

Jugar a Pitch & putt a Catalunya

Recull bàsic il·lustrat de les
regles i normes de conducta



Crèdits

Edita

ACPP (Associació Catalana de Pitch & Putt)

Col·labora

FCPP (Federació Catalana de Pitch & Putt)

Il·lustracions

Sergi Sabartés

Disseny i maquetació

d+font comunicació creativa

Impressió

Gràfiques Trema, SL

Tiratge: 12.000 exemplars

Dipòsit legal: GI-1601-2011

1a edició: desembre 2011

2a edició: maig 2021

Sumari

Pitch & Putt: el joc	05		
Modalitats de joc	06	Objectes artificials	38
Situacions durant el joc		Àrees de Penalitat	40
Respectar el joc dels demés	08	Aigua ocasional en el camp	42
Tenir cura del camp	10	Zones en reparació en el camp	44
Ritme de joc / Procurar evitar el joc lent	12	Bola reposant en un green equivocat	46
Descripció d'un forat de Pitch & Putt	14	Jugar una bola equivocada	48
En iniciar la partida	16	Una bola injugable	50
Amb quants pals es pot jugar? / Qui juga primer?	18	Bola en joc i en repòs	52
Practicar en el camp de la competició	20	Bola en joc i en moviment	54
Què volen dir aquestes paraules?	22	El jugador/a ha perdut la bola	56
Procediment per dropar una bola	24	La bola ha anat a parar fora de límits	58
Situar la bola en el Lloc de Sortida	26	Jugar una bola provisional	60
Millorar la posició de la bola o la línia de joc	28	La bola a green	62
Rebre ajuda / Rebre o demanar consell	30	En acabar la partida	64
Mantenir el bon estat del green i la línia de putt	32		
Aixecar la bola en joc sense marcar i sense haver acabat el forat	34	Definicions	67
Objectes naturals solts	36	Situacions vàries	75

Pitch & Putt: el joc

Jugar a Pitch & Putt consisteix en donar un o successius cops a una bola amb un pal des de cada Lloc de Sortida fins a introduir-la a l'interior del corresponent forat d'acord amb les Regles (Regla 1 – El Joc).

Existeixen dues formes de jugar: per forats (Matx Play) i per cops (Stroke Play) i cadascuna es pot dur a terme en diverses modalitats.

Matx play

Un bàndol juga contra un altre, forat per forat. Els forats es poden perdre, guanyar o empatar i el partit el guanya el bàndol que avantatgi a l'altre en un nombre de forats major que el nombre de forats que queden per jugar. Es pot concedir al contrari un forat o un partit abans de l'inici o de la conclusió del forat o del partit.

Stroke play

Una competició on es sumen els cops executats per un bàndol o un jugador/a en cadascun dels forats de la o les voltes estipulades. El competidor/a o bàndol que jugui la o les voltes estipulades en el menor nombre de cops serà el guanyador.

La penalització per infracció de les Regles o per incompliment del procediment és d'UN COP tant en competicions Matx Play com en competicions Stroke Play.

Els dropatges per alleujament s'efectuaran a una distància d'un o de dos pals, segons la regla aplicada. En cas de dubte, jugui el camp tal com el trobi i la bola tal com reposa.

Matx Play Individual

Partit per forats on un jugador/a juga contra un altre.

Quatre Boles (Fourball) Matx Play

Partit per forats on dos competidors/es juguen com a companys/es de bàndol formant equip. Comptarà la seva millor bola contra la millor bola dels dos altres jugadors/es del partit.

Foursome Matx Play

Partit per forats on dos jugadors/es juguen contra dos altres jugadors/es i cada bàndol juga una bola. Els companys/es de bàndol jugaran alternativament des dels Lloc de Sortida i també alternaran els cops en el decurs del joc dels forats.

Stroke Play Individual

Competició per cops on cada jugador/a juga contra els altres competidors/es.

Quatre Boles (Fourball) Stroke Play

Competició per cops on dos competidors/es juguen com a companys/es de bàndol formant equip i cadascun juga la seva bola. Puntuarà la millor bola dels dos i s'anotarà aquest resultat brut a la casella del jugador/a que l'hagi aconseguit.

Foursome Stroke Play

Competició per cops on dos jugadors/es, jugant com a companys/es de bàndol, juguen alternativament des del Lloc de Sortida només una bola i també alternaran els cops en el decurs del joc dels forats.

Greensome

Competició per cops on dos jugadors/es, jugant com a companys/es de bàndol, juguen cadascun el seu primer cop en el Lloc de Sortida de cada forat, escullen la millor bola de les dues i acaben el forat jugant alternativament.

Competicions Stableford

Modalitat del joc per cops on el recompte de la puntuació es fa per punts obtinguts segons el resultat net obtingut en cada forat en relació amb el handicap d'aquest i el handicap del jugador/a.

TAULA DE PUNTS (sense tenir en compte el handicap) per forats jugats en:

Més d'un cop sobre el resultat fixat o sense resultat anotat

0 punts

Un cop més del resultat fixat pel forat

1 punt

Resultat fixat pel forat

2 punts

Un cop menys del resultat fixat pel forat

3 punts

Dos cops menys del resultat fixat pel forat

4 punts

Respectar el joc dels demés - Normes de Conducta

- Quan un jugador/a està preparant o executant un cop no ens hauríem de moure, parlar o situar-nos darrera de la bola o del forat.
- El jugador/a haurà de jugar sense alentar el joc.
- El Comitè de la Prova pot **desqualificar** un jugador/a per infracció reiterada de les Normes de Conducta.



Tenir cura del camp - Normes de Conducta

- Després d'haver jugat des d'un búnquer (veure Definició de Búnquer) i abans d'abandonar-lo, el jugador/a hauria d'arranjar i allisar els desperfectes ocasionats. S'hauria d'entrar i sortir d'un búnquer per la zona més baixa per evitar fer malbé el talús.
- A green, es poden reparar les marques que han deixat els impactes de les boles, anomenats "piques" i desperfectes, realitzant accions raonables per restaurar-lo a la seva condició original (Regla 8 – Green). També hauria d'evitar malmetre el green en manipular la bandera, en treure la bola del forat amb el cap del pal o en recolzar-se en el putter. Després de reparar un "pique", cal allisar la zona amb el cap del putter.
- Un cop acabat el joc d'un forat, els jugadors/es haurien d'abandonar immediatament el green i anotar el resultat a les targetes en el Lloc de Sortida del següent forat.



Ritme de joc - Regla local. Ritme de joc

- En el cas d'haver perdut forat (no trobar ningú jugant en el forat que ens precedeix), d'estar buscant bola o esperant l'Àrbitre, s'hauria de cedir el pas als jugadors/es que ens segueixen.
- Els jugadors/es hauran de jugar sense **demora indeguda**. La penalització per retardar el joc és: 1a infracció: avís sense penalització; 2a infracció: un cop de penalització; i 3a infracció: desqualificació.

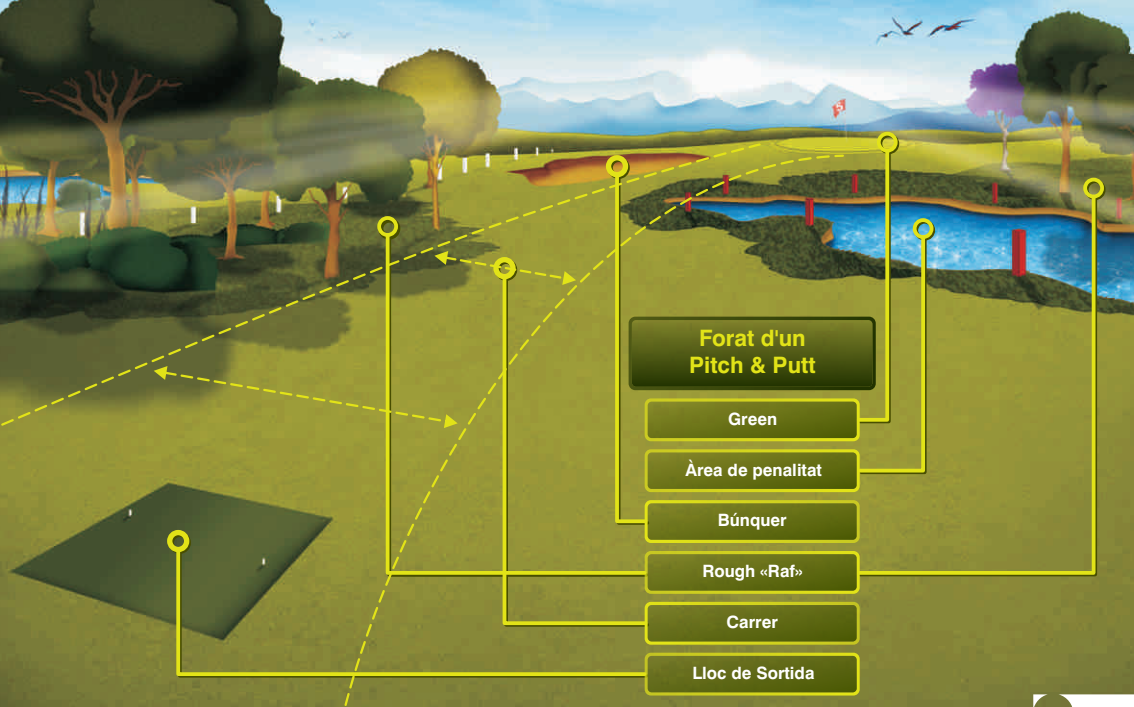
Procurar evitar el joc lent | Cal tenir en compte els següents factors:

- Caminar a bon ritme.
- Estar atent al joc dels companys/es de partit i jugar quan arriba el nostre torn.
- Preparar mentalment el cop que volem fer mentre juguen els companys/es de partit.
- En arribar a green, cal deixar els pals prop del camí cap el següent forat.
- Procurar no distanciar-se del grup que va davant (perdre forat).
- En el joc per cops i per no retardar el joc, sempre que es tinguin dubtes amb la forma de procedir i no es pugui consultar un Àrbitre, jugui una segona bola.



