreno donde el césped ha sido sustituida por arena o similar. Una pared u orilla de un búnker que no estén cubiertas de césped, son parte del búnker.

El margen de un búnker se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba. Una bola está en un búnker cuando reposa o cualquier parte de ella lo toca.

CADDIE

Un “caddie” es quien ayuda al jugador de acuerdo con las Reglas. Incluye llevarle los palos, darle consejo, etc.

CAMPO

El “campo” es toda el área dentro de la cual está permitido el juego.

CAUSA AJENA

Es aquella 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 causa ajena.

COLOCARSE

Consiste en situar los pies en posición preparándose para efectuar un golpe.

COMITÉ

Es la comisión debidamente nombrada por el club o por la asociación organizadora de la competición. El comité no tiene poder para excluir una Regla de Pitch and Putt. El comité puede establecer y publicar Reglas Locales siempre y cuando no vayan en contra de las Reglas del Pitch and Putt.

COMPAÑERO

Es un jugador asociado con otro en el mismo bando.

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Es cualquier agua accidental, terreno en reparación o cualquier desperfecto inusual en el campo producido por causas naturales, animales, por vehículos o personas

CONSEJO

Consejo es cualquier parecer o sugerencia que pudiera influir en un jugador para determinar su juego o el método para ejecutar un golpe. Información relacionada con las reglas y cuestiones de dominio público, no son consejo.

GOLPE

Un golpe es el movimiento del palo hacia la bola con intención de golpearla y moverla. El golpe empieza tan pronto como el jugador inicia el retroceso del palo. Si un jugador para voluntariamente la bajada del palo antes de que la cabeza del palo llegue a la bola, se considerará que no lo ha ejecutado.

GOLPE DE PENALIZACIÓN

Es el golpe que, bajo la aplicación de las Reglas, se añade al resultado de un jugador o bando.

EQUIPACIÓN

Es cualquier cosa usada, portada o transportada por el jugador o todo al que transporta para él, su compañero o cualquiera de sus caddies.

FUERA DE LÍMITES

El “fuera límites” está definido por vallas, estacas, muros, línea blanca, y jugar más allá de estos límites está prohibido. La parte interior de estos elementos marca la línea de fuera límites. El comité puede marcar como fuera límites cualquier parte dentro del campo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites. Un jugador puede situarse fuera de límites para jugar una bola que está dentro de los límites.

Los objetos que definen los fuera límites no son obstrucciones y se consideran fijas. La línea del fuera límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

AGUJERO-HOYO

El “agujero” tendrá 108 mm de diámetro y al menos 101,6 mm de profundidad. Si se utiliza un recubrimiento, este tendrá que estar hundiéndose al menos 25,4 mm por debajo de la superficie del green, a menos que la naturaleza del suelo no permita hacerlo.

GREEN

El green es 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.

GREEN EQUIVOCADO

Un green equivocado es cualquier green que no sea el del hoyo que se está jugando.

IMPEDIMENTOS SUELTOS

Impedimentos sueltos son objetos naturales que no estén fijados o en crecimiento y que no estén adheridos a la bola e incluyen piedras que no estén sólidamente empotradas, hojas, leña pequeña, ramas o similares, excrementos, gusanos, insectos y detritus o pilas formadas por ellos.

La arena y tierra suelta son impedimentos sueltos al green y al recorrido. El rocío y la escarcha no son impedimentos sueltos.

LÍNEA DE JUEGO

La línea de juego es la dirección que el jugador desea que siga su bola después de un golpe, más una distancia razonable a ambos lados de la dirección deseada. La línea de juego se extiende verticalmente hacia arriba desde el suelo, pero no se prolonga más allá del hoyo.

LUGAR DE SALIDA

El lugar de salida es la zona desde la cual se inicia el juego en el agujero que se tiene que jugar y es el mismo para todos los jugadores. Si el lugar de salida es una superficie artificial (estererilla o alfombra), es ella misma la que define el área del lugar de salida. En caso de no ser así, la parte delantera y los lados tienen que ser definidos y la parte posterior del lugar de salida no será de una longitud superior a dos palos, desde su parte delantera.

MARCADOR

Persona designada por el Comité para anotar el resultado de un competidor en el juego por golpes. No es un Árbitro.

OBSTRUCCIONES

Una obstrucción es cualquier cosa artificial, tanto si está levantada como si no, situada en el campo, excepto:

- a. Los objetos que definen el fuera límites tales como muros, vallas, estacas y alambradas.
- b. Cualquier construcción declarada por el comité como parte integrante del campo.
- c. Cualquier parte de un objeto artificial inamovible situado fuera de límites.

Una obstrucción es una obstrucción movable si se puede mover sin esfuerzo exagerado, sin demorar indebidamente el juego y sin ocasionar desperfectos. De otra manera, es una obstrucción inamovible.

PRACTICAR

Practicar es golpear una bola de manera deliberada de la forma que el jugador desearía hacerlo en el campo en el desarrollo del juego.

PUNTO MÁS PRÓXIMO DE ALIVIO

El punto más próximo de alivio es el punto en el campo más próximo al lugar donde reposa la bola, que no está más cerca del hoyo, y dónde no existe la interferencia de la cual está permitido aliviarse.

