

Edita

ASOCIACIÓN GALLEGA
DE CAMPOS DE
PITCH&PUTT

Reglas 2010

(AGEPP)

PITCH & PUTT

[INDICE]

INTRODUCCIÓN

Como utilizar estas Reglas
Normas de conducta
Definiciones

Parte 1ª: GENERALIDADES

Regla 1. General
Regla 2. El Juego

Parte 2ª: EL JUGADOR/EQUIPO

Regla 3. Responsabilidades del Jugador
Regla 4. Equipo
Regla 5. Practicar
Regla 6. Procedimiento para Dropar

Parte 3ª: INICIANDO EL JUEGO

Regla 7. Lugar de Salida
Regla 8. Jugar desde Lugar Equivocado
Regla 9. Jugando la Bola
Regla 10. Limpiar la Bola
Regla 11. Línea de Juego

Parte 4ª: INCIDENCIAS EN EL CAMPO/PROCEDIMIENTO DE ALIVIO

Regla 12. Obstrucciones
Regla 13. Bunker
Regla 14. Obstáculos de Agua
Regla 15. Agua Accidental
Regla 16. Terreno en Reparación
Regla 17. Green Equivocado

Parte 5ª: SITUACIONES DE LA BOLA DURANTE EL JUEGO

Regla 18. Bola Equivocada
Regla 19. Bola Empotrada
Regla 20. Bola Injugable
Regla 21. Bola Movida
Regla 22. Bola Perdida
Regla 23. Bola Provisional
Regla 24. Buscando la Bola/Identificando la Bola

Parte 6ª: GREEN/BANDERA

Regla 25. El Green
Regla 26. La Bandera

Parte 7ª: MODALIDADES DE JUEGO

Apéndice I: REGLAS DEL ESTATUTO DEL JUGADOR AFICIONADO

Apéndice II: Principales cambios respecto a años anteriores

[INTRODUCCIÓN]

Las competiciones de Pitch and Putt que tiene lugar en el marco de la AGEPP se rigen por las reglas que figuran en este documento y siguen las directrices y recomendaciones establecidas por la European Pitch and Putt Association (EPPA) y la Internacional Federation of Pitch and Putt (FIPPA), entidades reguladoras del Pitch and Putt a nivel europeo y nivel mundial respectivamente.

Los campos afiliados o adheridos a la AGEPP deberán cumplir estas normas así como los reglamentos y acuerdos de la Junta Directiva y Asamblea para que cualquier competición oficial sea válida.

CAMPOS, RECORRIDOS Y NORMAS BÁSICAS

- Las competiciones de Pitch and Putt sólo tendrán validez en aquellos campos que hayan sido homologados por la AGEPP o en su defecto y mientras el proceso de homologación se lleve a cabo, en aquellos campos que tengan el consentimiento expreso de la Junta Directiva o Asamblea de la AGEPP.
- Los recorridos de Pitch and Putt de la AGEPP tienen una longitud total de 1.000 metros como mínimo y 1.600 como máximo. La longitud de los hoyos no puede ser inferior a 40 metros ni superior a 120, siempre medidos a centro de green.
- El número de palos no puede ser superior a siete incluido, obligatoriamente, un putter.
- Los jugadores tienen que dar su golpe de salida desde una superficie artificial, utilizando o no un soporte / tee, según su criterio.
- En las competiciones locales denominadas EPPA o FIPPA, la longitud máxima de un hoyo será de 90 metros; se jugará con un máximo de tres palos, de los cuales uno debe ser el putter. En el golpe de salida se debe colocar la bola obligatoriamente encima de un soporte / tee que debe tener una altura mínima de 5 mm.

REGLAS DE JUEGO Y SU APLICACIÓN. RECURSOS

- Las reglas aplicables en las competiciones que tengan lugar en el marco de la AGEPP –ya sean con medidas oficiales de la AGEPP o las denominadas “EPPA” o “FIPPA”- serán las que consten en este documento.
- Las reglas aplicables en torneos internacionales (tanto oficiales como amistosos) serán las aprobadas por la EPPA y la FIPPA para estas competiciones.
- 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 AGEPP.

- Cada competición oficial tiene su propio Reglamento que no puede, en ningún caso, contradecir el que se establece en el presente Reglamento General de las Competiciones.
- 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 AGEPP.
- El Pitch and Putt en el marco de la AGEPP es un deporte donde hombres y mujeres de todas las edades participan en las mismas condiciones. No obstante, se recomienda que haya, a demás de la clasificación general, clasificaciones para la categoría femenina, señor y juvenil para fomentar el deporte dentro de estos colectivos.

SISTEMA DE HANDICAP

- Según la normativa internacional, el Pitch and Putt debe tener su propio sistema de hándicap. La AGEPP tiene su propio sistema de hándicap que es el único aplicable en las competiciones oficiales.

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 manera muy precisa y deliberada. Usted debería tener en cuenta las siguientes diferencias en el uso de las palabras:

puede= opcional
debería= recomendación
debe= instrucción (penalidad 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.

Penalidad por infracción de las Reglas o por incumplimiento del procedimiento

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.

Dropajes por alivio

Los dropajes por alivio siempre se efectuaran a **dos palos** tanto si son **del punto más cercano de alivio o en el lugar determinado por la Regla aplicable** y tanto si son con o sin penalidad.