Descripció d'un forat de Pitch & Putt - Definicions

- **El Lloc de Sortida:** àrea on s'inicia el joc en el forat que s'ha de jugar.
- **El carrer:** superfície de gespa tallada arran que està situada entre el Lloc de Sortida i el green.
- **El green:** superfície del forat que s'està jugant preparada per al putter.
- **El rough ("raf"):** tots els espais naturals que envolten el forat tals com la gespa alta, el bosc, els matolls, etc.
- **El/s búnquer/s:** obstacles omplerts de sorra creats per a dificultar el joc.
- **Àrea de penalitat:** poden ser llacs, basses, rius i drenatges superficials oberts, utilitzats sovint per a guarnir el paisatge i dificultar el joc.



**Forat d'un
Pitch & Putt**

Green

Àrea de penalitat

Búnquer

Rough «Raf»

Carrer

Lloc de Sortida

En iniciar la partida - Regla 15. Responsabilitats del Jugador/a

- El jugador/a és responsable de sortir a l'hora establerta pel Comitè i haurà de romandre tota la volta estipulada (veure Definició) en el grup que li han designat.
- El jugador/a hauria de verificar que el handicap anotat en la seva targeta és el que li correspon, doncs, si en acabar la competició l'entrega i és superior al seu, quedarà **desqualificat** atès que aquest fet repercutirà sobre el resultat obtingut.
- Els components d'un grup haurien d'intercanviar les respectives targetes de resultats abans de començar la partida.



Amb quants pals es pot jugar a Pitch & Putt?

- Un jugador/a podrà seleccionar per jugar la volta estipulada (veure Definició) un màxim de set pals i és obligatori que un d'ells sigui un putter (Regla 10/a). La penalització per infracció de la Regla és la desqualificació.
- Si es porten pals en excés, la penalització serà d'un cop per forat on ha existit la infracció amb un màxim de tres cops per volta (Regla 10/a).
- En les competicions locals anomenades EPPA o FIPPA, es jugarà amb un màxim de tres pals dels quals un haurà de ser el putter.

Qui juga primer?

- Des del primer Lloc de Sortida i tant en competicions per forats (Matx Play) com en competicions per cops (Stroke Play), el primer jugador/a que jugarà estarà determinat per l'Ordre de Sortides i, en el seu defecte o quan es tracti d'un desempat, es decidirà per sorteig. En els següents forats, sortirà primer el bàndol amb el resultat brut més baix obtingut en el forat que s'acaba de jugar (Regla 12/b). En el joc per cops (Stroke Play) i quan la bola ja està en joc, s'hauria de jugar en primer lloc la bola més allunyada del forat (Regla 12/d).



Practicar en el camp de la competició - Regla 2

- Un jugador/a pot practicar el recorregut de la competició fins a una hora abans de l'hora d'inici establerta pel comitè. La infracció de la regla comporta una penalitat de **desqualificació** tant en les competicions per forats (**Matx Play**), com en les competicions per cops (**Stroke Play**).
- En el **decurs** de qualsevol competició, els jugadors/es no podran realitzar cap cop de pràctica **excepte** que podran practicar el putt un cop acabat el forat, sense demorar el joc. Aquesta Regla és d'aplicació tant en les competicions per forats (**Matx Play**) com en les competicions per cops (**Stroke Play**). La penalització per infracció d'aquesta Regla és d'un cop.



Què volen dir aquestes paraules?

1. **Acomodar una bola:** és situar-la damunt d'un suport/tee, en el Lloc de Sortida.
2. **Col·locar la bola:** és posar-la sobre el terreny de joc, en un lloc determinat per les Regles (per exemple: quan un jugador/a ha dropat dues vegades i la bola queda en repòs en una de les situacions esmentades en la Regla 14/c, haurà de col·locar-la) o quan les Regles Locals de la competició que s'està jugant permeten que es col·loqui la bola (Regla d'Hivern).
3. **Dropar una/la bola:** és el procediment que cal seguir per a posar una bola en joc segons les Regles en un lloc que no sigui el Lloc de Sortida (Regla 14).
4. **Reposar la bola:** significa tornar a posar-la en el lloc exacte on reposava en haver estat aixecada o moguda. Quan s'aixeca una bola segons les Regles i s'ha de reposar, **cal marcar-la** amb anterioritat (per exemple: aixecar una bola a green - Regla 8/a, identificar una bola en repòs - Regla 12/k, quan la posició interfereix amb la col·locació, swing o línia de joc d'un altre jugador/a - Regla 12/l).



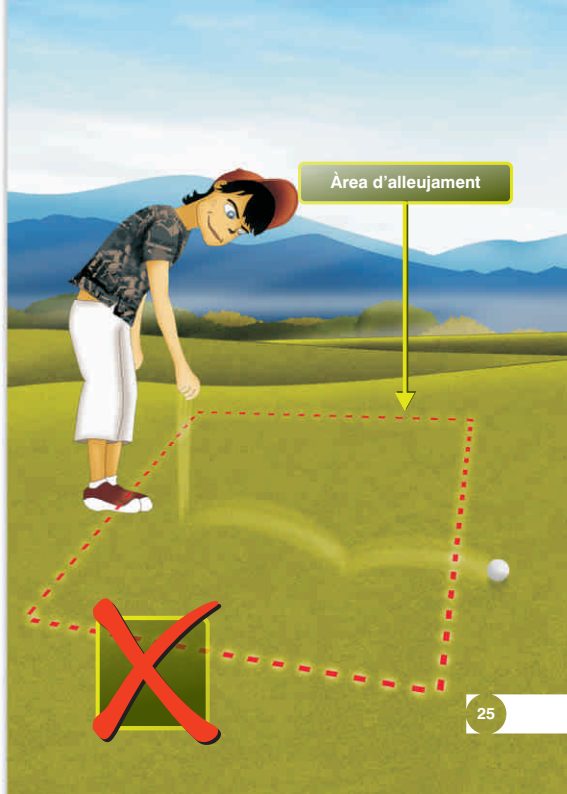
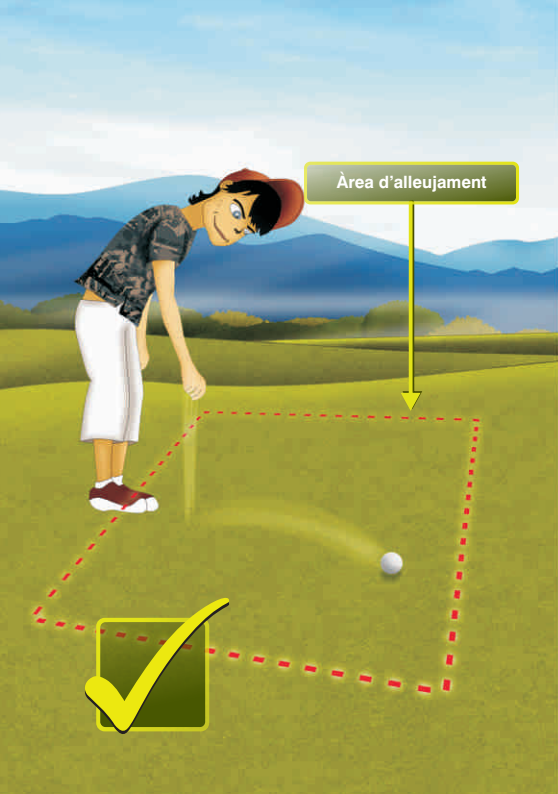
Procediment per dropar una bola - Regla 14

El procediment per dropar una bola, si les regles així ho permeten, l'haurà de fer el propi jugador/a. El jugador/a droparà una bola a l'alçada del genoll. Aquesta haurà de tocar primer una part de l'àrea d'alleujament i quedar en repòs al seu interior.

Si la bola en ser dropada toca qualsevol persona o l'equip de qualsevol jugador/a abans o després de tocar l'àrea d'alleujament i abans de que quedi en repòs, s'haurà de tornar a dropar **sense penalització** tantes vegades com calgui.

Una bola dropada haurà de tornar-se a dropar, **sense penalització**, si la bola queda en repòs fora de l'àrea d'alleujament. L'àrea d'alleujament pot ser d'un pal o de dos pals de longitud segons la regla aplicada.

Si el jugador/a dropa la bola per **segona vegada** i la bola queda en repòs fora de l'àrea d'alleujament, haurà de col·locar-la tan a prop com sigui possible del punt on ha tocat el camp en ser dropada **aquesta segona vegada**.