RECORRIDO

Recorrido es toda el área del campo, excepto:

- a. El lugar de salida y el green del agujero que se está jugando.
- b. Todos los búnkeres y áreas de penalidad.

SWING DE PRÁCTICA

Un swing de práctica no es un golpe de práctica y se puede efectuar a cualquier lugar con la condición de que el jugador no infrinja las Reglas.

TEE

Un apoyo y/o un “tee” son dispositivos artificiales escogidos para elevar la bola sobre el terreno. La altura mínima del dispositivo se de 5 mm.

TERRENO EN REPARACIÓN

Terreno en reparación es una condición anormal del terreno en cualquier parte del campo marcada como tal por el comité o así declarado por su representante autorizado. Cualquier hierba, árbol o cosa en crecimiento dentro del “terreno en reparación” es parte del “terreno en reparación”. Incluye material apilado para ser retirado y cualquier agujero hecho por un encargado del mantenimiento del campo, incluido si no está marcado como tal, y las áreas medioambientalmente sensibles. Las estacas y/o las líneas que definen el “terreno en reparación” están dentro de este terreno. Estas estacas son obstrucciones. El margen de un “terreno en reparación” se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba.

Una bola está en “terreno en reparación” cuando reposa o cualquier parte de ella toca el “terreno en reparación”.

Una Regla Local puede prohibir el juego desde un “terreno en reparación”.

VUELTA ESTIPULADA

Excepto que el Comité lo autorice de otro modo, una “vuelta estipulada” consiste en jugar los agujeros del campo en su número y orden correctos.



PARTE 1 – GENERALIDADES

1. EL JUEGO

- a. El juego del Pitch and Putt consiste en jugar una bola con un palo desde cada lugar de salida hasta el interior del agujero correspondiente mediante uno o sucesivos golpes de acuerdo con estas Reglas.
- b. Excepto si el Comité lo permite de otro modo, los agujeros tendrán que jugarse en orden, empezando por el hoyo 1.
- c. La bola se jugará tal como repose excepto si las Reglas lo disponen de otra manera.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla : descalificación

2. PRACTICA

En cualquier día de una competición o días de una competición, un jugador puede practicar el recorrido de la competición hasta una hora antes de la hora de inicio establecida por el comité. El comité mediante las reglas de la competición, puede prohibir al jugador practicar cualquier día de la competición. Esta Regla es de aplicación en todas las modalidades de juego.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla : descalificación

En el transcurso de una vuelta, entre el juego de dos hoyos , un jugador no puede realizar ningún golpe de práctica excepto el putt que se puede practicar en el green del último agujero jugado, sin demorar el juego.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla : un golpe

Jugar diferentes competiciones al mismo recorrido en el mismo o diferente días, no se considera práctica. Esta permitido jugar en el campo de prácticas y en el green de prácticas antes de empezar cualquier competición. No se considerará “práctica” el hecho de que un jugador acabe de jugar un agujero a pesar de que su resultado no cuente.

3. OBSTRUCCIONES

Cualquier obstrucción movable, esté dentro o fuera del recorrido, se puede sacar sin penalización.

- a. Si la bola se mueve al sacar una obstrucción movable, tendrá que reponerse sin penalidad.
- b. Si la bola reposa dentro o sobre una obstrucción movable, se puede levantar la bola y sacar la obstrucción. La bola se dropará en el recorrido, o en un búnker o en una área de penalidad, y en el green se colocará tanto cerca como sea posible del punto donde se encontraba la bola, pero no más cerca del hoyo.
- c. Excepto cuando la bola está en un área de penalidad, un jugador puede aliviarse sin penalización cuando la bola se para encima de una obstrucción inamovable o si ésta interfiere con la colocación, el swing del jugador o la línea de juego cuando la bola está en green.

Procedimiento de alivio opcional:

- a. En el recorrido: levantar la bola y droparla sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto más próximo de alivio, pero no más cerca del agujero (área de alivio)

- b. Búnker: levantar la bola y droparla dentro del búnker sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto más próximo de alivio, pero no más cerca del agujero (área de alivio)
- c. Green: levantar la bola y colocarla sin penalidad, en su punto más próximo de alivio.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla : un golpe

4. CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Excepto cuando una bola está en una área de penalidad, si la bola de un jugador reposa o toca una condición anormal del terreno o cuando esta condición interfiere con su colocación, el swing del jugador o la línea de juego cuando la bola está en green, el jugador puede aliviarse sin penalización.

Procedimiento de alivio opcional:

- a. En el recorrido: levantar la bola y droparla sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto más próximo de alivio, pero no más cerca del agujero (área de alivio)
- b. Búnker: levantar la bola y droparla dentro del búnker sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto más próximo de alivio, pero no más cerca del agujero (área de alivio)
- c. Green: levantar la bola y colocarla sin penalidad, en su punto más próximo de alivio.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla : un golpe

5. BÚNKERS

Antes de ejecutar un golpe a la bola dentro de un búnker, el jugador:

- a. Puede sacar impedimentos sueltos y obstrucciones móviles.
- b. El jugador no podrá tocar la superficie o la arena del búnker:
 - 1) Con la mano o con un palo para probar las condiciones de la arena o el bunker
 - 2) Con el palo justo delante o detrás de la bola.
 - 3) Al hacer un swing de práctica o al iniciar el golpe