El desconocimiento de las Reglas no exime de la penalidad incurrida

NORMAS DE CONDUCTA

- Nadie debería moverse, hablar o situarse cerca o directamente detrás de la bola o del agujero cuando un jugador está preparando o ejecutando un golpe.
- Los jugadores deberían jugar sin demora indebida.
- Cuando se ha completado el juego de un hoyo, los jugadores deberían abandonar inmediatamente el green y anotar el resultado en las tarjetas en el lugar de salida del siguiente hoyo.
- El jugador debería asegurarse de reparar cuidadosamente cualquier desperfecto ocasionado al green por el impacto de una bola.
- Los jugadores deberían evitar ocasionar desperfecto alguno al green al manipular la bandera, sacar la bola del agujero con la cabeza del palo o al apoyarse en el putter.
- La bandera debería volverse a plantar en el agujero de forma adecuada antes de que los jugadores abandonen el green.
- Antes de abandonar un bunker, el jugador debería alisar y arreglar todos los desperfectos ocasionados.
- 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 cualquier acumulación temporal de agua, nieve o hielo natural en el campo y que no está en un obstáculo de agua.

AGUJERO

El “*agujero*” tendrá 108 mm de diámetro y por lo menos 101,6 mm de profundidad. Si se utiliza un forro, este deberá estar hundido al menos 25,4 mm por debajo de la superficie del green.

ARBITRO

Persona designada por el Comité para acompañar a los jugadores a fin de decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. En todo lo referente a la aplicación e interpretación de las

Reglas, la decisión del árbitro es final. Deberá actuar delante de cualquier infracción de una Regla que observe o le sea denunciada.

BANDERA

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

BANDO

Uno, dos o más jugadores que son compañeros.

BOLA EMBOCADA

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

BOLA EN JUEGO

Una bola está “en juego” tan pronto como el jugador ha ejecutado un golpe en el Lugar de Salida. Continúa en juego (como bola del jugador) hasta que sea introducida dentro del agujero, salvo cuando está fuera de límites, perdida o levantada o ha sido substituida de acuerdo con estas reglas. Una bola que así sustituye a la bola anterior se convierte en la bola en juego.

BOLA EQUIVOCADA

Bola Equivocada es cualquier bola que no sea la bola en juego del jugador, una bola provisional o en el juego por golpes, una segunda bola jugada por el jugador bajo la Regla 2.c.

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 es encontrada dentro de los **tres** minutos, contados desde que se ha comenzado su búsqueda; o
- b. El jugador ha puesto otra bola en juego bajo las reglas con la penalidad de golpe y distancia.

BOLA PROVISIONAL

Una bola provisional es una bola jugada bajo estas reglas cuando una bola puede estar **perdida fuera** de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites.

BUNKER

Obstáculo consistente en un área de terreno donde césped ha sido substituido por arena o similar. Una pared o borde de un bunker que no estén cubiertos de hierba, son parte del bunker.

El margen de un bunker se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba. Una bola está en un bunker cuando reposa en él 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 al prepararse 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 de Pitch and Putt.

COMPAÑERO

Es un jugador asociado con otro en el mismo bando.

COMPETIDOR

Es un jugador en una prueba por golpes.

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.

EQUIPO

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

FUERA DE LIMITES

El “*fuera de límites*” está definido por vallas/estacas y jugar más allá de estos límites está prohibido. El Comité puede marcar como fuera de 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 esté dentro de los límites.

Los objetos que definen el fuera de límites **no son obstrucciones y se consideran fijos**.

La línea de fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

GOLPE

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

GOLPE DE PENALIDAD

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

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 toca el green.

IMPEDIMENTOS SUELTOS

La expresión *“impedimentos sueltos”* indica objetos naturales que no estén fijos o en crecimiento y que no estén adheridos a la bola e incluyen piedras que no estén sólidamente empotradas, hojas, leña menuda, ramas y similares, excrementos, gusanos, insectos y detritus o montoncitos formados por ellos.

La arena y la tierra suelta son impedimentos sueltos en el green pero no en cualquier otro lugar. El rocío y la escarcha no son impedimentos sueltos.

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 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 agujero.

LINEA DE PUTT

La línea de putt es la línea que el jugador desea que siga su bola después de un golpe en el green. La línea de putt no se extiende más allá del agujero.

LUGAR DE SALIDA

El lugar de salida es sitio desde el cual se inicia el juego en el hoyo que se ha de jugar y es el mismo para todos los jugadores. El área definida como lugar de salida es la estera y ésta no se puede desplazar de su ubicación inicial. Un jugador puede colocarse fuera del lugar de salida para jugar una bola que está dentro de él.

MARCADOR

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

OBSTACULOS

Un *“obstáculo”* es cualquier bunker u obstáculo de agua. Una bola está en un obstáculo cuando reposa en él o cualquier parte de ella toca el obstáculo.

OBSTACULO DE AGUA

Un obstáculo de agua es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, drenaje superficial u otros cauces abiertos de agua (contengan agua o no). Todo el terreno y agua dentro del margen de un obstáculo de agua son parte del obstáculo.

Mientras el margen de un obstáculo de agua no esté **delimitado** de otra manera, lo estará por el punto donde empieza la depresión del terreno.

Cuando el margen de un obstáculo de agua está **delimitado** por objetos artificiales (traviesas, piedras, muros, vallas, etc.) estos están dentro del obstáculo y su margen está **definido** por los puntos exteriores de los objetos a nivel del suelo. Estos objetos artificiales son obstrucciones inamovibles.

Cuando el margen de un obstáculo de agua está **delimitado** por una línea en el suelo, ésta está dentro del obstáculo de agua.

El margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Las estacas que **identifican** un obstáculo de agua deberían ser rojas y son obstrucciones.

El Comité o su representante autorizado, puede declarar cualquier parte del recorrido como obstáculo de agua.

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 de 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 móvil si se puede mover sin un 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 y en la forma que el jugador desearía hacerlo en el campo en el transcurso del juego.

PREPARAR EL GOLPE

Un jugador ha “*preparado el golpe*” cuando se ha colocado con intención de efectuarlo, aunque no haya apoyado el palo. No obstante, en un obstáculo, el jugador ha “*preparado el golpe*” cuando se ha colocado en posición, puesto que no le está permitido apoyar el palo.

PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO

El punto “*más cercano de alivio*” es el punto en el campo, más cercano al lugar donde reposa la bola, que no está más cerca del agujero, y donde no existe la interferencia de la cual está permitido aliviarse.

RECORRIDO

“*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.

SOPORTE / TEE

Un soporte y/o un tee son dispositivos artificiales escogidos para elevar la bola sobre el terreno. La altura mínima estipulada es de 5mm.

SWING DE PRACTICA

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

TERRENO EN REPARACION

“*Terreno en Reparación*” es cualquier parte del campo marcada como tal por el comité o así declarada por su representante autorizado. Cualquier hierba, árbol o cosa en crecimiento dentro del *terreno en reparación* son parte del *terreno en reparación*. Incluye material apilado para ser retirado y cualquier hoyo hecho por un encargado del mantenimiento del campo, incluso si no está marcado como tal, y las áreas medioambientalmente sensibles. Las estacas i/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 en 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 Comité lo autorice de otra manera, una “*vuelta estipulada*” consiste en jugar los hoyos del campo en su número y orden correctos.

[I^ª PARTE: Generalidades]

Regla 1. GENERAL

Cuando estas Reglas no proporcionen aclaración para una situación específica, el Comité, previa deliberación, decidirá conforme a los principios de equidad.

Regla 2. 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 correspondiente agujero mediante uno o sucesivos golpes de acuerdo con estas Reglas. Excepto si el Comité lo permite de otra manera, los hoyos deberán jugarse por orden, empezando por el hoyo número 1.
- b. La bola se jugará tal como repose excepto si las Reglas lo disponen de otra manera.

- c. En el juego por golpes, si un competidor tiene dudas sobre la forma de proceder puede, sin penalidad, acabar lo hoyo con dos bolas. Antes de jugar, el jugador deberá anunciar su propósito y deberá decir qué bola quiere que cuente de acuerdo con las Reglas. El Comité decidirá al terminar la vuelta estipulada.
Una segunda bola jugada bajo la Regla 2.c, **no es una bola provisional**.
- d. Una competición está cerrada cuando el resultado ha sido publicado oficialmente. En el juego por golpes, no se puede anular, modificar o imponer una penalidad después de que la competición haya sido cerrada. Después cerrada una competición deberá aplicarse una penalidad de descalificación si un competidor:
- *ha entregado un resultado en cualquier hoyo más bajo del realmente obtenido.*
 - *ha entregado una tarjeta donde figura un hándicap superior al que le corresponde.*
 - *se ha puesto de acuerdo para no aplicar las Reglas (Regla 3.e).*
 - *sabía antes de cerrarse la competición que había infringido cualquier Regla por la cual la penalidad era la descalificación.*
- e. Solo una penalidad de descalificación puede dejar de aplicarse, modificarse o imponerse en casos individuales excepcionales si el Comité lo considera oportuno.

[2ª PARTE: El jugador/Equipo]

Regla 3. RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

- a. El jugador deberá salir a la hora establecida por el comité.
- b. El jugador deberá permanecer toda la vuelta estipulada en el grupo designado por el comité.
- c. En ningún caso están permitidos los caddies/acompañantes a excepción de que lo autorice el Reglamento de la Competición o el Comité de la Prueba.
- d. El jugador es responsable de que el resultado anotado en su tarjeta en cada hoyo es el correcto. Después de acabar la vuelta, el jugador deberá asegurarse de que él y su marcador han firmado la tarjeta y devolverla al comité tan pronto como sea posible.
- e. Acuerdo para Excluir Reglas: los jugadores no se pondrán de acuerdo para excluir el cumplimiento de cualquier Regla o suprimir cualquier penalidad incurrida.
- f. Si un jugador devuelve un resultado en cualquier hoyo más bajo que el realmente obtenido, el jugador **estará descalificado**. Un resultado más alto del realmente obtenido se mantendrá.
- g. Si un competidor rehúsa cumplir una Regla afectando los derechos de otro competidor, estará **descalificado**.

PENALIDAD: descalificación

- h. Antes de empezar el juego de un hoyo (o cuando se cambia la bola), cada jugador debería identificar claramente su bola a su marcador / contrario.
- i. Ningún jugador influirá en la posición o el movimiento de una bola excepto cuanto las Reglas lo permiten. Mover el equipo de cualquier jugador o la bandera atendida, no supone infracción de esta Regla.
- j. Un jugador no dará ni pedirá consejo, excepto a/su compañero de bando/caddie.
- k. El jugador será el responsable de jugar su bola. **Excepto en un obstáculo**, el jugador podrá marcar y levantar la bola con el fin de poder identificarla. El jugador deberá informar de su propósito a su marcador/adversario y la bola solo podrá limpiarse lo indispensable para su identificación.
- l. Los jugadores de un mismo grupo deberían entregar conjuntamente sus respectivas tarjetas de resultados a los organizadores de la competición.
- m. Las penalidades incurridas entre el juego de los hoyos, se aplicarán en el siguiente hoyo.

PENALIDAD: un golpe

- n. El jugador deberá jugar sin demora indebida.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 3.n:

- 1ª infracción: aviso sin penalidad**
- 2ª infracción: 1 golpe de penalidad**
- 3ª infracción: descalificación**

Regla 4. EQUIPO

4.1. LOS PALOS

- a. No se pueden aplicar materiales extraños a la cara de un palo (bajo penalidad de **descalificación**).
- b. Un jugador podrá seleccionar para la vuelta, un máximo de siete palos (que se ajusten a las especificaciones reconocidas). Es obligatorio, bajo penalidad de **descalificación**, que uno de ellos sea un putter.
- c. Si un jugador ha empezado la vuelta con menos de siete palos podrá añadir otros siempre que no exceda de siete y que no sean de cualquier otra persona que está jugando en el campo.
- d. Se puede sustituir un palo solo si este ha quedado inservible en el curso normal del juego (actos razonables excluyendo los violentos). La sustitución no puede hacerse pidiendo prestado un palo seleccionado para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el campo y deberá hacerse sin demora indebida.
- e. Los compañeros de bando pueden compartir los palos, siempre que el número total de palos no sea superior a siete.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 4.1c, 4.1d, 4.1e (cualquiera que sea el número de palos llevados en exceso): un golpe por hoyo donde ha existido la infracción con m máximo de tres golpes por vuelta.