Situar la bola en el Lloc de Sortida - Regla 7

- El Lloc de Sortida és l'indret (estora) on el jugador/a haurà de situar la bola acomodant-la o no sobre un suport/tee, que haurà de tenir una alçària mínima de 5 mm. L'estora que delimita aquesta àrea no es pot desplaçar de la seva ubicació original sota penalització de **desqualificació**.
Un jugador/a pot col·locar els peus fora de l'estora per jugar una bola que hi està dins (veure Definició).
- Si en començar un forat es juga la bola acomodada fora del Lloc de Sortida, no es comptarà el cop i s'haurà de tornar a jugar des del lloc correcte **afegint un cop de penalització**. El mateix succeeix si es juga des d'un Lloc de Sortida equivocat.
Si en ambdues situacions no es rectifica abans de sortir del següent forat, el jugador/a quedarà **desqualificat**.

Forat 5

120 m
HCP 1



Millorar la posició de la bola o la línia de joc - Regla 12/e

- El jugador/a no pot millorar o permetre que es millori la posició de la bola recolzant en excés el pal o trepitjant darrere de la bola, traient terra solta quan la bola i la terra estan fora de green, etc.
- Tampoc pot millorar l'àrea de joc doblegant o trencant qualsevol cosa fixa o en creixement, excepte si això succeeix en col·locar-se netament o en fer el moviment del pal cap endarrere per a efectuar un cop i **no aturar-lo**.



Rebre ajuda

- En efectuar un cop el jugador/a no pot acceptar cap tipus d'ajuda ni protecció contra els elements com per exemple el fet que li aguantin el paraigües mentre ell/a efectua el cop.

Rebre o demanar consell - Regla 15/e

- En el decurs de la partida, no es pot donar ni demanar consell excepte al company/a de bàndol o caddie. Es considera un consell (veure Definició) el fet de preguntar, abans de jugar, quin pal has jugat o dir-li al jugador/a que acaba d'errar el cop, quin ha estat el motiu del seu error.

Les informacions sobre Regles o qüestions de domini públic (situació de la bandera, existència o no d'un búnquer, etc.) no es consideren consells (veure Definició).

Has fet el swing
massa ràpid!



Mantenir el bon estat del green i la línia de putt - Regla 8

- El jugador/a hauria de reparar les marques que ha deixat la seva bola en el green ("piques") així com les dels altres jugadors/es que l'han precedit i que no ho han fet ignorant les Normes de Conducta. Per aixecar una bola en el green caldrà marcar-la abans de fer-ho.
- La línia de joc (veure Definició) es pot tocar amb les mans, el peu o qualsevol cosa que estigui sostenint, sempre que no es millorin les seves condicions. A green es poden treure impediments solts aixecant-los o escombrant-los cap a un costat, sempre sense fer pressió cap avall.
- Els desperfectes del green es poden arreglar, **sense penalització**, realitzant accions raonables per restaurar el green a la seva condició original.



Aixecar la bola en joc sense marcar i sense haver acabat el forat

- En el joc per cops, si un jugador/a aixeca la seva bola en joc **a green** sense haver-la marcat, doncs la té a dos pams del forat, i el seu company/a-competidor/a li ha dit “donada”, **incorrerà en un cop de penalització** i haurà d'acabar el forat reposant-la on estava i jugant-la. (Regla 13/a). Si no ho fa així i surt des del següent forat, quedarà **desqualificat** ja que en la seva volta estipulada (veure Definició) hi haurà un forat sense haver embocat la bola (Regla 15) i per tant, sense resultat.
- Quan un jugador/a, en el decurs d'un forat, aixeca la seva bola en joc sense que les Regles li ho permetin (per exemple: quan no hi ha Regla d'Hivern i ell/a l'aplica), haurà d'afegir un cop de penalització i haurà de reposar la bola (Regla 13/a).



Objectes naturals solts

- Tots els petits objectes **naturals solts** que no estiguin adherits a la bola (branques soltes, herbes que no estiguin arrelades o en creixement, pedres que no estiguin sòlidament encastades, fulles, llenya menuda, excrements, cucs, insectes i els detritus o piles formats per aquests) reben la denominació d'**impediments solts** (veure Definició).
- Els impediments solts es poden treure **sense penalització** a qualsevol lloc dins o fora del camp.
- Si un jugador/a mou la seva bola al treure un **impediment solt**, en qualsevol lloc excepte el green, el jugador/a incorrerà en **un cop de penalitat**, i haurà de reposar la bola al seu punt original.
- La rosada i el gebre **no** són impediments solts (veure Definició).



Objectes artificials - Regla 3

- Tots els **objectes artificials** situats en el camp reben la denominació d'**obstruccions**. Si són **movibles** (rasclet, llauna de beguda, etc.), es poden treure **sense penalització** encara que la bola i l'obstrucció movable estiguin en un àrea de penalitat. Si la bola es mou en fer-ho, haurà de reposar-se.
- Si l'obstrucció és **fixa**, es considerarà **inamovible** i si aquesta molesta al jugador/a per a la bola, la seva col·locació o per fer el swing, i no està en un àrea de penalitat, es podrà alleujar **sense penalització** de la següent manera:

En el recorregut: aixecar la bola i dropar-la sense penalitat, dins la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament, però no més a prop del forat (àrea d'alleujament).

En un búnquer: aixecar la bola i dropar-la dins del búnquer sense penalitat, dins la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament, però no més a prop del forat (àrea d'alleujament).

En el green: aixecar la bola i col·locar-la sense penalitat, al punt més proper d'alleujament.

Si tant la bola com l'obstrucció estan dins d'una àrea de penalitat, no hi ha alleujament sense penalització i s'haurà de jugar la bola com està o aplicar la regla d'àrea de penalitat (Regla 6).



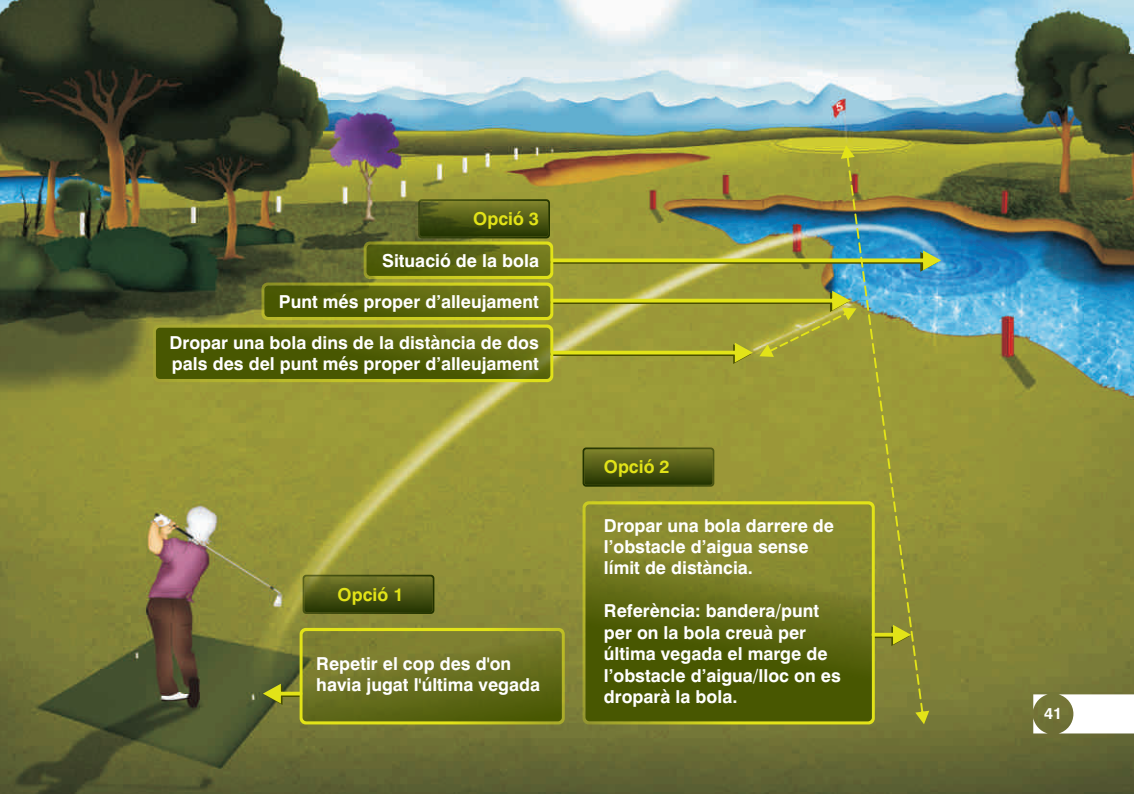
Àrees de penalitat

Regla 6



Qualsevol llit d'aigua **obert** natural o artificial on l'aigua hi pugui circular o quedar estancada (mar, bassa, riu, rasa, drenatge superficial, etc.) es considerarà **àrea de penalitat** tant si conté aigua com si no (veure Definició).

