LA PRESENTE TRADUCCION ES SOLO PARA USO INTERNO DE BIRDIE CLUB.
EN NINGUN CASO REEMPLAZA EL REGLAMENTO OFICIAL DE FIPPA EN INGLES.
ES UN APORTE PARA JUGADORES DE BIRDIE CLUB QUE NO DOMINAN EL INGLES
EL REGLAMENTO FIPPA EN INGLES PRIMA POR SOBRE ESTA TRADUCCION

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.

4ª. Edición, efectiva desde el 1 de Abril de 2020

Estas Reglas están en vigor para el periodo 2020-2024 y deberían ser utilizadas junto a todas las actualizaciones publicadas en el sitio web de la FIPPA, www.fippa.org

Pitch and Putt es un deporte aficionado 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 el Lugar de Salida.

4.-Todos los jugadores deberán partir del mismo Lugar de Salida denominado para cada hoyo.

CONTENIDOS

Como usar estas reglas

Etiqueta; Comportamiento en el Campo

Definiciones

Parte I Juego General

Parte II Equipamiento

Parte III El Juego

Parte IV El Jugador

Parte V Reglas Generales

Parte VI Reglas Locales

Parte VI Formas de Juego

COMO USAR 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.

Comprender las Palabras

Estas Reglas se han redactado de manera muy precisa y deliberada. Usted debería tener en cuenta las siguientes diferencias en el uso de las palabras:

puede = opcional

debería = recomendación

debe = 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

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

La penalidad 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 otra manera.

Dropar una bola para aliviarse

De acuerdo con las opciones de alivio, la bola siempre tiene que ser dropeada dentro de la distancia de un palo desde el punto más cercano de alivio, o en el lugar determinado por la regla aplicable, independientemente si el dropaje constituye penalidad o no.

ETIQUETA; COMPORTAMIENTO EN EL CAMPO

Nadie debería 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 debería jugar hasta que los jugadores de en frente estén fuera de rango. Sin embargo, los jugadores deberían jugar sin demorarse indebidamente.

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

Los jugadores deberían reparar sus chuletas en el recorrido y sus piques en el green.

Los jugadores deberían evitar dañar el hoyo al manejar el asta-bandera y al sacar una bola del hoyo. No se debe utilizar la cabeza de un palo para retirar la bola del hoyo, tampoco deberían apoyarse en sus palos mientras están en el putting green.

Antes de abandonar un búnker, los jugadores deberían 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.

Recomendaciones sobre la vestimenta

Se recomienda a los jugadores vestir de acuerdo a la práctica del Pitch & Putt, evitando camisetitas sin cuello y camisas de hombre sin mangas, camisetitas de otros deportes o con símbolos ajenos a nuestro deporte o calzado inapropiado como sandalias.

DEFINICIONES

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Una "condición anormal del terreno" es cualquier agua accidental, terreno en reparación u hoyo, desecho o senda hechos en el campo por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.

PREPARANDO EL GOLPE

El "golpe ha sido preparado" cuando el jugador se ha colocado 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 colocado 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 lugar 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 pérdida 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. Una pared o un borde de un 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.

CADDIE

Un "caddie" es la persona que ayuda al jugador de acuerdo con las Reglas, lo que puede incluir llevar los palos del jugador y puede ofrecer consejo al jugador.

AGUA ACCIDENTAL

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

COMITÉ

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 toques rojos/verdes.

EQUIPO

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

ASTA-BANDERA

El "asta-bandera" es un indicador recto movable 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, incluso si no está marcado. 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.

EMBOCADO

Una bola está "embocada" 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.

MARCADOR

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

PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO

Es el punto en el campo, más cercano al que reposa la bola, que no está más cerca del agujero, y donde no existe más la interferencia de la cual está permitido aliviarse.

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 verjas.
- b.- cualquier obstrucción 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 móvil si se puede mover sin esfuerzo exagerado, sin demorar indebidamente el juego y sin causar daño. De otra manera, es una obstrucción inamovible.