- f. El jugador deberá declarar fuera de juego cualquier palo o palos llevados o utilizados infringiendo la Regla 4.1b en el momento de descubrirlo. Estos palos no se podrán utilizar durante la vuelta estipulada.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 4.1f: descalificación

4.2 LA BOLA

- a. El diámetro de la bola no tendrá menos de 42,67 mm (1,68 pulgadas) y deberá ajustarse a las especificaciones reconocidas.
- b. En competición, la bola que juegue el jugador deberá tener claramente legible la marca del fabricante y el número de identificación. También está permitido que lleve, a demás, estampado un logo y/o la palabra “practice”.
- c. No se pueden aplicar materiales extraños a las bolas o manipularlas de cualquier otra manera.

PENALIDAD: descalificación

- d. Si una bola se rompe como consecuencia de un golpe, se anula el golpe y el jugador jugará otra bola sin penalidad tan cerca como sea posible del lugar donde jugó la bola original.

Regla 5. PRACTICAR

- a. Los jugadores no practicarán en el campo de la competición desde el día de inicio de la prueba. Esta Regla se aplica tanto en competiciones Match Play como en competiciones Stroke Play.

PENALIDAD: descalificación

- b. En el transcurso de cualquier competición, los jugadores no realizarán ningún golpe de práctica **excepto** que se puede repetir el putt una vez acabado el hoyo sin demorar el juego. Esta Regla se aplica tanto en competiciones Match Play como en competiciones Stroke Play.

PENALIDAD: un golpe

- c. No se considerará “práctica” el hecho de que un jugador acabe de jugar un hoyo aunque su resultado no cuente. Esta Regla se aplica en todas las modalidades de juego.

Regla 6. PROCEDIMIENTO PARA DROPAR

- a. Una bola que ha de ser dropada bajo las Reglas deberá ser dropada por el propio jugador. El jugador deberá permanecer erguido, mantener la bola a la altura del hombro con el brazo extendido y dejarla caer no más cerca del agujero. La bola dropada deberá tocar primero una parte del campo donde la Regla aplicable exige que la bola sea dropada.

PENALIDAD: un golpe

Si al dropar la bola ésta toca cualquier persona o equipo de cualquier jugador antes o después de tocar una parte del campo y antes de que quede en reposo, deberá volverse a dropar tantas veces como haga falta **sin penalidad**.

PENALIDAD por incumplimiento del procedimiento: un golpe

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

- Queda en reposo a más de dos palos de distancia de donde tocó por primera vez una parte del campo.
- Rueda y queda en reposo dentro de un obstáculo.
- Rueda y queda en reposo fuera de un obstáculo.
- Rueda y queda en reposo en un green.
- Queda en reposo fuera de límites.
- Queda en reposo más cerca del agujero.
- Queda en reposo en una posición donde existe la interferencia inicial.

Si la bola al volverse a dropar queda en reposo en cualquiera de las posiciones enumeradas más arriba, deberá colocarse tan cerca como sea posible del punto donde tocó el campo al volverse a dropar.

PENALIDAD: un golpe

[3ª PARTE: Iniciando el juego]

Regla 7. LUGAR DE SALIDA

- a. Tanto en el juego por golpes como en el juego por hoyos, el primer jugador que jugará desde el primer lugar de salida estará determinado por el orden de salidas o en su defecto o en caso de un desempate, se decidirá por sorteo. El bando con el resultado bruto más bajo en el hoyo acabado de jugar, saldrá primero en el siguiente lugar de salida.
- b. La bola deberá jugarse desde la estera acomodándola o no sobre un soporte (tee). Si la iniciar un hoyo, un competidor juega desde fuera del lugar de salida, deberá repetir el golpe desde el lugar correcto con **un golpe de penalidad**. Si no rectifica el error y sale desde el siguiente lugar de salida estará **descalificado**.

- c. Si la bola cae del soporte (tee) o el jugador la hace caer al preparar el golpe, se podrá volver a acomodar encima del soporte (tee) **sin penalidad**. Si en estas circunstancias la bola ha sido golpeada, deberá contarse el golpe y la bola se jugará como repose.
- d. Un jugador que juegue desde un lugar de salida equivocado, deberá anular el golpe/s jugado/s y deberá jugar desde el lugar de salida correcto. El jugador incurrirá en **la penalidad de un golpe**. Si el error no se rectifica antes de jugar un golpe desde el siguiente hoyo, **estará descalificado**.
Si el hoyo que está jugando es el último hoyo de la vuelta, deberá anunciarlo y rectificar antes de abandonar el green.
- e. Un jugador deberá acabar el hoyo con la bola jugada desde el lugar de salida excepto que una regla lo autorice a sustituirla por otra bola (una bola inservible para el juego, perdida o irrecuperable).
- f. La estera que delimita el lugar de salida, no se puede desplazar de su ubicación original.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 7 e/ff: descalificación

Regla 8. JUGAR DESDE UN LUGAR EQUIVOCADO

- a. Si un jugador ejecuta un golpe con su bola en juego desde un lugar en el campo donde las Reglas no permiten jugar un golpe, dropar una bola o colocarla o cuando las Reglas requieren que una bola dropada vuelva a droparse o una bola movida sea repuesta, el jugador estará jugando desde un lugar equivocado y deberá proceder según la Regla aplicable.
El jugador deberá acabar el hoyo con la bola jugada desde el lugar equivocado sin corregir el error y **añadirá un golpe de penalidad** a su resultado.
- b. Si el comité considera que el jugador ha conseguido una ventaja considerable, estará **descalificado**.