- Les estaquas que **identifiquen** una àrea de penalitat haurien de ser **vermelles**. Són obstruccions i estan dins de l'obstacle d'aigua.
- Els objectes artificials (travesses, pedres, murs, tanques, etc.) que **delimiten** una àrea de penalitat es troben dins de l'àrea de penalitat i són obstruccions inamovibles. En aquest cas, el marge de l'àrea de penalitat està **definit** pels punts exteriors d'aquests objectes a nivell del terra.
- Si l'àrea de penalitat està **delimitada** per una línia pintada al terra, aquesta està dins de l'àrea de penalitat.
- Si un jugador/a vol jugar la seva bola des de dins d'una àrea de penalitat podrà fer-ho **sense penalització**.
- Si un jugador/a ha perdut o té la bola dins d'una àrea de penalitat, pot portar a terme qualsevol de les accions següents amb **un cop de penalització**:
 - 1** - Jugar una bola tan a prop com sigui possible del punt on va ser jugada per última vegada la bola original (cop i distància).
 - 2** - Dropar una bola darrera l'àrea de penalitat, mantenint una línia recta entre el forat, el punt on la bola original creuà per última vegada el marge de l'àrea de penalitat i el punt on es droparà la bola, sense límit de distància, dintre una àrea d'alleujament d'un pal de distància.
 - 3** - Dropar una bola fora de l'àrea de penalitat, dins d'una àrea d'alleujament de dos pals de distància i no més a prop del forat que el punt per on la bola original creuà per última vegada el marge de l'àrea de penalitat.



Opció 3

Situació de la bola

Punt més proper d'alleujament

Dropar una bola dins de la distància de dos pals des del punt més proper d'alleujament

Opció 2

Dropar una bola darrere de l'obstacle d'aigua sense límit de distància.

Referència: bandera/punt per on la bola creuà per última vegada el marge de l'obstacle d'aigua/lloc on es droparà la bola.

Opció 1

Repetir el cop des d'on havia jugat l'última vegada

Aigua ocasional en el camp - Regla 4

Quan en el camp hi ha una acumulació temporal d'aigua, neu o gel natural i que no estigui en un àrea de penalitat, es dirà que hi ha **aigua accidental** (veure Definició).

Si aquesta aigua accidental interfereix amb la col·locació d'un jugador/a, el seu swing, la seva línia de joc al green o quan la seva bola hi reposa o toca, es podrà alleujar **sense penalització** de la següent manera:

- **En el recorregut:** aixecar la bola i dropar-la sense penalitat, dins la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament, però no més a prop del forat (àrea d'alleujament).
- **Búnquer:** aixecar la bola i dropar-la dins del búnquer sense penalitat, dins la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament, però no més a prop del forat (àrea d'alleujament).
- **Green:** aixecar la bola i col·locar-la sense penalitat, al punt més proper d'alleujament.



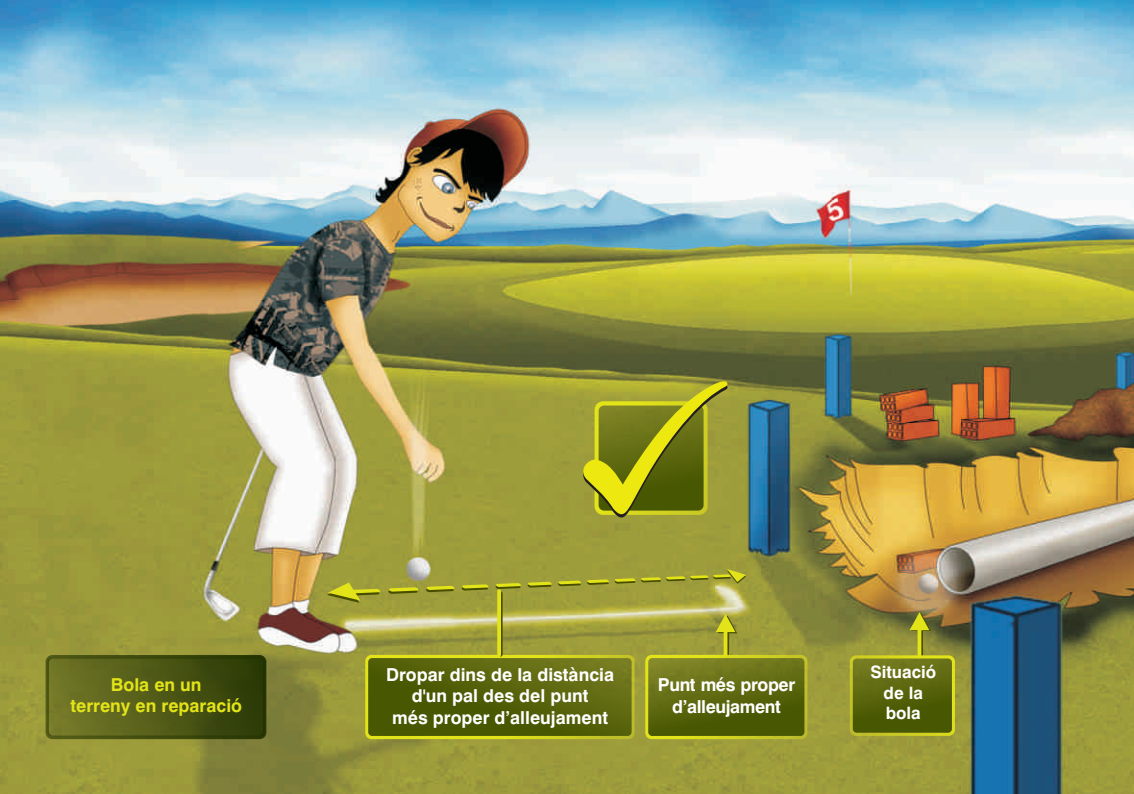
Zones en reparació en el camp - Regla 4

Quan en el camp hi ha zones on s'hi està fent un manteniment, excepte en un àrea de penalitat, el Comitè o el seu representant autoritzat pot marcar-les com a **terreny en reparació** (veure Definició).

Si la bola d'un jugador/a reposa o toca una condició anormal del terreny o quan aquesta condició interfereix amb la seva col·locació, el swing del jugador/a o la línia de joc quan la bola està a green, el jugador/a pot alleujar-se sense penalització.

Procediment d'alleujament opcional:

- **En el recorregut:** aixecar la bola i dropar-la sense penalitat, dins la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament, però no més a prop del forat (àrea d'alleujament).
- **Búnquer:** aixecar la bola i dropar-la dins del búnquer sense penalitat, dins la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament, però no més a prop del forat (àrea d'alleujament).
- **Green:** aixecar la bola i col·locar-la sense penalitat, al punt més proper d'alleujament.



Bola en un
terreny en reparació

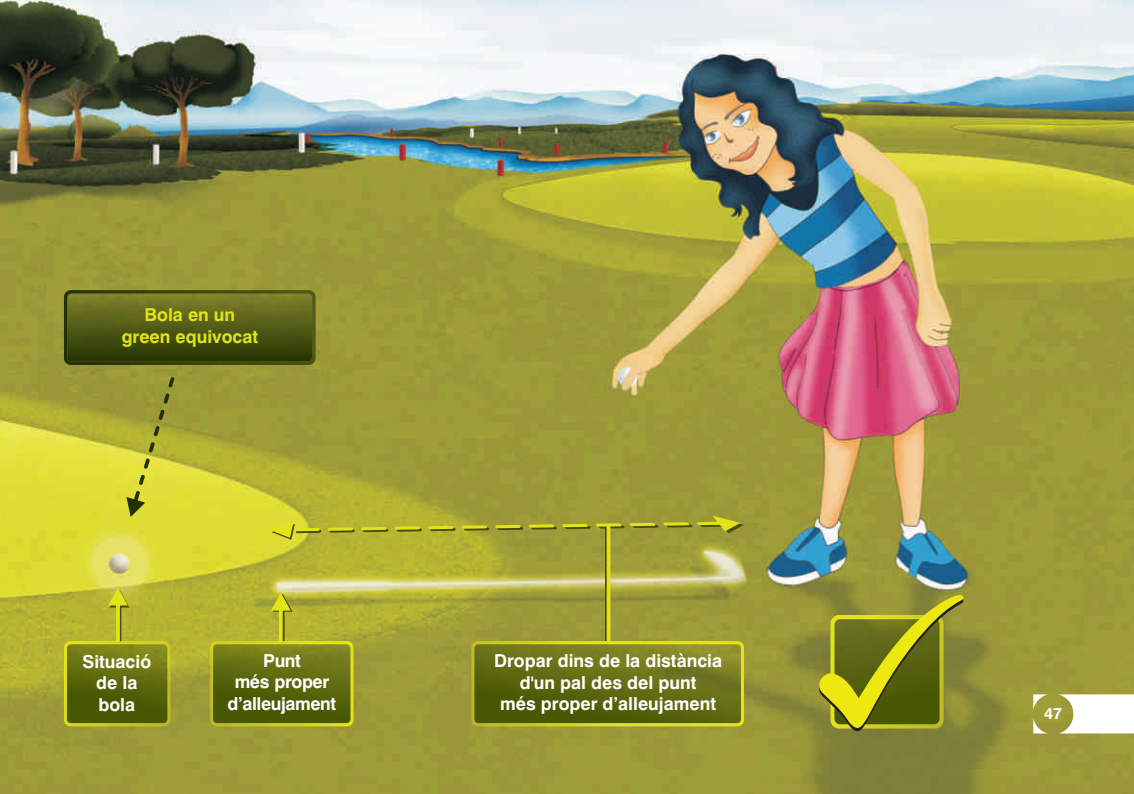
Dropar dins de la distància
d'un pal des del punt
més proper d'alleujament

Punt més proper
d'alleujament

Situació
de la
bola

Bola reposant en un green equivocat - Regla 8/è

- Per un jugador/a, el green d'un forat que no és el del que està jugant, és un **green equivocat**. Si la seva bola en joc hi reposa, no la podrà jugar des d'aquest green equivocat. Haurà de marcar-la, aixecar-la i dropar-la, **sense penalització**, dins de la distància d'un pal des del **punt més proper d'alleujament** (veure Definició), però no més a prop del forat.