FUERA DE LÍMITES

"Fuera de límites" está definido por todas las vallas fronterizas y está prohibido jugar fuera de estos límites. El comité puede definir y marcar áreas dentro del campo como fuera de límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites. Un jugador puede permanecer fuera de límites para jugar una bola que está dentro del campo. Los objetos que defi-

nen 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.

COMPAÑERO

Un "compañero" es un jugador asociado con otro en el mismo bando.

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 *dentro* de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites.

EL 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 de hecho y aplicar las reglas. Debe actuar sobre cualquier infracción de las Reglas que observe o le sea comunicada. La decisión del árbitro es definitiva.

COLOCARSE

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 el Comité *autorice otro orden*.

GOLPE

Un "golpe" es el movimiento del palo hacia adelante con la intención de golpear y mover la bola. El golpe contará desde el inicio de la bajada del palo. Pero si un jugador detiene 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.

LUGAR DE SALIDA

El "lugar de salida" es el punto de partida para el hoyo que se jugará y es común para todos los jugadores. Si el lugar 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.

EL RECORRIDO

“El Recorrido” es todo el área del campo excepto:

- a.- El lugar de salida y el green del hoyo que se está jugando.
- b.- Todos los obstáculos del campo.
- c.- Un campo de flores, árboles sujetos con estacas, áreas vegetales claramente definidas y zonas ecológicamente 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 de agua son parte del obstáculo de agua. Si el margen de un obstáculo de agua no está delimitado de otra manera, lo estará por el punto donde comienza la depresión del terreno. El margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y abajo.

Las estacas usadas para identificar obstáculos de agua y las líneas pintadas, traviesas, piedras, muros, vallas etc. usados para delimitar los márgenes de un obstáculo de agua están dentro del obstáculo de agua y son considerados obstrucciones. El margen de tal obstáculo de agua está definido por los puntos exteriores de los objetos delimitando el obstáculo de agua.

Las estacas usadas para identificar y las líneas pintadas usadas para delimitar un obstáculo de agua deberían ser rojas.

Nota: El Comité puede declarar cualquier parte del campo como obstáculo de agua y puede hacer una regla local prohibiendo jugar desde cualquier zona ecológicamente sensible definida como obstáculo de agua.

BOLA EQUIVOCADA

“Bola equivocada” es cualquier otra bola que no sea la bola en juego del jugador o su bola provisional.

GREEN EQUIVOCADO

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

PARTE I – JUEGO GENERAL

EL JUEGO

- a.- El juego de Pitch and Putt consiste en jugar una bola con un palo desde cada Lugar de Salida hacia el hoyo correspondiente con un golpe o golpes sucesivos de conformidad con estas 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

PRÁCTICA

En cualquier día o días de una competición, o durante el transcurso de la misma, los jugadores no pueden practicar dentro de 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 hacer un golpe de práctica, 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.

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 dentro o sobre la obstrucción, se puede levantar la bola y sacar la obstrucción. En el recorrido o en un obstáculo se deberá dropar la bola, o en el green se colocará tan cerca como sea posible del punto donde se encontraba la bola sobre la obstrucción, pero no más cerca al hoyo.
- 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 inamovable si interfiere en la colocación o en el swing del jugador.

Procedimiento:

- En el recorrido, levantar la bola y droparla sin penalidad dentro de la distancia de un palo desde el punto más cercano de alivio – aunque no más cerca al hoyo.
- En el búnker, levantar la bola y droparla en el búnker sin penalidad como se indica más arriba.
- En el green, levantar la bola y colocarla sin penalidad en el punto más cercano de alivio.

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

AGUA ACCIDENTAL

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

Procedimiento:

- En el recorrido, levantar la bola y droparla sin penalidad dentro de la distancia de un palo desde el punto más cercano de alivio – aunque no más cerca al hoyo.
- En el búnker, levantar la bola y droparla en el búnker sin penalidad como se indica más arriba.
- En el green, levantar la bola y colocarla sin penalidad en el punto más cercano de alivio.