Regla 9. JUGANDO LA BOLA

- a. La bola deberá golpearse con la cabeza del palo y no deberá ser empujada, arrastrada o acucharada.
- b. Si el palo de un jugador golpea más de una vez la bola al ejecutar un golpe, el jugador contará el golpe y **añadirá otro de penalidad** para un total de **dos golpes**.
- c. En el juego por golpes, cuando las bolas están en juego, debería jugarse en primer lugar la bola más alejada del agujero.
- d. En el juego por hoyos, si un jugador juega fuera de turno, el contrario puede requerir al jugador que cancele el golpe y juegue en el orden correcto.
- e. Se pueden quitar impedimentos sueltos excepto cuando tanto los impedimentos sueltos como la bola tocan o reposan en un obstáculo.

- f. Por equidad, un jugador tiene derecho a jugar su bola en las mismas condiciones que tenía en el momento en que quedó en reposo.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 9 a/e: un golpe

Regla 10. LIMPIAR LA BOLA

La bola en juego de un jugador que ha sido marcada y levantada según las Reglas, podrá ser limpiada sin penalidad **excepto** si la bola ha sido marcada y levantada para:

- Identificarla.
- Determinar si está inservible para el juego.
- Por que interfiere o ayuda (fuera de green) al juego.

PENALIDAD: un golpe

Regla 11. LINEA DE JUEGO. LINEA DE PUTT

- a. 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.
 - al ejecutar un golpe o el movimiento hacia atrás de su palo para un golpe y ejecutarlo.
- b. Si la posición de la bola, en cualquier lugar del campo, interfiere con la colocación, swing o línea de juego de otro jugador, la bola deberá de marcarse y levantarse, si es requerido, y posteriormente reponerse. La bola **no** se puede limpiar.
- c. En otro lugar que no sea el green, cualquiera puede indicar la línea de juego, pero el jugador no puede permitir que alguien (su caddie, su compañero, el caddie de su compañero) se sitúe en o cerca de una prolongación de esta línea mientras efectúa el golpe.
- d. Cuando la bola de un jugador está en green, él, su compañero o su caddie puede, antes pero no durante el golpe, señalar la línea de putt pero sin tocar la superficie del green.
- e. Un jugador al ejecutar un golpe no deberá aceptar ayuda física ni protección contra los elementos ni permitir que su caddie, compañero o el caddie de su compañero se sitúen en o cerca de la prolongación de la línea de juego o línea de putt detrás de la bola.

PENALIDAD: un golpe

[4ª PARTE: Incidencias en el campo/Procedimientos de alivio]

Regla 12. OBSTRUCCIONES

- a. Cualquier obstrucción movable se puede quitar **sin penalidad**. Si la bola se mueve, deberá reponerse. Si no se repone, se incurrirá en **un golpe de penalidad**, en aplicación de la Regla 21.a.
- b. Si la reposa sobre una obstrucción movable, se deberá levantar la bola, sacar la obstrucción y dropar en el recorrido o en un obstáculo, en el green se colocará tan cerca como sea posible del punto donde se encontraba la bola sobre la obstrucción.
- c. Excepto cuando la bola está en un obstáculo de agua, un jugador puede aliviarse cuando la bola viene a reposar sobre una obstrucción inamovable o si ésta interfiere con la colocación, el swing del jugador o la línea de putt cuando la bola está en green.

PROCEDIMIENTO DE ALIVIO:

- **En el recorrido**, marcar la bola, levantarla y droparla sin penalidad dentro de la distancia de dos palos del punto más cercano de alivio –pero no más cerca del agujero.
- **En un bunker**, marcar la bola, levantarla y droparla dentro del bunker sin penalidad tal como se indica más arriba.
- **En el green**, marcar la bola, levantarla y colocarla sin penalidad en el punto más cercano de alivio.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 12b/c: un golpe

Regla 13. BUNKER

- a. Antes de ejecutar un golpe a la bola dentro de un bunker, el jugador no deberá:
 - Tocar la superficie o la arena con el palo **excepto** si lo ha hecho para evitar o como consecuencia de una caída, al sacar una obstrucción, al medir, al marcar la posición, recuperar o levantar, colocar o reponer una bola bajo una Regla o al apoyar sus palos.
 - Tocar o mover un impedimento suelto dentro del bunker.
- b. Un golpe con el cual la bola **no** salga del bunker no representa en sí una infracción de la Regla **13.a** pero, alisar irregularidades antes de jugar un segundo o cualquiera de los golpes posteriores desde la arena, es una infracción de la Regla.

PENALIDAD: un golpe

Regla 14. OBSTACULOS DE AGUA

- a. Se puede jugar una bola dentro de un obstáculo de agua sin penalidad, pero el jugador no podrá:

- Tocar la superficie o el agua del obstáculo con el palo **excepto** si lo hace para evitar o como consecuencia de una caída, al sacar una obstrucción, al medir, al marcar la posición, recuperar o levantar, colocar o reponer una bola bajo una Regla o al apoyar sus palos.
 - Tocar o sacar impedimento sueltos de dentro del obstáculo.
- b. Si una bola está o está perdida dentro de un obstáculo de agua (tanto si la bola está dentro del agua como si no), el jugador puede **con un golpe de penalidad**:
- Jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada por última vez la bola original; ó
 - Dropar una bola detrás del obstáculo de agua, manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua y el punto en el que se dropará la bola; ó
 - Dropar una bola fuera del obstáculo de agua dentro de la distancia de dos palos y no más cerca del agujero que el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua.

PENALIDAD: un golpe

Regla 15. AGUA ACCIDENTAL

Si la bola de un jugador reposa o toca agua accidental o cuando esta condición interfiere con su colocación, su swing, o la línea de putt cuando la bola está en green, el jugador puede aliviarse sin penalidad.