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla : un golpe

6. ÁREAS DE PENALIDAD

Una bola que está en un área de penalidad se puede jugar como reposa, sin penalización. El jugador podrá sacar impedimentos sueltos y obstrucciones móviles. Si una bola está o está perdida dentro de una área de penalidad, el jugador puede, con un golpe de penalización:

- a. Jugar una bola tan cerca como sea posible del punto donde fue jugada por última vez la bola original (golpe y distancia).
- b. Dropar una bola detrás del área de penalidad, manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalidad y el punto donde se dropará la bola, sin límite de distancia, dentro una área de alivio de un palo de distancia.
- c. Dropar una bola fuera del área de penalidad, dentro de un área de alivio de dos palos de distancia y no más cerca del agujero que el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalidad.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla : un golpe

7. LUGAR DE SALIDA

- a. La bola tendrá que jugarse desde dentro del lugar de salida acomodándola sobre un apoyo (tee) reglamentario.
- b. Un jugador que juegue desde un lugar de salida equivocado, tendrá que anular el golpe/es jugado/os y tendrá que jugar desde el lugar de salida correcto. El jugador incurrirá en la penalización de un golpe. Si el error no se rectifica antes de jugar el siguiente hoyo, estará descalificado.
- c. Si la bola cae del apoyo (tee) o el jugador la hace caer al preparar el golpe podrá volver a acomodarla encima del apoyo (tee), sin penalización. Si en estas circunstancias la bola ha sido golpeada, tendrá que contarse el golpe y la bola se jugará tal como repose.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla : un golpe

8. GREEN

- a. Una bola en el green puede ser marcada, levantada, limpiada y repuesta.
- b. Al green se pueden sacar impedimentos sueltos levantándolos o barriéndolos hacia un lado, siempre que no se haga presión hacia abajo.
- c. Se pueden reparar los desperfectos del green ,sin penalizar, realizando acciones razonables para restaurar el green a su condición original.
- d. Si el marcador de bola interfiere en la línea de juego de un jugador tendría que desplazarse una o más longitudes de la cabeza de un palo hacia un lado o la otra de su posición original. El marcador de bola que ha estado así desplazado, tendrá

que volverse a colocar en su posición original antes de reponer la bola.

- e. Si la bola de un jugador jugada desde green golpea en otra bola que también está en green, el jugador incurrirá en un golpe de penalización y jugará su bola desde donde repose. La bola movida tendrá que reponerse en su posición original.
- f. No habrá ninguna penalización si la bola de un jugador golpea la bandera tanto si esta está colocada en el agujero o sacada
- g. Una bola que repose en un green que no sea el del hoyo que se está jugando, tendrá que ser marcada, levantada y dropada fuera de green, sin penalización, dentro de la distancia de un palo del punto más próximo de alivio pero no más cerca del agujero.
- h. Cuando cualquier parte de una bola cuelga sobre el borde del agujero, el jugador puede esperar 10 segundos para determinar si ésta está en reposo. Transcurrido ese tiempo si la bola no ha caído dentro del agujero, se considera que está en reposo y por tanto será jugada.
- i. Si cualquier tapa del hoyo anterior interfiere con la línea de juego, la bola se podrá levantar y colocar, en el punto más próximo de alivio, no más cerca del agujero y sin penalización.
- j. Antes de que un jugador ejecute su golpe a green, solo él y su caddie podrán señalar la línea de juego, pero con las siguientes limitaciones :
 1. El jugador y su caddie podrán tocar el green con las manos, el pie o cualquier cosa que estén sosteniendo, siempre que no se mejoren sus condiciones.
 2. El jugador o caddie no pueden dejar ningún objeto ya sea dentro o fuera del green, para señalar la línea de juego. Esto no está permitido incluso si este objeto se elimina antes de realizar el golpe.

3. El caddie no podrá aguantar deliberadamente la bandera indicando la línea de juego o hacer cualquier otra cosa (como señalar un lugar o crear una sombra en el green) para indicar la línea de juego durante el golpe. Excepción: el caddie puede estar en la línea de juego para atender la bandera.

PENALIZACIÓN : un golpe

- k. En el green solo se puede utilizar el putter excepto que este haya quedado malogrado en el transcurso normal del juego. En este caso, el jugador podrá acabar la vuelta estipulada utilizando cualquier palo de su bolsa o podrá sustituir el putt por otro que no haya sido seleccionado por el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el campo. Lo tendrá que hacer sin demorar el juego.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla : un golpe

9. SUSPENSIÓN DEL JUEGO

Un jugador no puede interrumpir el juego, salvo que esté autorizado o si el juego es suspendido por el comité. Los jugadores que comparten una partida, podrán acabar el agujero que están jugando, pero solo si es factible hacerlo sin retraso.