Bola en un
green equivocat

Situació
de la
bola

Punt
més proper
d'alleujament

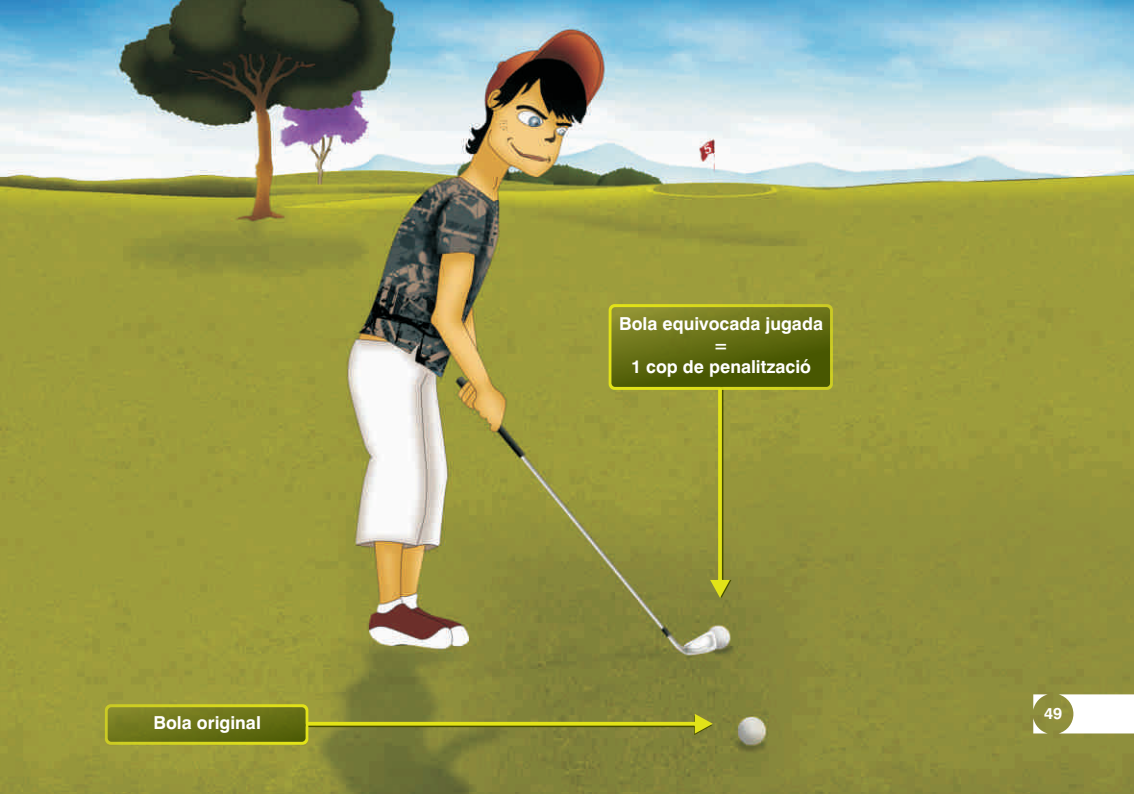
Dropar dins de la distància
d'un pal des del punt
més proper d'alleujament

Jugar una bola equivocada - Regla 12/n

- S'entén per bola equivocada qualsevol bola jugada en un forat que no sigui la bola en joc del jugador/a o una bola provisional.
- Quan un jugador/a s'adona que ha jugat una bola equivocada, haurà de tornar cap enrere per buscar la seva bola original i jugar-la. En acabar el forat haurà d'afegir un cop de penalització al resultat obtingut. Si no rectifica l'error i surt del següent forat, quedarà **desqualificat/da**.

Si no es troba la bola original, el jugador/a haurà de donar-la per perduda i repetir el cop des d'on havia jugat abans de perdre-la, afegint un altre cop de penalització (**en total dos cops**).

- **No es comptaran els cops jugats amb una bola equivocada independentment des d'on hagin estat jugats.**



Bola equivocada jugada
=
1 cop de penalització

Bola original

Una bola injugable - Regla 12/q

- El jugador/a pot considerar la seva bola injugable a qualsevol lloc del camp excepte quan la bola està en una àrea de penalitat. El jugador/a és l'únic jutge per determinar si la bola està injugable. Si el jugador/a declara que la seva bola està injugable, sota la penalització d'un cop podrà:
 - 1 -** Jugar una bola tan a prop com sigui possible del punt on la bola original va ser jugada per última vegada. Procediment per continuar el joc:
 - Des del lloc de sortida la bola pot ser acomodada.
 - Des del recorregut, des d'un búnquer o des d'una àrea de penalitat es droparà una bola dintre una àrea d'alleujament d'un pal de distància, dintre del recorregut, búnquer o àrea de penalitat.
 - Des del green es col·locarà una bola.
 - 2 -** Dropar una bola darrera del punt on reposa la bola, mantenint una línia recta entre el forat, el punt on reposa la bola i el punt on es droparà la bola, sense límit de distància, dintre d'un àrea d'alleujament d'un pal de distància.
 - 3 -** Dropar una bola dins de la distància de dos pals des del punt on reposa la bola, però no més a prop del forat. Si la bola està en un búnquer i el jugador/a opta per procedir sota la clàusula 2) o 3) haurà de dropar la bola dins del búnquer.

Opció 3

Situació de la bola original

Punt més proper d'alleujament

**Dropar una bola dins de la distància de dos
pals des del punt més proper d'alleujament**

Opció 1

**Tornar a jugar des d'on
havia jugat l'última vegada**

Opció 2

Dropar una bola.

Referència:
bandera / punt més
proper d'alleujament
i lloc on es droparà
una bola sense
límit de distància

Bola en joc i en repòs - Regla 13

- Quan la bola en joc i en repòs d'un jugador/a és moguda per ell mateix, el seu company/a, el seu equipament o els seus caddies, el jugador/a incorrerà en **un cop de penalització** i haurà de reposar la bola. No hi ha cap penalització si la bola d'un jugador/a es mou accidentalment pel jugador/a, l'oponent o qualsevol altra persona **durant la recerca o identificació** de la bola, i es reposarà al seu lloc original. No hi ha cap penalització si el jugador/a, l'oponent o qualsevol altra persona mou accidentalment la bola del jugador/a o el marcador al green, i es reposarà.

Si una bola en joc i en repòs es mou mentre que el jugador/a ha preparat el cop, es considera que el jugador/a ha mogut la bola i incorre en **un cop de penalització** i haurà de reposar la bola. Si el jugador/a executa el cop, la bola no haurà de reposar-se.

Si la bola es mou després de que el jugador/a, el seu company/a o els seus caddies toquin qualsevol impediment solt, es reposarà amb **un cop de penalització** excepte en el green que es reposarà **sense penalització**.

Si les forces naturals (com el vent o l'aigua) fan que la bola d'un jugador/a que està en repòs es mogui, la bola es jugarà des de la nova posició. Excepció. Si la bola d'un jugador/a o el marcador a green es mouen després que el jugador/a ja havia aixecat i reposat la bola, la bola ha de ser reposada al seu lloc original, no importa el que va causar que es mogui (incloent forces natural: vent o aigua).

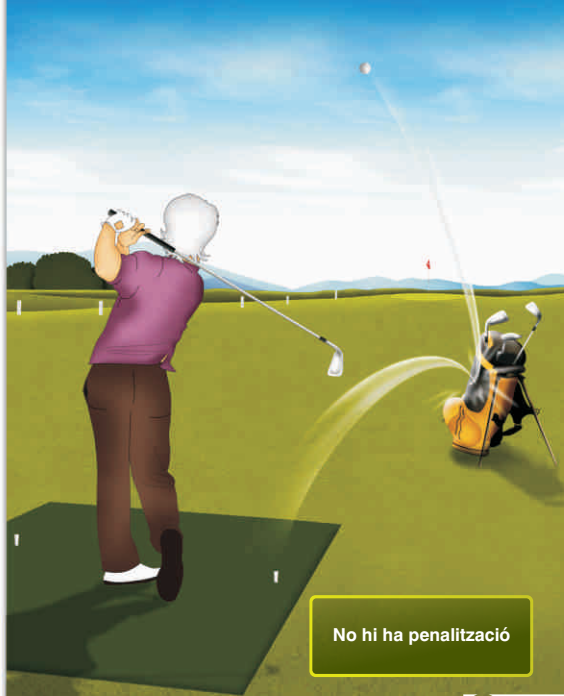
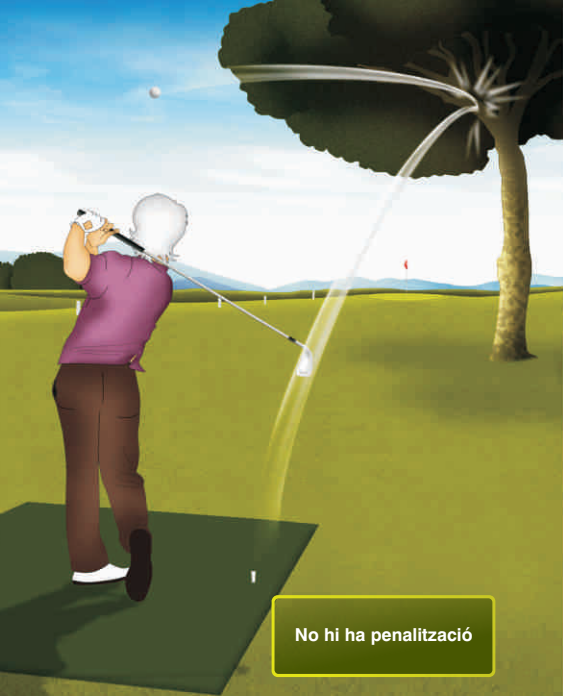
Si una bola en repòs es mou per una influència externa, un altre jugador/a copejant una bola o una altra bola, la bola del jugador/a serà reposada al seu punt original **sense penalització**.



