

IMPORTANTE

TRADUCCION NO OFICIAL
PARA USO JUGADORES
BIRDIE CLUB

Este texto no reemplaza al reglamento Oficial en Inglés
Es un aporte para Jugadores que no dominan ese Idioma
Ante cualquier duda, siempre primará el Reglamento Oficial
en Inglés publicado en FIPPA

Las Reglas Pitch & Putt

RESPONSABLES DE LA TRADUCCION
Fernando Morgado
Luis Alvarez



FEDERACIÓN INTERNACIONAL

de PITCH & PUT T

Las Reglas de Pitch & Putt

LAS REGLAS DE PITCH & PUTT

Según lo definido por FIPPA, en consulta con asociaciones nacionales de Pitch & Putt en todo el mundo.

Todas las competiciones autorizadas por la FIPPA se llevarán a cabo de acuerdo con estas Reglas.

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

4th Edition, efectivo desde 1 de abril de 2020

Estas son Reglas de transición para el período 2020-2024 y deben leerse junto con todas las actualizaciones que se publican en el sitio web de 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 de 90 metros.
 - (b) Longitud del campo de 18 hoyos: Máximo de 1.200 metros.
2. Se permite el uso de un máximo de tres palos (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 del hoyo a jugar es común para todos los jugadores.

CONTENIDO

Cómo utilizar estas reglas

Etiqueta: comportamiento en el campo

Definiciones

Parte I Juego general

Parte II Equipo

Parte III El juego

Parte IV El jugador

Parte V Regla general

Parte VI Reglas locales

Parte VII Formas de juego

CÓMO USAR ESTAS REGLAS

Se recomienda que se familiarice con estas Reglas y las utilice siempre que surja una pregunta. En caso de duda, juegue el campo como lo encuentre y juegue la pelota como reposa.

Entender las palabras

Estas Reglas están escritas de manera muy precisa y deliberada. Debe conocer y comprender las siguientes diferencias en el uso de palabras:

puede = opcional

debería = recomendación

debe / deberá = instrucción (y penalización si no se cumple)

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

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

Conozca las definiciones

Un buen conocimiento de los términos definidos es muy importante para la correcta aplicación de las reglas.

Sanciones por incumplimiento de las reglas o incumplimiento del procedimiento.

La penalización por la infracción de una regla tanto en las competiciones de Juego por Golpes como en las de Match Play es UN GOLPE , excepto cuando se disponga lo contrario.

ETIQUETA EN LA CANCHA

Nadie debe moverse, hablar o pararse cerca de la línea de juego o directamente detrás de la bola o del hoyo cuando un jugador está abordando la bola o ejecutando un golpe.

Ningún jugador debe jugar hasta que los jugadores de adelante estén fuera de alcance. Sin embargo, los jugadores deben jugar sin demoras indebidas.

Cuando se ha completado el juego de un hoyo, los jugadores deben abandonar inmediatamente el green y marcar sus tarjetas en el siguiente lugar de salida.

Los jugadores deben reparar sus agujeros de divot y el daño de la marca de lanzamiento en el green.

Los jugadores deben evitar dañar el hoyo al quitar o reemplazar el asta de la bandera o al sacar la bola del hoyo. La cabeza de un palo no debe usarse para sacar la bola del hoyo, ni los jugadores deben apoyarse en sus palos mientras están en el green.

Antes de salir de un búnker, los jugadores deben alisar todas las huellas y los hoyos.

Una infracción grave de la etiqueta o el incumplimiento continuo de estas pautas podría resultar en la descalificación de un jugador.

Recomendación de código de vestimenta

Se recomienda que los jugadores lleven ropa adecuada para la práctica de Pitch & Putt, evitando camisetas sin cuello o camisetas sin mangas de hombro, chándales o camisetas de otros deportes o con símbolos ajenos a nuestro deporte o calzado inadecuado como sandalias.

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Una "condición anormal del suelo" es cualquier agua accidental, suelo en reparación o daño inusual a la superficie del suelo causado por animales, vehículos o personas.

CONSEJO

"Consejo" es cualquier consejo o sugerencia que pueda influir en un jugador para determinar su juego o método para ejecutar un golpe. La información sobre las reglas y asuntos de información pública no es un consejo.

BOLA EN JUEGO

Una bola está "en juego" tan pronto como el jugador ha ejecutado un golpe en el área de salida. Permanece en juego (como la bola del jugador) hasta que se emboca, excepto cuando está fuera de límites, se pierde o se levanta o se ha sustituido por otra bola de acuerdo con estas reglas. Una bola así sustituida se convierte en la bola en juego.