PROCEDIMIENTO DE ALIVIO:

- **En el recorrido**, marcar la bola, levantarla y droparla sin penalidad dentro de la distancia de dos palos del punto más cercano de alivio – pero no más cerca del agujero.
- **En un bunker**, marcar la bola, levantarla y droparla dentro del bunker sin penalidad tal como se indica más arriba.
- **En el green**, marcar la bola, levantarla y colocarla sin penalidad en el punto más cercano de alivio.

PENALIDAD: un golpe

Regla 16. TERRENO EN REPARACION

- a. Son Terreno en Reparación las zonas marcadas como tal: áreas de vegetación especialmente marcadas o árboles con su tutor o especialmente señalizados (ver Definición).

- b. Está permitido jugar desde un Terreno en Reparación excepto si una Regla Local lo prohíbe.
- c. El jugador podrá aliviarse sin penalidad si su bola queda en reposo en un Terreno en Reparación o éste interfiere con su colocación o su swing, o la línea de putt cuando la bola está en green.

PROCEDIMIENTO DE ALIVIO:

- **En el recorrido**, marcar la bola, levantarla y droparla sin penalidad dentro de la distancia de dos palos del punto más cercano de alivio – pero no más cerca del agujero.
- **En un bunker**, marcar la bola, levantarla y droparla dentro del bunker sin penalidad tal como se indica más arriba.
- **En el green**, marcar la bola, levantarla y colocarla sin penalidad en el punto más cercano de alivio.

PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO: un golpe

Regla 17. GREEN EQUIVOCADO

Una bola que reposa en un green que no es el del hoyo que se está jugando, deberá ser marcada, levantada y dropada fuera de green, **sin penalidad**, dentro de la distancia de dos palos del punto más cercano de alivio pero no más cerca del agujero.

PENALIDAD: un golpe

[5ª PARTE: Situaciones de la bola durante el juego]

Regla 18. BOLA EQUIVOCADA

- a. Si un jugador juega un golpe/s con una **bola equivocada** que no está en un obstáculo, incurrirá en la **penalidad de un golpe** y deberá jugar con su propia bola. Si el error no se rectifica antes de jugar un golpe desde el siguiente lugar de salida, **el jugador estará descalificado**.
- b. No hay penalidad si un jugador juega una bola equivocada en un obstáculo.

Los golpes jugados con una bola equivocada no se contarán sea donde sea desde donde se hayan jugado.

Regla 19. BOLA EMPOTRADA

Si un jugador quiere aliviarse de una bola empotrada en su propio impacto en el recorrido, deberá marcarla, levantarla y droparla **sin penalidad**, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba pero no más cerca del agujero y podrá limpiarla.

Regla 20. BOLA INJUGABLE

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 el único juez para determinar si su bola está injugable. Si el jugador declara que su bola está injugable, deberá identificar a su marcador / adversario la interferencia inicial y, bajo **penalidad de un golpe**, podrá:

1. Jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez:
2. Desde el lugar de salida es opcional el uso de un soporte.
3. Desde el recorrido o desde un bunker dropará una bola.
4. Desde el green colocará una bola.
5. Dropar una bola detrás del punto donde reposaba la bola, manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto donde reposaba la bola y el punto donde se dropará la bola, sin límite de distancia; o
6. Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde reposaba la bola, pero no más cerca del agujero.

Si la bola injugable está en un bunker, y el jugador opta por proceder bajo la cláusula **2) o 3)**, deberá dropar una bola dentro del bunker.

PENALIDAD: un golpe

Regla 21. BOLA MOVIDA, DESVIADA O DETENIDA

- a. Cuando la bola en juego y en reposo de un jugador es movida por él mismo, su compañero, su equipo o sus caddies, el jugador incurrirá en **un golpe de penalidad** y deberá reponer la bola. Si no la repone, serán de aplicación las Reglas 8 a/b.
- b. Si una bola en juego y en reposo se mueve después de que el jugador haya preparado el golpe, se considera que el jugador ha movido la bola e incurre en **un golpe de penalidad** y deberá reponer la bola. Se considera que una bola se ha movido de su posición original si se ha desplazado tan solo una fracción de su circunferencia.
- c. Si una bola en reposo es movida por una causa ajena o por otro jugador, su equipo o sus caddies, deberá reponerse **sin penalidad**. Si la bola no es recuperable, se podrá sustituir por otra bola.
- d. Si la bola se mueve después de que un jugador, su compañero o sus caddies toquen cualquier impedimento suelto, se repondrá **con un golpe de penalidad** excepto en el green que se repondrá sin penalidad.

- e. Si una bola o un marcador de bola es accidentalmente movido durante el proceso de levantar la bola bajo una Regla o al marcar su posición, se deberá reponer la bola o el marcador. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador sea directamente atribuible al acto específico de marcar su posición o de levantar la bola. De otra manera, el jugador **incurre en un golpe de penalidad** bajo esta Regla o bajo la Regla 21.a.
- f. Si una bola en movimiento es detenida o desviada por cualquier causa ajena o por cualquier jugador o su equipo, deberá jugarse tal como reposa.
- g. Si una bola en movimiento es detenida o desviada por el jugador o su compañero o su equipo, se incurrirá en **un golpe de penalidad** y deberá jugarse la bola tal como reposa.

PENALIDAD: un golpe

- h. Si una bola en movimiento es detenida o desviada **intencionadamente** por el jugador, caddie o compañero para obtener una ventaja considerable o para perjudicar a otro jugador, se incurrirá en la penalidad de **descalificación**.