Bola en joc i en moviment - Regla 13

- Si una bola en moviment és aturada o desviada accidentalment per una influència externa o persona, incloent jugadors/es, caddies i equipament, **no hi haurà penalització** i la bola es jugarà com reposi.
- Si una bola en moviment és aturada o desviada intencionadament pel jugador/a, caddie, company/a o equipament, el jugador/a incorre en **un cop de penalització** i la bola es jugarà com reposi. Si una bola en moviment és aturada o desviada intencionadament pel jugador/a, caddie, company/a o equipament per a obtenir-ne un avantatge considerable o per perjudicar a un altre jugador/a, s'incorrerà en la penalització de desqualificació.

Cap jugador/a influirà en la posició o el moviment d'una bola excepte quan les Regles ho permeten. Moure l'equipament de qualsevol jugador/a o la bandera atesa, no suposa infracció d'aquesta Regla.



El jugador ha perdut la bola - Regla 13/o

- Una bola està “perduda” en el camp si:
 - a.** No es trobada i identificada dins dels tres minuts, comptats des de que s'ha començat la seva recerca; o
 - b.** El jugador/a ha posat una altra bola en joc sota les regles amb la penalització de cop i distància.
- Si la bola d'un jugador/a està perduda, s'afegirà un cop de penalització i haurà de jugar una bola tan a prop com sigui possible del punt on va ser jugada la bola original per última vegada.
- Procediment per continuar el joc:
 - Des del lloc de sortida la bola pot ser acomodada.
 - Des del recorregut, des d'un búnquer o des d'una àrea de penalitat es droparà una bola.
 - Des del green es col·locarà una bola.



Temps màxim per buscar una bola:

00:03:00

HORES MINUTS SEGONS

La bola ha anat a parar fora de límits - Regla 13/o

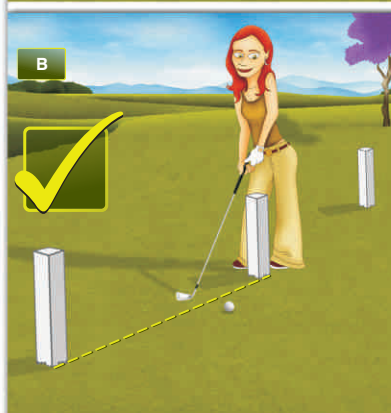
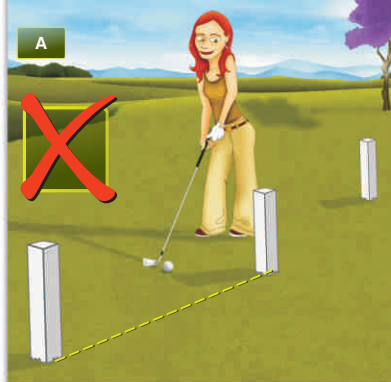
- Els límits del camp estan definits per tanques/estaques o pintura. El color utilitzat per a definir el fora de límits hauria de ser el blanc (estaques o línies).
- Un jugador/a no podrà jugar una bola que reposa més enllà d'aquests límits tot i que ell/a podrà col·locar-se fora de límits per jugar una bola que està dins dels límits del camp.
- Els objectes que defineixen el fora de límits es consideren fixes i **no són obstruccions**, doncs no estan dins dels límits del camp i per aquesta raó un jugador/a no es podrà alleujar si aquests objectes li molesten per la seva col·locació o pel seu swing.
- Si un jugador/a considera que la seva bola ha anat a parar fora límits, s'afegirà un cop de penalització i haurà de jugar una bola tan a prop com sigui possible del punt on va ser jugada la bola original per última vegada.

Procediment per continuar el joc:

Des del lloc de sortida la bola pot ser acomodada.

Des del recorregut, des d'un búnquer o des d'una àrea de penalitat es droparà una bola.

Des del green es col·locarà una bola.



Jugar una bola provisional - Regla 13/p

- Sempre que a un jugador/a se li presentin dubtes per saber si la seva bola en joc ha pogut anar **fora de límits** o que pugui estar **perduda fora d'una àrea de penalitat**, podrà jugar una bola provisional manifestant-ho al seu marcador/adversari tot dient “jugaré una bola provisional” i la seva identificació.
- Si el jugador/a finalment ha perdut la seva bola original fora d'una àrea de penalitat o fora de límits, haurà de seguir jugant amb la bola provisional doncs aquesta s'haurà convertit en la seva bola en joc i haurà d'afegir un cop de penalització al seu resultat.
- Si el jugador/a finalment troba la seva bola original i aquesta **no està fora de límits**, haurà de recollir la bola provisional i seguir jugant amb l'original, **sense penalització**.
- Els cops jugats amb la bola provisional no compten, però seguir jugant amb aquesta bola constituirà estar jugant una **bola equivocada**.

Quan s'ha de
jugar una bola
provisional?



La bola a green - Regla 8

- Una bola en el green pot ser marcada, aixecada, netejada i reposada.
- Es poden reparar els desperfectes del green sense penalitat, realitzant accions raonables per restaurar el green a la seva condició original.
- Si el marcador de bola interfereix en la línia de joc d'un jugador/a hauria de desplaçar-se una o més llargades del cap d'un pal cap a un costat o l'altra de la seva posició original. El marcador de bola que ha estat així desplaçat, haurà de tornar-se a col·locar en la seva posició original abans de reposar la bola.
- Si la bola d'un jugador/a jugada des del green copeja un altra bola que també està a green, el jugador/a incorrerà en **un cop de penalització** i jugarà la seva bola des d'on reposi. La bola moguda haurà de reposar-se en la seva posició original.
- No hi haurà cap penalització si la bola d'un jugador/a copeja la bandera tant si aquesta està plantada en el forat o treta.



En acabar la partida

- El jugador/a haurà d'assegurar-se que ell/a i la persona que ha anotat els seus resultats (veure Definició de Marcador) en la seva targeta l'han signat, que els cops són els veritablement realitzats i serà ell/a el responsable de retornar-la al Comitè tan aviat com sigui possible (Regla 15/d).
- Un cop retornada la targeta al Comitè, aquesta no es pot ni recuperar, ni modificar.
- Si un jugador/a torna un resultat en qualsevol forat més baix del que realment ha obtingut, quedarà **desqualificat**, mentre que un resultat més alt, es mantindrà (Regla 15/f).
- Els jugadors/es d'un mateix grup **haurien** de lliurar conjuntament les seves targetes de resultats als organitzadors de la competició (Regla 15/h).



Definicions

Aigua accidental: “Aigua accidental” és una condició anormal del terreny per acumulació temporal d'aigua, neu o gel natural en el camp, que no està en una “àrea de penalitat” i que sigui visible abans o després que el jugador/a es col·loqui.

Àrbitre: persona designada pel Comitè per acompanyar als jugadors/es a fi de decidir qüestions de fet i aplicar les regles. Haurà d'actuar davant qualsevol infracció d'una Regla que observi o li sigui denunciada. La decisió de l'àrbitre és final.

Àrea d'alleujament: és l'àrea on un jugador/a ha de dropar una bola quan necessita alleujar-se sota una regla. La distància d'una àrea d' alleujament pot ser d'un pal o de dos pals de longitud des del punt de referència i no pot estar més a prop del forat que el punt de referència.

Àrea de penalitat: l'“àrea de penalitat” és una àrea de terreny des de la qual està permès alleujar-se amb un cop de penalitat si la bola del jugador/a hi reposa.

Una “àrea de penalitat” és qualsevol mar, llac, bassa, riu, rasa, drenatge superficial o altres llits d' aigua oberts (continguin aigua o no). Una “àrea de penalitat” podria ser altres àrees definides pel comitè on sovint es perd una bola o no es pot jugar. Tot el terreny i aigua dins del marge d'una “àrea de penalitat” són part de l'“àrea de penalitat”.

Mentre el marge d'una “àrea de penalitat” no estigui delimitat d'una altra manera, ho estarà pel punt on comença la depressió del terreny o un canvi important a les condicions del mateix.

El marge d'una "àrea de penalitat" s'estén verticalment cap a dalt i cap a baix.

Les estakes identifiquen una "àrea de penalitat", però els murs, línies, bigues, pedres, tanques, etc.. defineixen els marges de l'"àrea de penalitat", i es consideren obstruccions. El marge d'una "àrea de penalitat" es defineix com els punts exteriors dels objectes que marquen l'"àrea de penalitat".

Les estakes per identificar i/o línies per definir una "àrea de penalitat" han de ser de color vermell.

Bandera: és un indicador dret i movable amb una tela incorporada, col·locat al centre del forat per indicar la seva posició.

Bola embocada: una bola està "embocada" quan reposa dins de la circumferència del forat i tota ella es troba per sota del nivell de la vora del forat.