BOLA PERDIDA

Una pelota se considera 'perdida' en el campo

- A. si no se encuentra o no se identifica como suya dentro de los tres minutos posteriores a que el lado del jugador haya comenzado a buscarlo; o
- B. el jugador ha ejecutado un golpe con una bola sustituida según las reglas con la correspondiente pérdida de distancia y un golpe de penalización.

BOLA MOVIDA

Se considera que una bola se ha "movido" si abandona su posición original, aunque solo sea por una fracción de su circunferencia.

BÚNKER

Un 'búnker' es un área de terreno donde el césped o el suelo se ha reemplazado con arena o similar. Una pared o borde del búnker que no esté cubierto de césped es parte del búnker. El margen del búnker se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una bola está en un búnker cuando reposa o alguna parte de él toca el búnker.

CADDIE

Un "caddie" es aquel que ayuda al jugador de acuerdo con las reglas, lo que incluye llevar los palos del jugador y ofrecer consejos a su jugador.

COMITÉ

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

El comité puede establecer Reglas Locales consistentes con las Reglas de Pitch & Putt.

CANCHA

La "cancha" es toda el área dentro de la cual se permite el juego.

EQUIPO

"Equipo" es cualquier cosa que use, lleve o lleve el jugador o compañero de juego o cualquiera de sus caddies.

BANDERA

El 'asta de la bandera' es un indicador recto móvil colocado en el centro del agujero para mostrar su posición.

ÁREA GENERAL

El "área general" es el área completa de la Cancha excepto:

- A. El área de salida y el green del hoyo que se está jugando.
- B. Todos los bunkers y áreas de penalización.

TIERRA EN REPARACIÓN

“Terreno en reparación” es cualquier parte del campo marcada por orden del comité en cuestión o declarada por su representante autorizado.

Cualquier césped, arbusto, árbol o cualquier cosa que crezca dentro del terreno en reparación es parte del terreno en reparación. Incluye material apilado para su remoción y un hoyo hecho por un green-keeper, incluso si no está tan marcado. Las estacas y líneas que definen “terreno en reparación” se encuentran dentro de dicho terreno. Tales estacas son obstáculos. Una bola está en terreno en reparación cuando reposa o alguna parte de él toca el terreno en reparación. El margen de terreno en reparación se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba.

El comité puede establecer una regla local que prohíba el juego desde un terreno en reparación.

AGUJERO

El 'agujero' debe tener 108 mm de diámetro y al menos 101,6 mm de profundidad. Si se utiliza un revestimiento, debe hundirse al menos 25,4 mm por debajo de la superficie del green, a menos que la naturaleza del suelo lo impida.

BOLA TERMINADA

Una bola se 'TERMINA' cuando está en reposo dentro de la circunferencia del hoyo y toda ella está por debajo del nivel del borde del hoyo.

LINEA DE JUEGO

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

IMPEDIMENTOS SUELTOS

El término “impedimentos sueltos” denota objetos naturales que no están fijos o en crecimiento y que no se adhieren a la bola, e incluye piedras no

sólidamente incrustadas, hojas, ramitas, ramas y similares, estiércol, gusanos, insectos y yesos o montones hechos por ellos.

La arena y la tierra suelta son impedimentos sueltos en el green y el "área general".

El rocío y la escarcha no son impedimentos sueltos.

MARCADOR

Un 'marcador' es aquel que es designado por el comité para registrar el puntaje de un competidor en el juego por golpes. No es árbitro.

EL PUNTO DE ALIVIO MÁS CERCANO

El "punto de alivio más cercano" es el punto en el campo, más cercano a donde reposa la bola, que no está más cerca del hoyo, y donde la interferencia desde la cual se permite el alivio ya no existe.

OBSTRUCCIONES

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

- A. Objetos que definen fuera de límites como muros, vallas, estacas y barandas.
- B. Cualquier obstrucción declarada por el comité como parte integral del campo.
- C. Cualquier parte de un objeto artificial inamovible que esté fuera de los límites.

Una obstrucción es una obstrucción movible si se puede mover sin un esfuerzo excesivo, sin retrasar indebidamente el juego y sin causar daños. De lo contrario, es una Obstrucción inamovible.