Regla. 22 BOLA PERDIDA

Si una bola, después de haber sido golpeada, ha ido a parar fuera de límites o está perdida, el jugador añadirá **un golpe de penalidad** y deberá jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez:

- Desde el lugar de salida es opcional el uso de un soporte.
- Desde el recorrido o desde un obstáculo se dropará una bola.
- Desde el green se colocará una bola.

Regla 23. BOLA PROVISIONAL

- a. Una **Bola Provisional** debería jugarse si el jugador considera que la bola original **puede estar perdida fuera** de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites. El jugador deberá informar diciendo “Bola Provisional” e identificar la bola provisional a su marcador / adversario.
- b. Si la bola original **está perdida fuera** de un obstáculo de agua o está fuera de límites, la bola provisional se convierte en la bola en juego y el jugador **añadirá un golpe de penalidad** al resultado obtenido.
- c. Si la bola original no está ni perdida fuera de un obstáculo de agua ni está fuera de límites, la bola provisional será abandonada, **sin penalidad**, y los golpes jugados con esta bola no contarán. El incumplimiento de abandonar una bola provisional constituye estar jugando con una bola equivocada.

Regla 24. BUSCANDO LA BOLA / IDENTIFICANDO LA BOLA

24.1. BUSCANDO LA BOLA

- a. En el recorrido: el jugador puede tocar o doblar hierbas altas, matorros o similares durante la búsqueda de su bola pero solo en la medida necesaria para encontrarla e identificarla siempre y cuando no se mejoren: el lugar donde reposa la bola, el área de colocación o swing o la línea de juego. El jugador no tiene necesariamente el derecho de ver su bola el ejecutar un golpe.
- b. En un obstáculo: el jugador puede sacar tantos impedimentos sueltos o arena como sean necesarios para ver una parte de la bola. No hay penalidad si la bola se mueve y deberá reponerse tal como estaba.

Si la bola reposa dentro del agua en un obstáculo de agua, se podrá buscar con un palo o similar y si al hacerlo se mueve, deberá reponerse salvo que el jugador quiera aplicar la Regla 14. No hay penalidad siempre y cuando el movimiento de la bola sea atribuible a la búsqueda de la bola. De otra manera, el jugador infringirá la Regla 21.a.

- c. En una obstrucción/Agua Accidental/Terreno en Reparación: no hay penalidad si la bola se mueve y deberá reponerse tal como estaba. Una vez repuesta se podrá también proceder según las Reglas 12, 15 y 16, si son de aplicación.

PENALIDAD: un golpe

24.2. IDENTIFICANDO LA BOLA

El jugador es responsable de jugar la bola correcta y debería poner una señal de identificación a su bola.

Para identificar una bola en reposo, el jugador deberá anunciar su intención a su contrario/marcador y/o compañero-competidor, marcar la posición de la bola y levantarla. Solo se puede limpiar la bola lo indispensable para identificarla y deberá reponerse. Si la bola es la del jugador y éste no cumple con todo o una parte del procedimiento, incurrirá en **un golpe de penalidad**.

[6ª PARTE: Green/Bandera]

Regla 25. EL GREEN

- a. Una bola en el green puede ser levantada una vez marcada.
- b. En green:
 - Se pueden quitar impedimentos sueltos levantándolos o barriéndolos hacia un lado, siempre que no se haga presión hacia abajo.
 - Se pueden reparar las marcas que han dejado los impactos de las bolas.

- c. Si el marcador de la bola interfiere con la línea de putt de un adversario y si éste lo solicita, deberá desplazarlo una o más cabezas de palo hacia un lado u otro de su posición original. El marcador de bola que ha sido de este modo ha sido desplazado hacia uno u otro lado, deberá volverse a colocar en su posición original antes de reponer la bola.
- d. Si la bola de un jugador jugada desde green golpea otra bola que también está en green, el jugador incurrirá en **un golpe de penalidad** y jugará su bola desde donde repose. La bola movida deberá reponerse en su posición original.
- e. Si la bola de un jugador jugada desde fuera de green golpea una bola que reposa en green, no hay penalidad y el jugador jugará su bola desde donde repose. La bola movida deberá reponerse en su posición original.
- f. 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. Si mientras la bola no ha caído dentro del agujero, se considera que está en reposo y por tanto será jugada. Si pasados 10 segundos la bola cae dentro del agujero, la bola se considerará embocada y el jugador añadirá 1 golpe al resultado del hoyo.
- g. Si cualquier tapa de hoyo anterior interfiere con la línea de putt, la bola se podrá marcar, levantar y colocar hacia un lado u otro no más cerca del agujero, **sin penalidad**, en el punto más cercano donde la tapa no interfiera con la línea de putt.
- h. En el green, solo se puede utilizar el putter **excepto** que, cuando éste ha quedado inservible en transcurso normal del juego, el jugador podrá:
 - acabar la vuelta estipulada utilizando cualquier palo de su bolsa; o
 - sustituir el putter por otro putter que no haya sido seleccionado para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el campo. Deberá hacerlo sin demorar el juego.

PENALIDAD: un golpe

Regla 26. LA BANDERA

- a. La bola de un jugador, jugada desde green, no deberá golpear la bandera tanto si ésta está plantada en el agujero o sacada y reposando dentro o fuera de green.
- b. Si una bola reposa contra la bandera que está en el agujero y la bola no está embocada, el jugador u otra persona autorizada por él, puede mover la bandera y si cae dentro se considera embocada con su último golpe. De otra manera, si la bola ha sido movida, deberá colocarse en el borde del agujero, sin penalidad.

PENALIDAD: un golpe

[7ª PARTE: Modalidades de Juego]

MATCH PLAY

- Un partido consiste en que un bando juega contra otro una vuelta estipulada, a no ser que el comité lo establezca de otra manera.
- En match play el juego se juega por hoyos. El hoyo lo gana el bando que emboca su bola en el menor número de golpes. En un partido hándicap, gana el hoyo el resultado neto más bajo.
- Un hoyo está empatado si cada bando emboca con el 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 por jugar.
- Un jugador puede conceder a su contrario su próximo 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 dicho hoyo.
- Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de dicho partido.

MODALIDADES DE 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 de otros dos jugadores.

Reglamentación: un bando puede estar representado por un compañero para todo o una parte de un partido. Un compañero ausente puede incorporarse al partido entre el juego de dos hoyos pero no durante el juego de un hoyo.

Las bolas del mismo bando pueden jugarse en el orden que se desee.

Si un jugador en un hoyo juega una bola equivocada estará descalificado para ese hoyo pero su compañero no incurre en penalidad 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 deberán jugar alternativamente desde el lugar de salida/estera y continuar el juego de cada hoyo alternando los golpes.

Reglamentación: si un jugador juega cuando debería haberlo hecho su compañero, su bando incurrirá en 1 golpe de penalidad.

STROKE PLAY

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

- 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 las dos.

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

El marcador deberá anotar en cada hoyo solamente el resultado bruto del compañero cuyo resultado contará. La tarjeta solo deberá firmarla uno de los compañeros.

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

Si un competidor juega un golpe con una bola equivocada, incurrirá en la penalidad de un golpe y deberá corregir el error según las Reglas. Su compañero no incurrirá en penalidad alguna aunque la bola equivocada sea la suya.

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

- **Foursome Stroke Play:** una competición Stroke Play donde dos jugadores, jugando como compañeros de bando, juegan solamente una bola. Los compañeros de bando deberán jugar alternativamente desde el lugar de salida / estera 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 1 golpe de penalidad. El bando deberá 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 la 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.

- **Competiciones 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 para cada hoyo y el hándicap del jugador.

Hoyos jugados en (sin tener en cuenta el hándicap)	Puntos
Más de 1 golpe sobre el resultado fijado para cada hoyo o sin resultado anotado	0

Un golpe más del resultado fijado para el hoyo	1
Resultado fijado para el hoyo	2
Un golpe menos del resultado fijado para el hoyo	3
Dos golpes menos del resultado fijado para el hoyo	4

El que más puntos obtenga es el ganador. El marcador anotará solamente el número de golpes brutos realizados en el hoyo donde el competidor puntúe.

El marcador es responsable de anotar solamente el resultado bruto en cada hoyo donde el resultado neto del competidor obtiene uno o más puntos.

[APÉNDICE 1: Reglas del estatuto del jugador aficionado]

REGLAS DEL ESTATUTO DEL JUGADOR AFICIONADO

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 600 euros.
- Cambiar cualquier premio por dinero en efectivo.
- Utilizar un premio en forma de vale para pagar todo o parte de un abono de un Club.
- Aceptar ser miembro honorífico o miembro con una tarifa reducida como incentivo para ser miembro del equipo de un 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 gravados de forma personalizada y que en estos casos excedan la cantidad de 600 euros.
- Aceptar manutención y bebida gratis en una competición siempre que esto le sea ofrecido a todos los competidores.
- Cobrar los gastos por 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 o federación del jugador es la que autorizará, al cabo de un año de los hechos que ocasionaron la pérdida de la condición de aficionado, su readmisión para competir.

[APÉNDICE 2: Principales cambios en la edición de 2010]

CONTENIDO

Nueva distribución de las partes y numeración de las Reglas.

COMO UTILIZAR LAS REGLAS

Comprensión de las palabras: incorporación del concepto “la bola” y “una bola”.
Dropajes por alivio: corregido para unificar a dos palos los procesos de alivio.

NORMAS DE CONDUCTA

Nueva denominación de Cortesía en el Campo.

NUEVAS DEFINICIONES

Incorporación de las siguientes definiciones: Agujero, Bandera, Bando, Bola Movidada, Bunker, Caddie, Causa Ajena, Colocarse, Compañero, Competidor, Equipo, Golpe de Penalidad, Marcador y Vuelta Estipulada.

DEFINICIONES MODIFICADAS

Bola Equivocada, Bola Perdida, Fuera de Límites, Lugar de Salida, Obstáculo de Agua, Obstrucciones, Terreno en Reparación.

CAMBIO EN LAS REGLAS

Regla 1. General: Sustituye la 5ª Parte – Regla General.

Regla 2 c/d. El Juego: Añadidas.

Regla 3.n. Responsabilidades del Jugador: Nueva penalidad por demora indebida.

Regla 4.1 c/d/e/f. Los Palos: Nueva penalidad por infracción.

Regla 5.b. Practicar: Modificada para permitir repetir el putt.

Regla 7.f. Lugar de Salida: Añadida para evitar desplazamientos de la estera.

Regla 9.c. Jugando la Bola: Modificado el concepto de jugará por “debería” jugar.

Regla 12. Obstrucciones: Mejorado el Procedimiento de Alivio.

Regla 14. Obstáculos de Agua: Modificado el concepto de Obstáculo de Agua.

Regla 15. Agua Accidental: Mejorado el Procedimiento de Alivio.

Regla 16. Terreno en Reparación: Mejorado el Procedimiento de Alivio.

Regla 21.d. Bola Movidada, Desviada o Detenida: Penalidad por mover la bola al quitar un impedimento suelto.

Regla 21.h. Bola Movidada, Desviada o Detenida: Añadido el concepto de bola movida o desviada intencionadamente.

Regla 24. Buscando la bola/Identificando la Bola: Nueva.

Regla 25.g. El green: Añadida para aclarar el concepto de sustitución del putter.

CAMBIO EN LAS MODALIDADES DE JUEGO

Cuatro Bolas Match Play: Añadida Reglamentación.

Foursome Match Play: Añadida Reglamentación.

Cuatro Bolas Stroke Play: Añadida Reglamentación.

Foursome Stroke Play: Añadida Reglamentación.

Greensome: Añadida.

Competiciones Stableford: Añadido sistema de puntuación.