Bola en joc: una bola està "en joc" tan aviat com el jugador/a ha executat un cop des del lloc de sortida, ha estat dropada, col·locada o reposada quan les regles ho permeten. Continua en joc (com a bola del jugador/a) fins a ser introduïda dins del forat, excepte quan està fora de límits, "perduda" o aixecada o ha estat substituïda d'acord amb les regles. Una bola que així substitueix la bola anterior es converteix en bola en joc.

Bola equivocada: bola equivocada és qualsevol bola que no sigui la bola del jugador/a o una bola provisional.

Bola moguda: es considera que una bola s'ha mogut de la seva posició original si s'ha desplaçat tan sols una fracció de la seva circumferència.

Bola perduda:

Una bola està "perduda" en el camp si:

- a. No és trobada i identificada dins dels tres minuts, comptats des de que s'ha començat la seva recerca; o
- b. El jugador/a ha posat una altra bola en joc sota les regles amb la penalització de cop i distància.

Bola provisional: una bola provisional és una bola jugada sota les regles quan una bola pot estar perduda fora d'una "àrea de penalitat" o pot estar fora de límits.

Búnquer: el "búnquer" és un àrea de terreny on la gespa ha estat substituïda per sorra o similar. Una paret o vorera d'un búnquer que no estiguin cobertes de gespa, són part del búnquer. El marge d'un búnquer s'estén verticalment cap a baix però no cap a dalt. Una bola està en un búnquer quan hi reposa o qualsevol part d'ella el toca.

Caddie: un "caddie" és qui ajuda al jugador/a d'acord amb les Regles. Inclou portar-li els pals, donar-li consell, etc.

Camp: el "camp" és tota l'àrea dins de la qual està permès el joc.

Causa aliena: és aquella que no forma part del partit o en el joc per cops, no forma part del bàndol del competidor/a. Ni el vent ni l'aigua són causa aliena.

Col·locarse: consisteix en situar els peus en posició en preparar-se per a efectuar un cop.

Comitè: és la comissió degudament anomenada pel club o per l'associació organitzadora de la competició. El comitè no té poder per excloure una Regla de Pitch and Putt. El comitè pot establir i publicar Regles Locals sempre i quan no vagin en contra de les Regles del Pitch and Putt.

Company/a: és un jugador/a associat amb un altre en el mateix bàndol.

Condicions anormals del terreny: és qualsevol aigua accidental, terreny en reparació o qualsevol defecte inusual en el camp produït per causes naturals, animals, per vehicles o persones.

Consell: consell és qualsevol parer o suggeriment que pogués influir en un jugador/a per determinar el seu joc o el mètode per executar un cop. Informació relacionada amb les regles i qüestions de domini públic, no són consell.

Cop: un cop és el moviment del pal cap a la bola amb intenció de copejar-la i moure-la. El cop comença tan aviat com el jugador/a comença el retrocés del pal. Si un jugador/a atura voluntàriament la baixada del pal abans que el cap del pal arribi a la bola, es considerarà que no ha executat el cop.

Cop de penalització: és el cop que, sota l'aplicació de les Regles, s'afegeix al resultat d'un jugador/a o bàndol.

Equipament: és qualsevol cosa usada, portada o transportada pel jugador/a o tot al que transporta per a ell, el seu company/a o qualsevol dels seus caddies.

Fora de límits: el “fora límits” està definit per tanques, estakes, murs, línia blanca, i jugar més enllà d'aquests límits està prohibit. La part interior d'aquests elements marca la línia de fora límits. El comitè pot marcar com a fora límits qualsevol part dins del camp. Una bola està fora de límits quan tota ella reposa fora de límits. Un jugador/a pot situar-se fora de límits per jugar una bola que està dins dels límits. Els objectes que defineixen els fora límits no són obstruccions i es consideren fixes. La línia del fora límits s'estén verticalment cap a d'alt i cap a baix.

Forat: el “forat” tindrà 108 mm de diàmetre i almenys 101,6 mm de fondària. Si s'utilitza un folre aquest haurà d'estar enfonsat almenys 25,4 mm per sota la superfície del green, a menys que la naturalesa del sòl no permeti fer-ho.

Green: el green és el terreny del forat que s'està jugant preparat especialment pel putter. Una bola està en el green quan qualsevol part d'ella mateixa toca el green.

Green equivocat: un green equivocat és qualsevol green que no sigui el del forat que s'està jugant.

Impediments solts: els impediments solts són objectes naturals que no estiguin fixats o en creixement i que no estiguin adherits a la bola i inclouen pedres que no estiguin sòlidament encastades, fulles, llenya menuda, branques o similars, excrements, cucs, insectes i detritus o piles formades per ells.

La sorra i terra solta són impediments solts al green i al recorregut. La rosada i el gebre no són impediments solts.

Línea de joc: la línia de joc és la direcció que el jugador/a desitja que segueixi la seva bola després d'un cop, més una distància raonable a ambdós costats de la direcció desitjada. La línia de joc s'estén verticalment cap amunt des del terra, però no es perllonga més enllà del forat.

Lloc de sortida: el lloc de sortida és l'indret des del qual s'inicia el joc en el forat que s'ha de jugar i és el mateix per a tots els jugadors/es. Si el lloc de sortida es una superfície artificial (estora), és ella mateixa la que defineix l'àrea del lloc de sortida. En cas de no ser així, la part davantera i els costats han de ser definits i la part posterior del lloc de sortida no serà d'una longitud superior a dos pals, des de la seva part davantera.

Marcador/a:

Persona designada pel Comitè per anotar el resultat d'un competidor/a en el joc per cops. No és un Àrbitre.

Obstruccions:

Una obstrucció és qualsevol cosa artificial, tant si està aixecada com si no, situada en el camp excepte:

- a.** Els objectes que defineixen el fora límits tals com murs, tanques, estaques i filats.
- b.** Qualsevol construcció declarada pel comitè com a part integrant del camp.
- c.** Qualsevol part d'un objecte artificial inamovible situat fora de límits.

Una obstrucció és una obstrucció movable si es pot moure sense esforç exagerat, sense demorar indegudament el joc i sense ocasionar desperfectes. D'una altra manera, és una obstrucció inamovible.

Practicar: practicar és copejar una bola de manera deliberada de la forma que el jugador/a desitjaria fer-ho en el camp en el decurs del joc.

Punt més proper d'alleujament: el punt més proper d'alleujament és el punt en el camp més proper al lloc on reposa la bola, que no està més a prop del forat, i on no existeix la interferència de la qual està permès alleujar-se.

Recorregut: el recorregut és tota l'àrea del camp, excepte:

- a.** El lloc de sortida i el green del forat que s'està jugant.
- b.** Tots els búnquers i àrees de penalitat.

Swing de pràctica:

Un swing de pràctica no és un cop de pràctica i es pot efectuar a qualsevol lloc amb la condició de que el jugador/a no infringeixi les Regles.

Tee:

Un suport i/o un “tee” són dispositius artificials escollits per a elevar la bola sobre el terreny. L'alçada mínima del dispositiu es de 5 mm.

Terreny en reparació:

Terreny en reparació és una condició anormal del terreny en qualsevol part del camp marcada com a tal pel comitè o així declarat pel seu representant autoritzat. Qualsevol herba, arbre o cosa en creixement dins del “terreny en reparació” és part del “terreny en reparació”. Inclou material apilat per a ser retirat i qualsevol forat fet per a un encarregat del manteniment del camp, inclòs si no està marcat com a tal, i les àrees mediambientalment sensibles. Les estakes i/o les línies que defineixen el “terreny en reparació” estan dins d'aquest terreny. Aquestes estakes són obstruccions. El marge d'un “terreny en reparació” s'estén verticalment cap a baix, però no cap a dalt.

Una bola està en “terreny en reparació” quan hi reposa o qualsevol part d'ella toca el “terreny en reparació”.

Una Regla Local pot prohibir el joc des d'un “terreny en reparació”.

Volta estipulada:

Excepte que el Comitè ho autoritzi d'una altra manera, una “volta estipulada” consisteix en jugar els forats del camp en el seu nombre i ordre correctes.

Situacions varies

1. La bola en joc d'un jugador/a està a green i aquest acaba el forat amb el pitch.

El forat està acabat i el jugador/a haurà d'afegir un cop de penalització (Regla 8/k).

2. El dia de la competició, un jugador/a, 30 minuts abans de l'hora establerta pel Comitè, ha sortit a fer un parell de forats.

Tant en una competició per cops com en una competició per forats, està desqualificat (Regla 2).

3. En una competició per forats, un competidor/a practica petits cops d'aproximació entre el joc de dos forats.

Un cop de penalització (Regla 2). S'aplicarà en el següent forat.

4. Un jugador/a treu un petit cartell indicatiu movable que interfereix amb la seva col·locació i juga.

El cartell és una obstrucció movable i no té penalització per treure'l (Regla 3).

5. Un jugador/a s'alleuja d'una obstrucció inamovible però tant la seva bola en joc com l'obstrucció estan en una àrea de penalitat.

Si juga la bola després d'alleujar-se de l'obstrucció, haurà d'afegir un cop de penalització doncs no està permès alleujar-se d'una obstrucció inamovible que està dins d'un obstacle d'aigua quan la bola en joc del jugador/a també hi reposa (Regla 3/c).