FUERA DE LOS LÍMITES

"Fuera de límites" está definido por todos los límites del campo y el juego fuera de estos límites está prohibido. El comité puede definir y marcar áreas dentro del campo como fuera de límites. Una pelota está fuera de límites cuando toda ella está fuera de límites. Un jugador puede permanecer fuera de límites para jugar una pelota que se encuentre dentro de límites. Los objetos que definen fuera de límites no son obstrucciones y se consideran fijos. La línea de fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

INFLUENCIA EXTERIOR

Una "influencia externa" es cualquier persona o cosa que no forma parte del partido o, en el juego por golpes, que no forma parte del lado del competidor. Ni el viento ni el agua son una influencia externa.

PAREJA

Un 'compañero' es un jugador asociado con otro jugador del mismo bando.

ÁREA DE PENALIDAD

Un área desde la cual se permite el alivio con una penalización de un golpe si la bola del jugador se detiene allí.

Un "área de penalización" es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otro curso de agua abierta (ya sea que contenga agua o no). Las "áreas de penalización" podrían ser otras áreas definidas por el Comité donde una pelota a menudo se pierde o no se puede jugar. Todo suelo o agua dentro del margen de un "área de penalización" es parte del "área de penalización". Si el margen del "área de penalización" no está definido de otra manera, será donde comienza la depresión descendente del suelo.

El margen de un "área de penalización" se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Las estacas que identifican "áreas de penalización" y líneas, vigas, piedras, muros, cercas, etc. que definen los márgenes de las "áreas de penalización" están en las "áreas de penalización" y se consideran obstrucciones. El margen de tales "áreas de penalización" se define como los puntos exteriores de los objetos que marcan el "área de penalización".

Las estacas para identificar y / o las líneas utilizadas para definir las áreas de penalización deben ser rojas.

GOLPE DE PENALIDAD

Un "golpe de penalización" es uno que se suma a la puntuación de un jugador o del bando del jugador según las reglas.

PRÁCTICA

La "práctica" se define como el golpe deliberado de una pelota de una manera que el jugador desee reproducir en el transcurso del juego normal.

PRACTICA SWING

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

BOLA PROVISIONAL

Una "bola provisional" es una bola jugada bajo estas reglas en lugar de una bola que puede estar perdida fuera de un área de penalización o puede estar fuera de límites.

GREEN

El "green" es el área del hoyo que se está jugando y que está especialmente preparada para el putt. Una bola está en el green cuando cualquier parte de ella toca el green.

ÁRBITRO

Un "árbitro" es aquel que es designado por el Comité para acompañar a los jugadores a decidir cuestiones de hecho y aplicar las reglas. Él o ella debe actuar sobre cualquier incumplimiento de una Regla que él o ella observe o se le informe. La decisión del árbitro es final.

AREA DE ALIVIO

Es el área donde un jugador debe dropear una bola cuando se alivia según una Regla. El tamaño del área de alivio es de uno o dos palos medidos desde el punto de referencia y no está más cerca del hoyo que del punto de referencia.

POSTURA

La posición de los pies y el cuerpo del jugador antes de ejecutar un golpe.

REDONDA ESTIPULADA

La "vuelta estipulada" consiste en jugar los hoyos del campo en su secuencia correcta a menos que el Comité autorice lo contrario.

SWING

Un 'golpe' es el movimiento hacia adelante del palo realizado con la intención de golpear y mover la bola. Un golpe se contará tan pronto como comience la bajada. Pero si un jugador controla voluntariamente su downswing antes de que la cabeza del palo alcance la bola, se considera que no ha ejecutado un golpe.

TEE

Un 'tee' es un dispositivo artificial, diseñado para levantar la pelota del suelo. El requisito de altura mínima del dispositivo es de 5 mm.

AREA DE TEE

La "zona de salida" es el lugar de inicio del hoyo que se jugará y es común para todos los jugadores. Si el lugar de partida es un tapete, el área definida del "área de salida" es el tapete en sí. De lo contrario, el frente y los lados deben estar definidos y la parte posterior del área de salida no debe tener más de dos palos de largo desde el frente.

AGUA TEMPORAL

Cualquier acumulación temporal de agua o nieve o hielo natural en el campo que no se encuentre en un área de penalización y que se pueda ver antes o después de que el jugador se coloque.

BOLA INCORRECTA

"Bola Equivocada" es cualquier bola que no sea la bola en juego del jugador o su bola provisional.

GREEN INCORRECTO

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

PARTE I - JUEGO GENERAL

1. EL JUEGO

- A. El juego de Pitch & Putt consiste en jugar una bola con un palo desde cada Área de Salida hacia el hoyo objetivo asociado mediante un golpe o golpes sucesivos de acuerdo con estas Reglas.**
- B. Salvo que el Comité permita lo contrario, los hoyos deben jugarse en secuencia, comenzando en el primer hoyo.**
- C. La bola se jugará como reposa, salvo que se disponga lo contrario en las reglas.**

PENALIDAD: descalificación

2. PRÁCTICA

En cualquier día o días de una competencia, o durante el transcurso de cualquier formato de competencia en sí, los jugadores no deben practicar dentro de los límites del campo. Esta regla es válida tanto para competiciones Matchplay como Stroke Play.

PENALIDAD: descalificación

Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe ejecutar un golpe de práctica, excepto en el green del último hoyo jugado, siempre que no demore indebidamente el juego.

PENALIDAD: un golpe

Jugar en una competición diferente el mismo día (s) no constituye práctica.

Se permite practicar en un campo de práctica designado y practicar el green antes del comienzo de cualquier ronda.

Los golpes jugados para continuar el juego de un hoyo, cuyo resultado ha sido decidido, no son golpes de práctica.

3. OBSTRUCCIONES

Cualquier obstrucción móvil puede eliminarse en cualquier lugar dentro o fuera del campo. sin penalización.

- A. Si la bola se mueve, provocada por la eliminación de la obstrucción, debe ser reemplazada.
- B. Si la bola reposa dentro o sobre la obstrucción, se puede levantar la bola y quitar la obstrucción. La bola debe droparse, o colocarse en el green, lo más cerca posible del punto debajo del lugar donde reposa la bola dentro o sobre la obstrucción, pero no más cerca del hoyo.
- C. Excepto cuando la bola está en un "área de penalización", un jugador puede obtener alivio cuando una bola se detiene sobre o cerca de una obstrucción inamovible de modo que interfiera con la postura o el swing de un jugador. Sólo cuando la bola está en el "green", existe interferencia cuando una obstrucción inamovible interviene en la "línea de juego".

Procedimiento:

- Área general, Levantar la bola y droparla sin penalidad dentro del largo de un palo del punto de alivio más cercano, pero no más cerca del hoyo (área de alivio).
- Búnker, levantar la bola y dejarla caer en el bunker sin penalización como se indica arriba.
- Putting, levantar la pelota y colocarla sin penalización en el punto más cercano de alivio.

PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO DE LA REGLA 3b: un golpe

4. CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Excepto cuando la bola está en un "área de penalización", un jugador puede obtener alivio gratuito cuando una bola reposa o toca una "condición anormal del suelo" o cuando dicha condición interfiere con la postura o swing del jugador. Sólo cuando la bola está en el "green", existe interferencia cuando una "condición anormal del terreno" interviene en la "línea de juego".

Procedimiento:

- A. Área general, Levantar la bola y droparla sin penalidad dentro del largo de un palo del punto de alivio más cercano, pero no más cerca del hoyo (área de alivio).
- B. Búnker, levantar la bola y dejarla caer en el bunker sin penalización como se indica arriba.
- C. Putting verde, levantar la pelota y colocarla sin penalización en el punto más cercano de alivio.

PENALIDAD: un golpe

5. BUNKERS DE ARENA

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

- A. Puede eliminar impedimentos sueltos y obstrucciones móviles.
- B. Está prohibido solo tocar la arena:
 1. Con la mano o el palo para comprobar el estado del búnker.
 2. con el palo en el área justo detrás o delante de la pelota.
 3. al hacer un swing de práctica o el backswing para un golpe.

PENALIDAD: un golpe

6. ZONAS DE SANCIÓN

Una bola en un "área de penalización" puede jugarse tal como reposa sin penalización. Se puede quitar un impedimento suelto y una obstrucción móvil. Si una bola está dentro o se pierde en un "área de penalización", el jugador puede, bajo la penalidad de un golpe:

- Jugar una bola desde donde se jugó por última vez la bola original (ver alivio de golpe y distancia)
- Dropar una bola dentro de un área de alivio de un palo detrás del "área de penalización", manteniendo el punto en el que la bola original cruzó por última vez el margen del "área de penalización" directamente entre el hoyo y el punto desde donde se dropa la bola, sin límite a qué tan lejos detrás del "área de penalización" se puede dropar la pelota.
- Dropear una bola fuera del "área de penalización" dentro de dos palos de distancia del área de alivio y no más cerca del hoyo que el punto donde la bola original cruzó por última vez el margen del "área de penalización".

PENALIDAD: un golpe

7. LA ZONA DE TEE

- A. La bola debe jugarse fuera del área de salida definida o colchoneta colocándola sobre un tee.
- B. Si un jugador, al comenzar un hoyo, juega una bola desde el área de salida incorrecta o fuera del área de salida / colchoneta, incurrirá en una penalización de un golpe. Si el jugador no corrige el error antes de ejecutar un golpe para comenzar otro hoyo, queda descalificado.

Si la bola se cae del tee o el jugador la golpea mientras se dirige a ella, se volverá a colocar en el tee sin penalización. Si se ejecuta un golpe a la bola en estas circunstancias, el golpe se contará y la bola se jugará como reposa.

PENALIDAD: un golpe

8. AREA DE GREEN

- A. Una bola en el green puede marcarse, levantarse, limpiarse y reponerse.
- B. en el green:
 - Un impedimento suelto puede eliminarse levantándolo o cepillándolo a un lado, siempre que no haya nada presionado en la línea de juego.
- C. Un jugador puede reparar daños en el **GREEN** sin penalización tomando acciones razonables para restaurarlo lo más cerca posible a su condición original.
- D. Si el marcador interfiere con la línea de juego de un oponente, si así se solicita, debe colocarse a una o más cabezas de palo a cada lado de su posición original. Si el marcador se coloca así a cualquier lado, debe volver a colocarse en su posición original antes de volver a colocar la bola.
- E. Si la bola de un jugador, cuando se juega en el green, golpea otra bola también en el green, el jugador incurrirá en un golpe de penalidad y su bola se jugará como reposa. La bola movida debe volver a colocarse en la posición original.
- F. Asta de Bandera . No hay penalidad si la bola del jugador golpea el 'asta de la bandera' ya sea colocada en el hoyo o después de haber sido sacada del hoyo.
- G. "Green incorrecto". Una bola que esté en un green que no sea el del hoyo que se está jugando debe levantarse y droparse sin penalidad dentro del largo de un palo del punto de alivio más cercano, pero no más cerca del hoyo.
- h. Cuando cualquier parte de una bola sobresale del borde de un hoyo, el dueño de la bola 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 jugará en consecuencia.

I. Si algún tapón de agujero viejo interfiere con la línea de juego, entonces la bola puede ser marcada, levantada y colocada en el punto más cercano de alivio, no más cerca del hoyo, sin penalidad.

J.- Señalar la línea de juego de la bola en el green. Antes de ejecutar el golpe, solo el jugador y su caddie pueden señalar la línea de juego del jugador, pero con estas limitaciones:

- El jugador o caddie puede tocar el green con la mano, el pie o cualquier cosa que esté sosteniendo, pero no debe mejorar las condiciones del terreno.
- El jugador o el caddie no debe dejar ningún objeto en ningún lugar dentro o fuera del green para mostrar la línea de juego. Esto no está permitido incluso si ese objeto se elimina antes de realizar el trazo.
- Mientras se ejecuta el golpe, el caddie no debe pararse deliberadamente en un lugar en o cerca de la línea de juego del jugador o hacer cualquier otra cosa (como señalar un lugar o crear una sombra en el green) para señalar la línea de juego.

Excepción: Caddie que asiste al asta de la bandera: El caddie puede pararse en un lugar en o cerca de la línea de juego del jugador para atender al asta de la bandera.

PENALIDAD: un golpe.

k. Ningún palo, excepto un putter, puede usarse en un green, excepto si durante el curso normal del juego el palo está dañado. El jugador puede terminar la ronda estipulada con cualquiera de sus otros palos, o sustituir el putter por otro sin causar demoras indebidas.

PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO DE LA REGLA 8 k: un golpe

9. SUSPENSIÓN DEL JUEGO

Un jugador no puede interrumpir el juego a menos que esté autorizado o si el Comité suspende el juego para todos. Los competidores que juegan un hoyo cuando el juego está suspendido solo pueden continuar jugando ese hoyo, pero solo si es posible sin demora.

PARTE II EQUIPO

10. CLUB

- A. Un jugador deberá tener un máximo de tres palos (conforme a especificaciones reconocidas), uno de los cuales debe ser un putter.

- B. No se debe aplicar material extraño en la cara del palo.
- C. Un palo dañado durante una ronda puede ser reemplazado, sin causar demoras indebidas, solo cuando el jugador no causó el daño. El reemplazo no debe hacerse tomando prestado ningún palo que otro jugador que juega en el campo haya seleccionado para jugar. No importa cuál sea la naturaleza o la causa del daño, el jugador puede continuar golpeando con el palo dañado.

- D. Los socios pueden compartir clubes, siempre que el número total de clubes no exceda de tres.

PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO DE LA REGLA 11 a / d: un golpe por cada hoyo con una penalización máxima de tres golpes por vuelta PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO DE LA REGLA 11 b / c: descalificación

NOTA Birdie Club : Creemos hay un error en reglamento Original. Debería decir " incumplimiento a la Regla 10"

11. LA BOLA

- A. La bola no debe tener menos de 1,68 pulgadas (42,67 mm) y debe cumplir con las especificaciones reconocidas.
- B. Una pelota debe tener el nombre del fabricante y el número de identificación o marca claramente legibles.
- C. No se debe aplicar material extraño a una pelota ni manipular de otra manera.

PENALIDAD: descalificación

D. Si la bola de un jugador se rompe en pedazos como resultado de un golpe, el golpe se cancela y el jugador debe jugar otra bola sin penalización lo más cerca posible del punto desde el cual se jugó la bola original. Una bola cortada o agrietada, mientras se juega el hoyo, puede ser sustituida por otra bola.

Las reglas del Pitch & Putt

PARTE III EL JUEGO

12. JUGAR LA PELOTA

- A.** La bola debe ser golpeada de manera justa con la cabeza del palo y no debe ser empujada, recortada, raspada o cuchareada.

- B.** El primer jugador en jugar desde la primera "zona de salida" se decide por el orden del sorteo (por ejemplo: orden de hándicap); si no hay empate, por sorteo. A partir de entonces, el lado con la puntuación más baja en el hoyo anterior jugará primero en la siguiente "área de salida".

- C.** Antes de comenzar el juego (o cuando se cambia la pelota), cada jugador debe identificar claramente la pelota del jugador a su marcador / oponente.

- D.** Cuando las bolas están en juego, se debe jugar primero la bola más alejada del hoyo. Un jugador debe embocar con la bola jugada desde el área de salida a menos que una regla le permita sustituir otra bola (una bola dañada, perdida o irrecuperable).

- F.** Si el palo de un jugador golpea accidentalmente la bola más de una vez, solo ha habido un "golpe" y no hay penalidad.

- G.** Un jugador no mejorará, ni permitirá que se mejore, la línea de juego del jugador o el reposo de la pelota y no deberá mover, doblar ni romper nada fijo o en crecimiento, excepto cuando pueda ocurrir en el transcurso de la toma justa de la postura del jugador. .

- H.** Sin penalización, un jugador puede quitar un "impedimento suelto" en cualquier lugar dentro o fuera del campo. Si la remoción de un "impedimento suelto" por parte de un jugador hace que la bola se mueva, en cualquier lugar excepto en el green, el jugador incurre en un golpe de penalización. La bola debe ser repuesta en su lugar original.

- I. **Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menos, el jugador puede reparar el daño de la marca de lanzamiento, sin penalización.**
- J **Una bola incrustada en su propia marca de lanzamiento en el área general puede ser levantada, limpiada y dropada sin penalización dentro del largo de un palo del lugar donde reposaba pero no más cerca del hoyo (área de alivio). No se permite el alivio cuando la bola está incrustada en la arena en una parte del área general que no está cortada a la altura de la calle o menos. Un jugador puede limpiar su bola sin penalidad durante el juego de un hoyo si la bola ha sido marcada y levantada en el green o cuando está taponada o de otra manera, de acuerdo con estas Reglas.**
- k. **Un jugador no puede limpiar su bola si la bola ha sido marcada y levantada porque está ayudando o interfiriendo (fuera del green) con el juego o de otra manera que no sea necesaria. Una pelota puede limpiarse para su identificación o para determinar si no es apta para jugar.**
- I. **Si la posición de una pelota, en cualquier lugar del campo, interfiere con el stance, swing o línea de juego de otro jugador, la pelota debe ser marcada y levantada si así se solicita y posteriormente reemplazada. La bola no se limpiará.**
- M. **Un jugador que juega desde un área de salida / tapete incorrecto, cancelará los golpes jugados y debe jugar desde el área / tapete de salida correcto. El jugador incurrirá en una penalidad de un golpe. Si el error no se rectifica antes de que comience el juego del siguiente hoyo, será descalificado.**

N.- Si un jugador juega un golpe con una bola equivocada, el jugador incurrirá en una penalidad de un golpe y luego jugará su propia bola. Si el error no se rectifica antes de que comience el juego del siguiente hoyo, el jugador será descalificado. Los tiros realizados con bola equivocada no se contabilizan.

o. Si se sabe que una bola, después de haber sido golpeada, ha salido de los límites o se ha perdido, el jugador añadirá una penalización de un golpe y debe jugar una bola desde donde se jugó por última vez la bola original:

- desde la zona de salida / colchoneta es obligatorio el uso de un tee.
- desde el área general, el área de penalti o el bunker, la bola debe droparse dentro del área de alivio de un palo.
- desde el green debe colocarse la bola.