PARTE 2 – EQUIPACIÓN

10. LOS PALOS

- a. Un jugador podrá seleccionar para la vuelta, un máximo de tres palos (que se ajusten a las especificaciones reconocidas). Es obligatorio que uno de ellos sea un putter.
- b. No se pueden aplicar materiales extraños a la cara de un palo.
- c. Si un palo ha quedado malparado en el desarrollo normal del juego, se puede sustituir por otro y tendrá que hacerse sin demora indebida. La sustitución no puede hacerse tomando prestado un palo seleccionado para el juego, por otra persona que esté jugando el campo. Independientemente de la causa que ha malogrado el palo, el jugador podrá seguir golpeando la bola con el palo malogrado.
- d. Los compañeros de bando pueden compartir los palos, siempre que el número total de palos no sea superior a tres.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla 10 a / d : un golpe en cada agujero donde ha existido la infracción con un máximo de tres golpes por vuelta.

PENALIZACIÓN por infracción de la Regla 10 b / c : descalificación

11. LA BOLA

- a. El diámetro de la bola no tendrá menos de 42,67 mm (1,68 pulgadas) y tendrá que ajustarse a las especificaciones reconocidas.
- b. La bola tendrá que tener la marca del fabricante , el modelo y el número de identificación claramente legible.
- c. No se pueden aplicar materiales extraños a las bolas o manipularlas de cualquier otra manera.

PENALIZACIÓN : descalificación

PARTE 3 – EL JUEGO

12. JUGANDO LA BOLA

- a. La bola tendrá que golpearse con la cabeza del palo y no se podrá empujar, arrastrar o acucharar.
- b. El primer jugador que jugará desde el primer lugar de salida estará determinado por el orden de salidas (ej. orden por hándicap), Si no hay orden de salida se decidirá por sorteo. El bando con el resultado más bajo bruto en el agujero acabado de jugar, saldrá primero en el siguiente lugar de salida.
- c. Antes de empezar el juego de un hoyo (o cuando se cambia la bola), cada jugador tendría que identificar claramente su bola a su marcador / contrario.
- d. Cuando las bolas están en juego, se tendría que jugar en primer lugar la bola más alejada del agujero.
- e. Un jugador tendrá que acabar el hoyo con la bola jugada desde el lugar de salida excepto que una regla lo autorice a sustituirla por un otra bola (una bola inservible por el juego, perdida o irrecuperable).
- f. Si el palo de un jugador golpea más de una vez la bola al ejecutar un golpe, el jugador no tendrá penalización.
- g. Un jugador no mejorará o permitirá que se mejore la línea de juego o la posición de la bola y no moverá, doblará o romperá cualquier cosa fija o en crecimiento, excepto si esta acción sucede al colocarse limpiamente.
- h. Un jugador podrá sacar impedimento sueltos sin penalidad en cualquier lugar dentro o fuera del campo. Si el jugador mueve la bola al sacar un impedimento suelto, en cualquier lugar excepto el green, el jugador incurrirá en un golpe de penalización, y tendrá que reponer la bola a su punto original.

- i. Cuando la bola de un jugador se encuentra en una parte del recorrido cortada a altura de calle , el jugador puede reparar las marcas que han dejado los impactos de las bolas, sin penalidad.
- j. Una bola empotrada en su propio impacto en el terreno del recorrido puede ser levantada, limpiada y dropada sin penalización dentro de la distancia de un palo desde donde reposaba pero no más cerca del agujero. No se permite el alivio cuando la bola está empotrada en arena, en una parte del recorrido que no está cortada a la altura de calle o menos. Un jugador puede limpiar su bola sin penalización durante el juego de un hoyo, si la bola ha sido marcada y levantada en green o cuando las reglas lo permitan.
- k. El jugador no podrá limpiar su bola si ha sido marcada y levantada porque interfiere o ayuda (fuera de green) al juego. Una bola puede ser limpiada para la identificación o para determinar si no es apta por el juego.
- l. Si la posición de una bola, en cualquier lugar del campo, interfiere en la colocación, el swing o la línea de juego de otro jugador, la bola tendrá que ser marcada y levantada si así se solicita y posteriormente se tendrá que volver a reponer a su lugar original. La bola no podrá ser limpiada.
- m. Un jugador que juegue desde un lugar de salida equivocado, tendrá que anular el golpe/s jugado/s y tendrá que hacerlo desde el lugar de salida correcto. El jugador incurrirá en la penalización de un golpe. Si el error no se rectifica antes de jugar un golpe desde el siguiente agujero, estará descalificado.
- n. Si un jugador juega un golpe/s con una bola equivocada, incurrirá con la penalización de un golpe y tendrá que jugar con su propia bola. Si el error no se rectifica antes de jugar un golpe desde el siguiente agujero, estará descalificado. Los golpes jugados con una bola equivocada no se contarán.
- o. Si un jugador considera que su bola ha ido a parar fuera límites o puede estar perdida, se añadirá un golpe de penalización y tendrá que jugar una bola tan cerca como sea posible del punto donde fue jugada la bola original por última vez.
Procedimiento para continuar el juego:
 - Desde el lugar de salida la bola puede ser acomodada.
 - Desde el recorrido, desde un búnker o desde una área de penalidad se dropará una bola.
 - Desde el green se colocará una bola
- p. Una bola provisional tendría que jugarse si el jugador considera que la bola original puede estar perdida fuera de una área de penalidad o fuera de límites . El jugador tendrá que informar de su intención de jugar una bola provisional a su marcador. Si la bola original está perdida o fuera de límites, la bola provisional se convierte en la bola en juego y el jugador añadirá un golpe de penalización al resultado obtenido. Si la bola original no está perdida o fuera de límites, la bola provisional será abandonada, sin penalización, y los golpes jugados con esta bola no contarán. El incumplimiento de abandonar una bola provisional constituye estar jugando una bola equivocada.
- q. El jugador puede considerar su bola injugable en cualquier lugar del campo excepto cuando la bola está en una área de penalidad. El jugador es el único juez para determinar si la bola está injugable. Si el jugador declara que su bola está injugable, bajo la penalización de un golpe, podrá:
 - i) Jugar una bola tan cerca como sea posible del punto donde la bola original fue jugada por última vez.
Procedimiento para continuar el juego:
 - Desde el lugar de salida la bola puede ser acomodada.
 - Desde el recorrido o desde un búnker se dropará una bola dentro de una área de alivio de dos palos de distancia.
 - Desde el green se colocará una bola.

- ii) Dropar una bola detrás del punto donde reposa la bola, manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto donde reposa la bola y el punto donde se dropará la bola, sin límite de distancia, dentro de un área de alivio de un palo de distancia.
- iii) Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos desde el punto donde reposa la bola, pero no más cerca del agujero. Si la bola injugable está en el búnker el jugador puede proceder bajo las cláusulas ii) o iii). Si opta por proceder bajo las cláusulas ii) o iii) el jugador tendrá que dropar la bola dentro del búnker.

PENALIZACIÓN : un golpe

13. BOLA MOVIDA, DESVIADA O PARADA

- a. Cuando la bola en juego y en reposo de un jugador es movida por él mismo, su compañero, su equipación o sus caddies, el jugador incurrirá en un golpe de penalización y tendrá que reponer la bola. No hay ninguna penalización si la bola de un jugador se mueve accidentalmente por el jugador, el oponente o cualquier otra persona durante la investigación o identificación de la bola, y se repondrá a su lugar original. No hay ninguna penalización si el jugador, el oponente o cualquier otra persona mueve accidentalmente la bola del jugador o el marcador en el green, y se repondrá.
- b. Si una bola en juego y en reposo se mueve mientras que el jugador ha preparado el golpe, se considera que el jugador ha movido la bola e incurrirá en un golpe de penalización y tendrá que reponer la bola. Si el jugador ejecuta el golpe, la bola no tendrá que reponerse.
- c. Si una bola en reposo se mueve por una influencia externa, otro jugador golpeando una bola u otra bola, la bola del jugador será repuesta a su punto original sin penalización.
- d. Si las fuerzas naturales (como el viento o la agua) hacen que la bola de un jugador que está en reposo se mueva, la bola se jugará desde la nueva posición. Excepción. Si la bola de un jugador o el marcador en green se mueven después de que el jugador ya había levantado y repuesto la bola, la bola tiene que ser repuesta a su lugar original, no importa la causa por la que se haya movido (incluyendo fuerzas naturales: viento o agua).
- e. Si la bola se mueve después de que el jugador, su compañero o sus caddies toquen cualquier impedimento suelto, se repondrá con un golpe de penalización excepto lo green que se repondrá sin penalización.
- f. Si una bola en movimiento es parada o desviada accidentalmente por una influencia externa o persona, incluyendo jugadores, caddies y equipación, no habrá penalización y la bola se jugará como repose.
- g. Si una bola en movimiento es parada o desviada intencionalmente por el jugador, caddie, compañero o equipación, el jugador incurrirá en un golpe de penalización y la bola se jugará como repose. Si una bola en movimiento es parada o desviada intencionadamente por el jugador, caddie, compañero o equipación para obtener una ventaja considerable o para perjudicar a otro jugador, se incurrirá en la penalización de descalificación.
- h. Ningún jugador influirá en la posición o el movimiento de una bola excepto cuando las Reglas lo permitan. Mover la equipación de cualquier jugador o la bandera atendida, no supone infracción de esta Regla.

14. PROCEDIMIENTOS DE ALIVIO

- a. Área de alivio: Es el área donde un jugador tiene que dropar una bola cuando necesita aliviarse bajo una regla. La distancia de un área de alivio puede ser de un palo o de dos palos de longitud desde el punto de referencia y no puede estar más cerca del agujero que el punto de referencia.
- b. Dropar una bola en una área de alivio: una bola que tiene que ser dropada bajo las Reglas , tendrá que ser dropada por el propio jugador. El jugador puede utilizar cualquier bola. El jugador tiene que dejar caer la bola desde la altura de la rodilla sin tocar al jugador o su equipo. La bola tiene que ser dropada dentro del área de alivio y tiene que quedar en reposo dentro del área de alivio.
- c. Una bola dropada tendrá que volverse a dropar, sin penalización, si la bola queda en reposo fuera del área de alivio. Si la bola al volverse a dropar vuelve a quedar en reposo fuera del área de alivio, tendrá que ser colocada tan cerca como sea posible del punto donde tocó el campo al volverse a dropar.
- d. Golpe y distancia: en cualquier momento un jugador puede, bajo la penalización de un golpe, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto donde la bola original fue jugada por última vez.

Procedimiento para continuar el juego:

- Desde el lugar de salida la bola puede ser acomodada.
- Desde el recorrido, desde un búnker o desde una área de penalidad se dropará una bola dentro una área de alivio de un palo de distancia.
- Desde el green se colocará una bola.



PARTE 4 – EL JUGADOR

15. RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

- a. El jugador tendrá que salir a la hora establecida por el comité.
- b. El jugador tendrá que permanecer toda la vuelta estipulada en el grupo designado por el comité.
- c. El jugador puede ser asistido por un caddie y se permite los dispositivos de medidor de distancia, a menos que el comité determine lo contrario.
- d. El jugador es responsable de que el resultado anotado a su tarjeta en cada agujero es el correcto. Después de acabar la vuelta, el jugador tendrá que asegurarse de que él y los marcadores que hayan intervenido han firmado la tarjeta y devolverla al comité tan pronto como sea posible.
- e. Acuerdo para Excluir las Reglas: los jugadores no se pondrán de acuerdo para excluir el cumplimiento de cualquiera Reglo o suprimir cualquier penalización incurrida.

PENALIZACIÓN : descalificación

- f. Si un jugador apunta un resultado inferior al que se produce o no registra el resultado de un hoyo, el jugador será descalificado. Un resultado superior del realmente obtenido se mantendrá.
- g. Un jugador no dará ni pedirá consejo, excepto al/de su compañero de bando/caddie. El comité en las condiciones de una competición por equipos, puede permitir que cada equipo designe una persona que puede dar consejo a los miembros de este equipo.

PENALIZACIÓN : un golpe



- h. Los jugadores de un mismo grupo tendrían que entregar conjuntamente sus tarjetas de resultado a los organizadores de la competición.

PARTE 5 – REGLAS GENERALES

Cualquier disputa o punto dudoso sobre las reglas o cuando estas Reglas no proporcionen aclaración para una situación específica, será el comité quien tomará una decisión de acuerdo con los principios de equidad.





PARTE 6 – REGLAS LOCALES

1. REGLA DE INVIERNO

El comité puede establecer la siguiente regla local (regla de invierno) para las condiciones anormales en campo que podría interferir con la protección del campo y con un juego justo y agradable :

Una bola que está en el recorrido en una zona de césped segado a ras (calle) , puede ser levantada y limpiada, después de haber marcado su posición. La bola se tiene que colocar en un punto no más cerca del agujero, que no sea en un búnker, en una área de penalidad, ni en un green y dentro de la distancia de 20 cm. o de una tarjeta, de donde estaba originalmente.

Un jugador puede colocar su bola ,solo una vez , y está en juego en el momento que está en reposo.

PENALIZACIÓN : un golpe

2. RITMO DE JUEGO

El comité puede poner en vigor el siguiente ritmo en la política de tiempo de juego : el tiempo máximo asignado para cada golpe será de 30 segundos. Los árbitros controlarán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está fuera de posición tiene que ser cronometrado. Podrá ser cronometrado solo un jugador de forma individual.

El ritmo de juego se empieza a cronometrar en el momento en que el jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno y el jugador es capaz de jugar sin interferencias o distracciones.

La penalización por infracción de esta Regla Local es:

- 1º – Aviso verbal
- 2º – Golpe de penalidad
- 3º – Descalificación

PARTE 7 – MODALIDADES DE JUEGO

1. MATCH PLAY

El partido consiste en que un bando juega contra otro una vuelta estipulada, a no ser que el comité lo establezca de otro modo.

En match play el juego se juega por hoyos. Un hoyo es ganado por el bando que emboca su bola con el menor número de golpes. En un partido con hándicap, gana el hoyo el resultado neto más bajo.

Un hoyo está empatado si cada bando emboca con un mismo número de golpes.

Un partido está ganado cuando un bando aventaja al otro en un número de hoyos mayor que el número de hoyos que quedan para jugar.

Un jugador puede conceder a su contrario su próxima golpe en cualquier momento siempre que la bola del contrario esté parada. Se considera que el contrario ha embocado con su siguiente golpe y la bola puede ser levantada por cualquier bando.

Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de este hoyo.

Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de este partido.

MODALIDADES MATCH PLAY

Match Play Individual: un partido donde un jugador juega contra otro.

Cuatro Bolas Match Play: un partido donde dos jugadores juegan su mejor bola contra la mejor bola de los otros dos jugadores.

Reglamentación: un bando puede estar representado por un compañero para todo o para una parte de un partido. Un compañero ausente

se puede incorporar al partido entre el juego de dos hoyos pero no durante el juego de un hoyo.

Las bolas del mismo bando se pueden jugar en el orden que este quiera.

Si un jugador en un hoyo juega una bola equivocada estará descalificado por aquel hoyo pero su compañero no incurre en penalización aunque la bola jugada haya sido la suya.

Foursome Match Play: un partido donde dos jugadores juegan contra otros dos jugadores, y cada bando juega con una bola. Los compañeros de bando tendrán que jugar alternativamente desde el lugar de salida /alfombrilla y continuar el juego de cada hoyo alternando los golpes.

Reglamentación: si un jugador juega cuando lo tendría que haber hacer su compañero, su bando incurrirá en un golpe de penalización.

2. STROKE PLAY

Una competición Stroke Play consiste en jugar una vuelta estipulada, a no ser que el comité lo establezca de otro modo.

El competidor o bando que juegue la vuelta estipulada en el menor número de golpes será el ganador. En una competición hándicap el competidor o bando con el resultado neto más bajo en la vuelta o vueltas estipuladas es el ganador.

MODALIDADES DE STROKE PLAY

Stroke Play Individual: una competición Stroke play donde cada jugador juega contra los otros competidores.

Cuatro Bolas Stroke Play (fourball): una competición Stroke play donde dos jugadores juegan como compañeros de bando y cada uno juega su propia bola, puntuando la mejor bola de los dos.

Reglamentación: un bando puede estar representado por cualquier de los compañeros por toda o por una parte de la vuelta estipulada. Un competidor ausente puede unirse a su compañero entre el juego de dos hoyo pero no durante el juego de un hoyo.

El marcador tendrá que anotar en cada hoyo solo el resultado bruto del compañero del cual contará el resultado. La tarjeta solo tendrá que formarla uno de los compañeros.

Un bando puede jugar en la orden que considere oportuno las bolas que pertenecen a su bando.

Si un competidor juega una vez con una bola equivocada, incurrirá en la penalización de un golpe y tendrá que corregir el error según las Reglas. Su compañero no incurrirá en ninguna penalización aunque la bola equivocada sea la suya.

Si un competidor infringe una Regla y esta infracción ayuda al juego de su compañero, este también será penalizado.

Foursome Stroke Play: una competición Stroke Play donde dos jugadores, jugando como compañeros de bando, juegan solo una bola. Los compañeros de bando tendrán que jugar alternativamente desde el lugar de salida / alfombra y continuar el juego de cada hoyo alternando los golpes.

Reglamentación: si los compañeros juegan en orden incorrecto, se cancelará el golpe y se incurrirá en un golpe de penalización. El bando tendrá que corregir el error jugando una bola en el orden correcto. Si el bando ejecuta un golpe desde el siguiente lugar de salida sin corregir el error o abandona el último green de su vuelta sin hacerlo, estará descalificado.

Greensome: Una competición Stroke Play donde dos jugadores, jugando como compañeros de bando, juegan cada uno el primer golpe de cada hoyo, escogen la mejor bola de las dos y acaban el hoyo jugando alternativamente.

3. FORMAS DE CÁLCULO STABLEFORD

Una competición Stableford es una modalidad de juego por golpes. El recuento en estas competiciones se hace por puntos obtenidos en relación con un resultado fijado por cada hoyo y el hándicap del jugador.

- Hoyos jugados en (sin tener en cuenta el hándicap) ... Puntos
- Más de un golpe sobre el resultado fijado por cada hoyo o sin resultado anotado: 0
- Un golpe más del resultado fijado por el hoyo : 1
- Resultado fijado por el hoyo : 2
- Un golpe menos del resultado fijado por el hoyo: 3
- Dos golpes menos del resultado fijado por el hoyo: 4

Quién más puntos obtiene es el ganador. El marcador anotará solo el número de golpes sucios realizados en el hoyo donde el competidor puntúe. El marcador es responsable de anotar solo el resultado bruto en cada agujero donde el resultado neto del competidor obtiene uno o más puntos.



APÉNDICE DE LAS REGLAS DEL JUGADOR AFICIONADO

Este apéndice será de aplicación únicamente para competiciones de la Asociación Gallega de Pitch and Putt (ASGAPP).

El Pitch and Putt es esencialmente un deporte aficionado.

Un jugador no puede:

- Competir por un premio en metálico.
- Aceptar un premio o premios con un precio de venta superior a los 600 €.
- Cambiar cualquier premio por dinero en efectivo.
- Utilizar un premio en forma de bono para pagar todo o una parte del abono de un Club.
- Aceptar ser miembro honorífico o miembro con una tarifa reducida como incentivo para ser miembro del equipo del Club.

Un jugador puede:

- Participar voluntariamente en una “pool” organizada por los mismos participantes en la competición de un Club.
- Impartir instrucción de una manera voluntaria.
- Aceptar premios simbólicos grabados de forma personalizada y que en este caso excedan la cantidad de 600 €.
- Aceptar manutención y bebida gratis en una competición siempre que esto sea ofrecido a todos los competidores.
- Cobrar los gastos para participar en acontecimientos a nivel de Club, promocionales o internacionales.

La infracción de estas reglas comportará la exclusión automática de la licencia para competir. La propia asociación del jugador es la que autorizará, después de un año de los hechos que ocasionaron la pérdida de la condición de aficionado, su readmisión para competir.

Para facilitar el conocimiento de las mismas, se explica a continuación los principales cambios respecto a la anterior edición:

PRINCIPALES CAMBIOS NUEVAS REGLAS DE PITCH AND PUTT 2020

DEFINICIONES

- Desaparece la definición de Obstáculos . Los Búntkeres seguirán igual y los “obstáculos de agua” pasarán a definirse como “áreas de penalidad”.
- “Área de alivio” : La parte del campo donde un jugador tiene que dropar una bola bajo una regla. La distancia de un área de alivio puede ser de un palo o de dos palos de longitud, según la regla aplicable.

Regla 5 - BÚNKERES

- Se podrán sacar impedimentos sueltos y obstrucciones movibles.