PENALIDAD: un golpe

ZONAS ECOLÓGICAMENTE SENSIBLES

a.-Una bola que ha entrado en una Zona Ecológicamente Sensible no debe ser recuperada si al hacerlo, el jugador necesita entrar en ese área.

b.-Una bola que ha entrado en una Zona Ecológicamente Sensible debe ser repuesta dropando

c.-una bola dentro de la distancia de un palo desde el punto más cercano de alivio sin penalidad.

d.-Una bola que ha entrado en una Zona Ecológicamente Sensible y que un jugador la puede recuperar sin entrar dentro del área deberá ser levantada y dropeada dentro de la distancia de un palo desde el punto más cercano de alivio sin penalidad.

Si una Zona Ecológicamente Sensible está delimitada por una cuerda y esta interviene en la línea de juego, el jugador puede dropar la bola dentro de la distancia de un palo desde el punto más cercano de alivio sin penalidad.

PENALIDAD POR INCUMPLIR LA REGLA 5a: un golpe

TERRENO EN REPARACIÓN CAMPOS DE FLORES Y ÁRBOLES SUJETADOS CON ESTACAS

a.-El Comité puede declarar como Terreno en Reparación para el propósito de esta Regla, cualquier campo de flores, áreas vegetales claramente definidas o árboles sujetos con estacas (si el árbol o la estaca interfiere en la colocación o el swing del jugador).

b.- Jugar desde “terreno en reparación” está permitido excepto cuando lo prohíbe una Regla Local.

c.-Un jugador podrá aliviarse sin penalidad cuando una bola que cae o toca una zona de flores, una zona vegetal claramente definida o árboles sujetos con estacas (si el árbol o la estaca interfiere en la colocación o el swing del jugador) o Terreno En Reparación, o cuando dicha condición interfiere en la colocación o el swing del jugador.

Procedimiento:

– En el recorrido, levantar la bola y droparla sin penalidad dentro de la distancia de un palo desde el punto más cercano de alivio – aunque no más cerca al hoyo.

– En el búnker, levantar la bola y droparla en el búnker sin penalidad como se indica más arriba.

– En el green, levantar la bola y colocarla sin penalidad en el punto más cercano de alivio.

PENALIDAD: un golpe

BÚNKERS DE ARENA

a.-Antes de golpear la bola en un búnker de arena el jugador no deberá

– 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 sacada.

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

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:

-Jugar una bola lo más cerca posible al lugar desde dónde la bola original ha sido jugada; o

– Dropar una bola detrás del obstáculo de agua, manteniendo el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua en línea recta entre el hoyo y el punto en el que la bola es dropeada, sin límite de distancia detrás del obstáculo de agua donde la bola puede ser dropeada; o

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

PENALIDAD: un golpe

EL LUGAR DE SALIDA

a.-La bola debe ser jugada desde el lugar de salida delimitada o la alfombra colocándola sobre un tee.

b.-Si un jugador cuando empieza un hoyo, lo hace desde fuera del lugar de salida / la alfombra, deberá incurrir en la penalidad de un golpe y deberá jugarla de nuevo desde el lugar de salida / la alfombra.

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

EL GREEN

- a.- Una bola en el green puede ser marcada y levantada.
- b.- En el green:
 - Se pueden quitar impedimentos sueltos, cogiéndolos o cepillándolos hacia un lado, siempre que no se haga presión hacia abajo en la línea de juego.
 - Los piques causados por la bola pueden ser reparados.
- c.- Si el marcador de bola interfiere en la línea de juego de un oponente, y si éste lo solicita, se debería colocar a una o más cabezas del palo, hacia un lado u otro de su posición original. Si el marcador de bola 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, golpea en la bola de otro jugador que también esté en el green, el jugador deberá incurrir 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 deberá golpear la asta-bandera, o 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 deberá ser levantada y dropeada sin penalidad, dentro de la distancia de un palo desde el punto más cercano de alivio – aunque no más cerca al 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 marcada, levantada y colocada en el punto más cercano de alivio, no más cerca al hoyo, sin penalidad.

PENALIDAD: un golpe

- i.- En el green, no se podrá utilizar ningún otro palo que no sea el putt, excepto si éste resulta dañado en el transcurso normal del juego. 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

SUSPENSIÓN DEL JUEGO

Un jugador no deberá parar de jugar salvo que este autorizado o si el juego es suspendido para todos por el Comité.

Los jugadores que estén jugando un hoyo cuando el juego es suspendido, solo pueden continuar jugando ese hoyo y solo si es posible sin demora.

PARTE II – EQUIPO

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 en el transcurso normal del juego. El cambio no deberá 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

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

PARTE III – EL JUEGO

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 lugar de salida / la alfombra se decide según el orden de sorteo (ej: orden de hándicap), si no hubiera sorteo, se echa a suertes. A partir de entonces el bando con menor puntuación será el primero en jugar desde el siguiente lugar de salida / la alfombra.
- c.-Antes de comenzar el juego (o cuando la bola es cambiada), cada jugador debería identificar la bola del jugador claramente con su marcador / oponente.
- d.-Cuando las bolas están en juego, la bola más alejada del hoyo debería jugarse primero.
- e.-Un jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde el lugar de salida salvo 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 deberá contar el golpe y sumar un golpe de penalidad, haciendo dos golpes en total.
- g.-Un jugador no deberá mejorar, o permitir que le mejoren, la línea de juego o la posición de la bola y no deberá mover, doblar o romper nada fijo o en crecimiento excepto como puede ocurrir en el curso de la colocación razonable del jugador.
- h.- Excepto o cuando un impedimento suelto o la bola toque un obstáculo o repose en él, los impedimentos sueltos podrán ser retirados.
- i.-Una bola empotrada en su propio pique en el recorrido, puede ser levantada, limpiada y dropada sin penalidad, dentro de la distancia de un palo desde el 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 está empotrada, 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 excepto que 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 colocación, swing o línea de juego de otro jugador, la bola deberá ser marcada y levantada si es solicitado y posteriormente repuesta. La bola no deberá ser limpiada.

l.- Un jugador que juegue desde un lugar de salida / la alfombra equivocado, deberá cancelar el golpe/s jugado/s y deberá jugar desde el lugar de salida / la alfombra correcto. El jugador deberá incurrir en la penalidad de un golpe. Si el error no se rectifica antes de que comience el siguiente hoyo, el jugador estará descalificado.

m.- Si un jugador juega un golpe/s con una bola equivocada, el jugador deberá incurrir en la penalidad de un golpe y deberá jugar con su propia bola. Si el error no se rectifica antes de que comience el siguiente hoyo, el jugador estará 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 deberá añadir un golpe de penalidad y debe jugar una bola lo más cerca posible al lugar desde donde la bola original ha sido jugada:

- Desde el lugar de salida / la alfombra el tee es obligatorio
- Desde el recorrido o un obstáculo la bola debe ser dropeada
- Desde el green la bola debe ser colocada.

o.-Una Bola Provisional debería jugarse si el jugador considera que la bola original puede estar perdida (no en un obstáculo de agua) o fuera de límites y ya lo ha declarado al marcador / oponente e identificado la bola provisional a éste.

Si, de hecho, 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 abandonará sin penalidad, y los golpes jugados con la bola provisional no contarán. 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 debe, 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 lugar de salida / la alfombra el tee es obligatorio
- Desde el recorrido o un obstáculo la bola debe ser dropeada
- Desde el green la bola debe ser colocada.

ii) Dropar una bola detrás del punto donde la bola reposó, 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 un palo desde el punto donde reposó 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 dropeada en el búnker.

PENALIDAD: un golpe

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 deberá incurrir en la penalidad de un golpe 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 incurrir en la penalidad de un golpe, 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, excepto por el viento, u por 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, excepto por el viento, u por otro jugador o su equipo, la bola deberá ser jugada tal como reposa.

f.- Si una bola en movimiento es detenida o desviada por el jugador o el compañero del jugador, o su equipo, se incurrirá en la penalidad de un golpe y el jugador deberá jugar la bola tal como reposa.

g.- Si una bola en reposo en el recorrido es golpeada y movida por la bola de otro jugador, deberá ser repuesta en el sitio dónde estaba y la otra bola se deberá jugar tal como reposa.

PENALIDAD: un golpe

h.- Un jugador no debe tomar parte o influir en el movimiento de una bola excepto de acuerdo con las Reglas. En el caso de una infracción seria, hecho a propósito, de esta Regla, la penalidad es la descalificación.

SITUACIONES DE ALIVIO

a.- Una bola dropeada bajo las Reglas deberá ser dropeada 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 u otro lado, sin ganar distancia hacia el hoyo.

PENALIDAD: un golpe

b.-Una bola dropeada deberá volverse a dropar, sin penalidad, si:

- rueda y queda en reposo a más de un palo de distancia de dónde tocó por primera vez el campo.
- Rueda desde fuera de un obstáculo y queda en reposo dentro del obstáculo.
- Rueda desde dentro de un obstáculo y queda en reposo fuera de un obstáculo.
- Rueda desde fuera de un green y queda en reposo en un green.
- Queda en reposo fuera de límites.
- Queda en reposo más cerca al 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 dropeada de nuevo.

c.- Si una bola reposa en el recorrido y su situación estorba la colocación o el swing de otro jugador, entonces deberá ser marcada. La bola no se debe limpiar.

PENALIDAD: un golpe

PARTE IV – EL JUGADOR

a.-El jugador deberá empezar en el plazo establecido por el Comité

b.-Los jugadores deberán permanecer durante la ronda en el grupo organizado por el Comité.

c.-Se permite el uso de un caddie a menos que el Comité decida al contrario.

d.-El jugador es responsable de que el resultado anotado en su tarjeta en cada hoyo es el correcto. Tras la finalización de la vuelta, el jugador debe asegurarse que tanto él como su marcador (el que registra la puntuación del jugador) firman la tarjeta y devolverla al Comité tan pronto como sea posible.

e.- Acuerdo para excluir Reglas: Los jugadores no se deben poner de acuerdo para excluir la aplicación de cualquier regla o para renunciar a cualquier penalidad impuesta.

PENALIDAD: descalificación

f.- Si un jugador devuelve un resultado para cualquier hoyo más bajo que el realmente obtenido, u omite registrar un resultado para cualquier hoyo, el jugador será descalificado. Un resultado más alto que el realmente obtenido se mantendrá.

g.- Un jugador no debe dar / pedir consejo, excepto a / de su compañero o su propio caddie. En eventos de bandos, el Comité puede denominar un representante del bando autorizado para ofrecer consejo a este bando.

PENALIDAD: un golpe

h.- Los jugadores del mismo grupo deberían entregar sus tarjetas simultáneamente a la organización de la competición.

PARTE V – REGLA GENERAL

Cuando estas reglas no proporcionen aclaración para una situación específica, o si cualquier punto en disputa no está cubierto por las reglas, el Comité debería, previa deliberación, tomar una decisión conforme a los principios de equidad.

PARTE VI – FORMAS DE JUEGO

MATCH PLAY

- Un partido consiste en un bando jugando contra otro en una vuelta estipulada a menos que decrete lo contrario el Comité.
- En match play el partido se juega por hoyos. Un 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 oponente su próximo golpe en cualquier momento siempre que la bola del oponente 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 de la conclusión de dicho hoyo.
- Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento, antes del comienzo o de la conclusión de dicho partido.

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 dos jugadores, y cada bando juega con una bola. Los compañeros deberán jugar de forma alterna desde el lugar de salida / la alfombra y de forma alterna durante el juego de cada hoyo.

STROKE PLAY

- Una competición Stroke Play consiste en jugar una vuelta estipulada a menos que el Comité decreta lo contrario.
- El competidor o bando que juegue la vuelta o vueltas 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. Los compañeros deberán jugar de forma alterna desde el lugar de salida / la alfombra y de forma alterna 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.

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

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

Resumen Últimas modificaciones validas hasta 2024

- 1 Ya no existe penalidad por desplazar accidentalmente la bola durante su búsqueda.
- 2 Ya no existe penalidad por mover accidentalmente la bola o el marcador cuando ésta se encuentra en el Green.
- 3 Existe un nuevo procedimiento cuando un jugador desconoce el lugar exacto donde la pelota llegó a su posición de descanso. En ese caso, el jugador debe reponer la pelota en la posición original estimada.
- 4 Ya no existe penalidad si una pelota en movimiento golpea accidentalmente a un jugador, su equipo, su caddie, u otra persona atendiendo la bandera, o una bandera removida colocada en el suelo.
- 5 **Tocar la línea de putt o tocar el Green al señalar un objetivo.** Ya no existe penalidad si el jugador o su caddie incurre en ambos actos, en tanto no mejoren las condiciones que afectan el golpe.

6 Uso extendido de áreas de penalidad señaladas en rojo. Los Comités tienen la discreción de marcar todas las áreas de penalidad como rojas. No necesita ser específicamente un Hazard de agua.

7 Uso de palos dañados. Un jugador puede continuar usando un palo que ha sido dañado durante una ronda de juego, sin importar como haya ocurrido el daño (por ejemplo, el jugador daña el palo en un acto de enojo).

8 Reemplazo de palos dañados. Un jugador no puede reemplazar un palo dañado, salvo que este no haya sido responsable por causar el daño.

9 Sistemas de medición de distancia (DMD). Un jugador puede usar un DMD para medir distancias, excepto cuando esté prohibido por una Regla Local.

10 Liberación por pelota enterrada. Un jugador puede liberarse si su pelota está enterrada en cualquier lugar de la cancha, salvo en la arena (bunker)

11 Reparación de daño en el green. Un jugador puede reparar casi todo daño en el Green (incluyendo huellas de zapatos, marcas de spikes, daños causados por animales). Ya no está solamente limitado a reparar piques provocados por impactos de pelotas.

12 Substitución de una pelota por una pelota dañada por corte o partida. Un jugador puede sustituir una pelota si su pelota en juego en un hoyo ha sufrido daño por corte o se ha partido. Sin embargo, ya no se permite cambiar una pelota solamente porque esta parezca deformada.

13 Reponer la pelota en el green si esta se mueve, solo después de haberla marcado, levantado y repuesto. En cualquier instancia en que esto ocurra sobre el Green, el jugador puede reponer su pelota en el lugar original, aún si ésta ha sido desplazada por el viento o por alguna razón no clara.

14 Putt con la bandera puesta en el hoyo. Ya no existe penalidad si usted juega una pelota en el Green y ésta golpea la bandera puesta en el hoyo, sin atención.

15 Área de liberación predeterminada. La pelota debe ser colocada en y jugada desde un área de liberación definida.

16 Eliminación de todas las restricciones especiales respecto de mover o tocar elementos en un área de penalidad. Ya no existe penalidad si te tocan o remueven impedimentos sueltos (como hojas, piedras, palos) o se toca el terreno o el agua con la mano o el palo, en un área de penalidad.

17 Eliminación de restricciones especiales para mover obstáculos sueltos. Ya no existe penalidad si se tocan o desplazan impedimentos sueltos en un bunker.

18 Ya no existe penalidad por accidentalmente golpear la pelota más de una vez durante un golpe (doble golpe)

19 Existen nuevas definiciones para área general, áreas de penalidad y áreas de liberación.

20 Se relajan las restricciones sobre tocar la arena con la mano o un palo, cuando la pelota está en un bunker. Ahora solo está prohibido tocar la arena en los siguientes casos:

- (1) Con la mano para probar la condición del bunker.
- (2) Con el palo en el área inmediatamente detrás o delante de la pelota.
- (3) Con el palo al hacer un swing de práctica o durante el back swing.

21 Se permite practicar un tiro con una pelota en el Green, solamente después de haber terminado de jugar el hoyo.

22 Se redefine la liberación bajo condiciones de penalidad. Ahora se considera una distancia de hasta 2 palos para hacer el drop.

TRADUCCION NO OFICIAL