P .- Se debe jugar una Bola Provisional si el jugador considera que la bola original puede estar perdida fuera de un área de penalización o fuera de límites y así lo ha declarado al marcador / oponente e identificado la bola provisional a esa persona. Si la bola original está realmente perdida o fuera de límites, la bola provisional se convierte en la bola en juego y el jugador añade un golpe de penalización al marcador. Si la bola original no está perdida ni fuera de límites, la bola provisional debe ser abandonada, sin penalidad, y los golpes jugados con ella no contarán. No abandonar la bola provisional constituye jugar con bola equivocada.

q. El jugador puede considerar su bola injugable en cualquier lugar del campo, excepto cuando la bola está en un área de penalización. El jugador es el único juez en cuanto a si la bola es injugable. Si se considera que la bola es injugable, el jugador puede, bajo pena de un golpe:

i) jugar una bola desde donde se jugó por última vez la bola original:

- desde la zona de salida / colchoneta es obligatorio el uso de un tee.
- Desde el área general o el área de penalización, la bola debe droparse dentro del área de alivio de un palo.
- En el green debe colocarse la bola.
-

ii) dropar una bola dentro de un área de alivio del largo de un palo detrás del punto donde reposaba la bola, manteniendo ese punto directamente entre el hoyo y el punto desde el cual se dropa la bola, sin límite a qué tan atrás de ese punto puede estar la bola caído; o

iii) soltar una bola dentro del área de alivio del largo de dos palos del lugar donde reposaba la bola, pero no más cerca del hoyo.

Si la bola injugable está en un bunker, el jugador puede proceder bajo la cláusula i), ii) o iii). Si juega bajo la cláusula

ii) o iii), se debe dropar una bola en el bunker.

PENALIDAD: un golpe.

13. BOLA MOVIDA, DESVIACION O DETENIDA

- A. Cuando la bola de un jugador en juego y en reposo es movida por el jugador, su compañero o su equipo, el jugador incurrirá en una penalidad de un golpe y la bola debe ser repuesta. **No hay penalización si la bola del jugador es accidentalmente *movido* por el jugador, *adversario* o cualquier otra persona mientras intenta encontrarlo o identificarlo. Si esto sucede, la pelota debe ser *reemplazado* en su lugar original. No hay penalización si el jugador, *adversario* o cualquier otra persona mueva accidentalmente la bola o el marcador de bola del jugador en el green.**
- B. Si una bola en juego y en reposo se mueve después de que el jugador ha comenzado el golpe o el backswing de un golpe, se considerará que el jugador hizo que se moviera e incurrirá en una penalidad de un golpe. La bola debe ser reemplazada. Pero si el jugador continúa ejecutando el golpe, la bola no debe ser repuesta.
- C. Si una bola en reposo es movida por una influencia externa, incluyendo a otro jugador en juego por golpes u otra bola, la bola debe ser repuesta sin penalidad.
- D. Si las fuerzas naturales (como el viento o el agua) hacen que la bola en reposo de un jugador se mueva, la bola debe jugarse desde su nuevo lugar. Excepción: si la bola o el marcador de bola del jugador en el green se mueve después de que el jugador ya había levantado y reemplazado la bola en el lugar desde donde se movió, la bola debe ser repuesta en su punto original sin importar qué causó que se moviera (incluyendo fuerzas naturales: viento o agua).
- E. Si la bola se mueve después de que el jugador o su compañero ha tocado algún impedimento suelto, será repuesta, incurriendo en un golpe de penalidad, excepto en el green donde la bola debe reponerse sin penalidad.
- F. Si una bola en movimiento es accidentalmente detenida o desviada por cualquier persona o influencia externa, incluyendo jugadores, caddies y equipo, no hay penalidad y la bola se jugará como reposa.

- G. Si una bola en movimiento es deliberadamente detenida o desviada por el jugador o el compañero del jugador, o su equipo, se incurre en una penalidad de un golpe y la bola debe jugarse como reposa.
- h. Un jugador no debe realizar ninguna acción para influir en la posición o el movimiento de una bola, excepto de acuerdo con las Reglas. Un asta de bandera removida, una bola en reposo en el green y el equipo del jugador pueden ser levantados o removidos.

14. SITUACIONES DE SOCORRO

- A. Área de alivio: es el área donde un jugador debe dropear una bola cuando se alivia según una Regla. El tamaño del área de alivio es de uno o dos palos, medidos desde el punto de referencia, y no está más cerca del hoyo que del punto de referencia.
- B. Dejar caer la pelota en el área de alivio: una bola que se dropeará según las Reglas deberá ser dropada por el jugador en persona. El jugador puede usar cualquier bola. El jugador debe soltar la pelota desde un lugar a la altura de la rodilla sin tocar al jugador o al equipo. La bola debe droparse en el área de alivio y debe quedar en reposo en el área de alivio.
- C. Una bola dropada debe volver a droparse, sin penalidad, si la bola queda fuera del área de alivio. Si la bola, cuando se vuelve a dropar, también se detiene fuera del área de alivio, debe colocarse lo más cerca posible del lugar donde tocó el suelo cuando se volvió a dropar.
- D. Carrera y distancia: En cualquier momento, un jugador puede tomar alivio por golpe y distancia agregando un golpe de penalización y jugando una bola desde donde se ejecutó el golpe anterior:
- Desde el área de salida / tapete, el uso de un tee es obligatorio.

- Desde el área general, el área de penalti o el bunker, la bola debe droparse dentro del área de alivio de un palo.
- En el green debe colocarse la bola.

PARTE IV - EL JUGADOR

15. RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

- A. El jugador comenzará a la hora establecida por el comité.
- B. Los jugadores permanecerán durante la ronda en el grupo organizado por el comité.
- C. Se permite el uso de un caddie y un dispositivo de medición de distancia a menos que el Comité determine lo contrario.
- D. El jugador es responsable de la exactitud de la puntuación registrada para cada hoyo en su tarjeta. Después de completar la ronda, el jugador debe asegurarse de que tanto él como su marcador / ella y su marcador (uno que registra la puntuación del jugador) firmen la tarjeta de puntuación y la devuelvan al comité lo antes posible.
- E. Acuerdo para renunciar a las reglas: los Jugadores no deben aceptar excluir la aplicación de ninguna regla o renunciar a cualquier sanción incurrida.

PENALIDAD: descalificación.

- E. Si un jugador devuelve una puntuación para cualquier hoyo inferior al realmente jugado, o no registra una puntuación para cualquier hoyo, el jugador será descalificado. Se mantendrá una puntuación superior a la realmente jugada.

- F Un jugador no debe dar / pedir consejo, excepto al compañero del jugador o su propio caddie. En los eventos por equipos, el Comité puede designar a un representante del equipo autorizado para ofrecer a los jugadores de los consejos de ese equipo.

PENALIDAD: un golpe

- h. Los jugadores del mismo grupo deben entregar sus **Las reglas del Pitch & Putt** tarjetas de puntuación a la organización de la competición simultáneamente.

PARTE V - REGLA GENERAL

Cuando estas reglas no prevean una situación específica, o si algún punto en disputa no está cubierto por las Reglas, el Comité debe, después de deliberar, tomar una decisión de acuerdo con la equidad.

PARTE V I- REGLAS LOCALES

Regla de invierno: El Comité puede establecer la siguiente Regla Local (regla de invierno) para condiciones anormales en el campo que puedan interferir con la protección del campo y el juego limpio y agradable:

Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menos, el jugador puede aliviarse libremente marcando su posición, levantando, limpiando y colocando una bola en el área general a una distancia de 20 cm. y no más cerca del agujero que

donde estaba originalmente. El jugador puede colocar su bola solo una vez y está en juego cuando ha sido colocada.

PENALIDAD: un golpe

Ritmo de juego: El Comité puede aplicar la siguiente política de Ritmo de Juego: El tiempo máximo asignado por golpe es de 30 segundos. Los árbitros controlarán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está fuera de posición debe cronometrarse. Se puede cronometrar un jugador individual en lugar de todo el grupo. El cronometraje comenzará cuando un jugador haya tenido tiempo suficiente para alcanzar la pelota, sea su turno y pueda jugar sin interferencias ni distracciones.

MULTA:

Penalización por la primera infracción: advertencia verbal del árbitro.

Penalización por segunda infracción: Penalización de un golpe.

Penalización por tercera infracción: Descalificación.