Regla 6 – AREAS DE PENALIDAD

- Se podrán sacar impedimentos sueltos y obstrucciones movibles.
- Opción ii) Dropar dentro la distancia de un palo, una bola última la área de penalidad, manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalidad y el punto donde se dropará la bola, sin límite de distancia.
- Opción iii) Dropar una bola fuera del área de penalidad, dentro de un área de alivio de dos palos de distancia y no más cerca del agujero que el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalidad.

Regla 8 - GREEN

- Se pueden reparar los desperfectos del green sin penalizado, realizando acciones razonables para restaurar el green a su condición original.
- No habrá ninguna penalización si la bola de un jugador golpea la bandera tanto si esta está plantada en el agujero o sacada.
- Antes de que un jugador ejecute su golpe a green, él y su caddie podrán señalar la línea de juego, tocando lo green con las manos, el pie o cualquier cosa que estén sosteniendo, siempre que no se mejoren sus condiciones.

Regla 10 – LOS PALOS

- Independientemente de la causa que ha malogrado el palo, el jugador podrá seguir golpeando la bola con el palo malogrado.

Regla 12 – JUGANDO LA BOLA

- Si el palo de un jugador golpea más de una vez la bola al ejecutar una vez, el jugador no tendrá penalización.
- Cuando la bola de un jugador se encuentra en una parte del recorrido cortada a altura de calle o menos, el jugador puede reparar las marcas que han dejado los impactos de las bolas, sin penalidad.
- Una bola provisional tendría que jugarse si el jugador considera que la bola original puede estar perdida fuera de una área de penalidad o fuera de límites.
- Opción iii) de Bola injugable - Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos desde el punto donde reposa la bola, pero no más cerca del agujero.

Regla 13 – BOLA MOVIDA, DESVIADA O PARADA

- No hay ninguna penalización si la bola de un jugador se mueve accidentalmente por el jugador, el oponente o cualquier

otra persona durante la investigación o identificación de la bola, y se repondrá a su lugar original. No hay ninguna penalización si el jugador, el oponente o cualquier otra persona mueve accidentalmente la bola del jugador o el marcador al green, y se repondrá.

- Si las fuerzas naturales (como el viento o la agua) hacen que la bola de un jugador que está en reposo se mueva, la bola se jugará desde la nueva posición. Excepción. Si la bola de un jugador o el marcador a green se mueven después de que el jugador ya había levantado y reposado la bola, la bola tiene que ser reposada a su lugar original, no importa el que causó que se mueva (incluyente fuerzas natural: viento o agua).
- Si la bola se mueve después de que el jugador, su compañero o sus caddies toquen cualquier impedimento suelto, se repondrá con un golpe de penalización excepto en el green que se repondrá sin penalización.
- Si una bola en movimiento es parada o desviada accidentalmente por una influencia externa o persona, incluyendo jugadores, caddies y equipación, no habrá penalización y la bola se jugará como repose.

Regla 14 – PROCEDIMIENTOS DE ALIVIO

- Área de alivio: Es el área donde un jugador tiene que dropar una bola cuando necesita aliviarse bajo una regla. La distancia de un área de alivio puede ser de un palo o de dos palos de longitud desde el punto de referencia y no puede estar más cerca del agujero que el punto de referencia.
- Dropar una bola en una área de alivio: una bola que tiene que ser dropada bajo las Reglas tendrá que ser dropada por el propio jugador. El jugador puede utilizar cualquier bola. El jugador tiene que dejar caer la bola desde la altura de la rodilla sin tocar al jugador o su equipo. La bola tiene que ser dropada dentro del área de alivio y tiene que quedar en reposo dentro del área de alivio.
- Una bola dropada tendrá que volverse a dropar, sin penalización, si la bola queda en reposo fuera del área de alivio.

Regla 15 – RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

- El jugador puede ser asistido por un caddie y se permite los dispositivos de medida a distancia, a menos que el comité determine el contrario









PAZO DA TOUZA P&P

609824943

touza@pitchandputtgalicia.com

www.pitchandputtgalicia.com/touza

Lugar A Touza s/n 32455 San Amaro (Ourense)



POZO DO LAGO P&P

676 903 785

lago@pitchandputtgalicia.com

www.pitchandputtgalicia.com/lago

Lugar Negrelle s/n 32575 Maside (Ourense)



TAMBRE GOLF

621043399

info@tambregolf.com

<https://www.tambregolf.com>

Urbanizacion Porto Avieira, Piñeirón , A Gándara

15688 - Oroso

A Coruña



EL PILAR-SARRIA

652982456

www.elpilarsarria.com

info@elpilarsarria.com

Fontao s/n, 27600, Lugo



Pitch&Putt OURENSE

680 763 984 – 609 824943

www.pitchandputtourense.com

info@pitchandputtourense.com

Rúa Dos Cantos 2-4 O Fonsillon

32005 Ourense

ASOCIACIÓN GALLEGA DE CAMPOS DE PITCH&PUTT A.S.G.A.P.P.

www.pitchandputtgalicia.com

info@pitchandputtgalicia.com



FEDERATION OF INTERNATIONAL PITCH AND PUTT ASSOCIATIONS, EUROPEAN PITCH AND PUTT ASSOCIATION

www.fippa.org