6. La bola en joc d'un jugador/a reposa al damunt d'una tapa del rec.

El jugador/a podrà alleujar-se de l'obstrucció inamovible sense penalització marcant la bola, aixecant-la i dropant-la dins de la distància de d'un pal del punt més proper d'alleujament, però no més a prop del forat (Regla 3/c).

7. Per executar el seu cop en el recorregut, a un jugador/a li cal situar els seus peus en un bassal d'aigua. Una acumulació d'aigua en un lloc on no n'hi hauria d'haver es considera aigua accidental i si el jugador/a ho vol, pot alleujar-se sense penalització marcant la bola, aixecant-la i dropant-la dins de la distància d'un pal des del punt més proper d'alleujament, però no més a prop del forat (Regla 4).

8. La bola en joc d'un jugador/a reposa a green i un bassal d'aigua interfereix amb la seva línia de joc.

Es pot alleujar sense penalització marcant la bola, aixecant-la i col·locant-la en el punt més proper d'alleujament (Regla 4).

9. La bola en joc d'un jugador/a reposa en una àrea de terreny marcada com a Terreny en Reparació.

Si no està indicat que està prohibit el joc en aquesta àrea, el jugador/a pot jugar la bola tal com reposa o alleujar-se sense penalització marcant la bola, aixecant-la i dropant-la dins de la distància de d'un pal des del punt més proper d'alleujament, però no més a prop del forat (Regla 4).

10. La bola en joc d'un jugador/a reposa en un búnquer, al costat d'una pinya caiguda d'un pi i el jugador/a treu la pinya i juga la bola.

La pinya és un objecte natural (impediment solt) que està dins d'un obstacle. El jugador/a NO té penalització, doncs els impediments solts que estan dins d'un búnquer es poden treure sense penalitat (Regla 5/a).

11. La bola en joc d'un jugador/a reposa en un búnquer, al costat del rasclet.

El rasclet és un objecte artificial (obstrucció mòbil) que està dins d'un obstacle. El jugador/a pot treure l'obstrucció i si en fer-ho es mou la bola, haurà de reposar-la, sense penalització (Regla 3).

12. Un jugador/a en pujar el seu pal per a executar un cop des d'un búnquer, en toca la sorra.

Un cop de penalització per tocar la superfície de l'obstacle (Regla 5 / b).

13. Un jugador/a juga la seva bola en joc des de búnquer i no aconsegueix treure'n la bola. Abans de jugar el següent cop des del mateix búnquer, allisa les irregularitats amb el rasclet.

NO té penalitat sempre que no millori la situació de la bola, doncs no ha provat les condicions del búnquer (Regla 5).

14. En un Lloc de Sortida, un jugador/a acomoda una bola fora de l'estora i col·locant-se ell/a sobre l'estora, la juga.

El jugador/a anul·larà aquest cop i incorrerà en un cop de penalització per haver jugat una bola des de fora del Lloc de Sortida. Haurà de tornar a sortir acomodant la bola dins de l'àrea de l'estora (Lloc de Sortida). Si no ho fa i surt del següent forat, estarà desqualificat/da (Regla 12/m).

15. Un jugador/a en el Lloc de Sortida prepara el cop i no toca la bola ("cop a l'aire").

El cop compta i la bola s'haurà de jugar tal com reposa. És irrellevant si ha caigut del suport o si no (veure definició de Cop).

16. Dos jugadors/es decideixen no aplicar una Regla de Pitch & Putt.

Els dos jugadors/es estan desqualificats per haver-se posat d'acord per excloure l'acompliment de qualsevol Regla o suprimir qualsevol penalització incorreguda (Regla 15/e).

17. Una bola jugada des de green copeja i mou una altra bola que està en repòs a green.

El jugador/a propietari de la bola que ha copejat l'altra bola incorre en un cop de penalització i haurà de jugar des d'on hagi quedat la seva bola. La bola moguda s'haurà de reposar (Regla 8/e).

18. Un jugador/a juga la seva bola en joc des de green i aquesta copeja la bandera que està treta i reposant fora de green.

NO hi ha penalització independentment de si la bandera està en el forat o treta i reposant dins o fora de green (Regla 8/f).

19. Un grup està jugant el forat 3 i la bola en joc d'un jugador/a ha anat a parar al green del forat 5.

Pel jugador/a que està jugant el forat 3 el green del 5 és un green equivocat i haurà de marcar la bola, aixecar-la i dropar-la dins de la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament, sense penalització (Regla 8/g).

20. La bola en joc d'un jugador/a reposa a green i la tapa d'un forat anterior interfereix amb la seva línia de putt.

Pot, sense penalització, marcar la bola, aixecar-la i col·locar-la a un costat o l'altre, però no més a prop del forat (Regla 8/i).

21. En acabar el forat 3, un jugador/a se'n adona de que a la seva bossa hi porta 9 pals.

Afegir al resultat del forat 3 cops de penalització (un per forat on ha existit la infracció amb un màxim de tres cops per volta), doncs només se'n poden seleccionar per jugar un màxim de 7 (Regla 10/a).

Si després el jugador/a fa servir algun d'aquests 2 pals, estarà desqualificat/da.

22. En executar el cop de sortida, el cap del pal es desprèn de la tija quedant inservible pel joc.

En tractar-se del decurs normal del joc, es pot substituir el pal sense demorar el joc i sense prendre'l prestat de qualsevol altra persona que el tingui seleccionat pel joc, sense penalització (Regla 10/c).

23. Compartir bossa i pals en una competició per parelles.

No passa res si no es porten més de 7 pals (Regla 10/d).

24. Empènyer la bola en lloc de copejar-la.

Un cop de penalització (Regla 12/a).

25. En executar un cop, copejar dues vegades la bola.

Si el pal d'un jugador/a copeja més d'una vegada la bola en executar un cop, el jugador/a NO tindrà penalització (Regla 12/f).

26. Doblegar amb intencionalitat les branques d'un arbre per col·locar-se en stance.

Un cop de penalització doncs és millorar la línia de joc (Regla 12/g).

27. En treure un impediment solt al carrer es mou la bola en joc.

Al carrer, els impediments solts es poden treure però sense que es bellugui la bola. En aquest cas, un cop de penalització i reposar la bola (Regla 13/e).

28. Bola encastada en el seu propi impacte al rough ("raf").

La zona d'herba alta (rough – "raf") és recorregut i es pot marcar la bola, aixecar-la, netejar-la i dropar-la, sense penalització, tan a prop com sigui possible des del punt on reposava, però no més a prop del forat (Regla 12/j).

29. Netejar la bola en un lloc que no sigui el green quan aquesta interfereix la línia de joc d'un altre jugador/a i ha estat marcada i aixecada segons les Regles.

Un cop de penalització doncs en aquest cas la bola no es pot netejar (Regla 12/h).

30. Sortir d'un Lloc de Sortida equivocats, acabar el forat i sortir del següent forat en una competició per cops.

Tots els components del grup estan desqualificats. Si haguessin rectificat l'error abans de sortir del següent forat, haurien pogut continuar amb un cop de penalització (Regla 7/b).

31. Jugar una bola equivocada.

El cop queda anul·lat i s'ha de jugar la bola original amb un cop de penalització (Regla 12/n).

32. Acabar el forat amb una bola equivocada i sortir del següent forat.

El jugador/a està desqualificat/da doncs no ha corregit l'error abans de sortir del següent forat (Regla 12/n).

33. Copejar la bola en joc des d'un búnquer i enviar-la fora de límits.

Dropar una bola dins del búnquer (repetir el cop) amb un cop de penalització (Regla 12/o).

34. Bola a dalt d'un arbre: opcions per a seguir jugant.

Si el jugador/a identifica la bola com a seva podrà jugar-la tal com està o declarar-la injugable i projectar un punt al terra en la vertical de la bola i procedir segons la Regla 12/q amb un cop de penalització. Si el jugador/a no pot identificar la bola, es considera bola perduda i haurà de jugar des d'on va jugar per última vegada amb un cop de penalització (Regla 12/o).

35. En col·locar-se en stance, moure la bola en joc.

Quan la bola en joc i en repòs d'un jugador/a és moguda per ell/a mateix, incorrerà en un cop de penalització i haurà de reposar la bola (Regla 13/a).

36. Bola en joc i en moviment desviada per un company/a.

El company/a-competidor/a es considera una causa aliena. No hi ha penalització i s'haurà de jugar la bola tal com repòsi (Regla 12/f).

37. Un jugador/a atura la seva bola en joc quan aquesta està en moviment.

Un cop de penalització i s'haurà de jugar la bola tal com repòsi (Regla 13/g).

38. En una competició per parelles i en aplicació de la Regla de Bola Injugable, el company/a d'un jugador/a li dropa la bola.

Un cop de penalització doncs cal que la bola la dropi el propi jugador/a (Regla 14/b).

39. Un jugador/a dropa una bola i aquesta, després d'haver tocat el terra, li toca el peu abans d'aturar-se.

Tornar a dropar tantes vegades com calgui, sense penalització (Regla 14/b).

40. Treure un impediment solt d'un búnquer o d'una àrea de penalitat quan la bola en joc del jugador/a hi repòsa.

Un jugador/a podrà treure impediments solts sense penalitat a qualsevol lloc dins o fora del camp (Regla 12/h).



Diputació, 274 · Principal A - 08009 Barcelona · Tel. 93 342 42 49
info@pitch.cat · www.pitch.cat

La FCPP forma part de:



Amb el suport de:

