

Regles del Pitch & Putt a Catalunya



Aprovades per les assemblees
de l'ACPP i de la FCPP
amb data de 17 de juny de 2008

ÍNDIX

	Pàgina
Introducció _____	3
Com utilitzar aquestes Regles _____	5
Cortesia en el camp _____	6
Definicions _____	7
1ª Part Generalitats del Joc _____	13
2ª Part L'equipament _____	20
3ª Part El Joc _____	21
4ª Part El Jugador _____	26
5ª Part Regla General _____	27
6ª Part Modalitats de Joc _____	27
Apèndix I Estatut Jugador Aficionat _____	30
Consideracions importants _____	31

Editat per la Federació Catalana de Pitch & Putt
i l'Associació Catalana de Pitch & Putt

Roger de Llúria, 27
08009 Barcelona

D.L. B-55.056/08



LES REGLES DEL PITCH & PUTT A CATALUNYA

INTRODUCCIÓ

Les competicions de Pitch and Putt que tenen lloc a Catalunya es regeixen per les regles que figuren en aquest document i segueixen les directrius i recomanacions establertes per la European Pitch and Putt Association (EPPA) i la Federation of International Pitch and Putt Associations (FIPPA), entitats reguladores del Pitch and Putt a nivell europeu i nivell mundial respectivament.

Els camps associats o adherits a l'ACPP i els clubs afiliats o adherits a la FCPP hauran de complir aquestes normes així com els reglaments i acords de les respectives Juntes Directives i Assemblees per a que tingui validesa qualsevol competició oficial d'aquest esport celebrada en el territori català.

CAMPS, RECORREGUTS I NORMES BÀSIQUES

1. Les competicions de Pitch and Putt només tindran validesa en aquells camps que d'acord amb l'article 6A) dels Estatuts de la FCPP hagin estat homologats per l'Associació Catalana de Pitch and Putt.⁽¹⁾
2. Els recorreguts de Pitch and Putt catalans tenen una llargada total de 1.000 metres com a mínim i 1.600 com a màxim. La llargada dels forats no pot ésser inferior a 40 metres ni superior a 120, sempre mesurats a centre de green.
3. El número de pals no pot ésser superior a set, inclòs obligatòriament, un putter.
4. Els jugadors han de donar el seu cop de sortida des d'una superfície artificial, utilitzant o no un suport (tee), segons el seu criteri.
5. En les competicions locals anomenades EPPA o FIPPA, la llargària màxima d'un forat serà de 90 metres; la llargària total màxima pels divuit forats serà de 1.200 metres; es jugarà amb un màxim de tres

pals, dels quals un ha d'ésser el putter. En el cop de sortida cal col·locar la bola obligatòriament damunt d'un suport ("tee") que ha de tenir una alçària mínima de 5 mm.

REGLES DE JOC I LA SEVA APLICACIÓ. RECURSOS

6. Les regles aplicables en les competicions que tinguin lloc a Catalunya -ja siguin amb mides "catalanes" o les anomenades "EPPA" o "FIPPA"- seran les que consten en aquest document. Entraran en vigor l'1 de gener de 2009 i es revisaran, si cal, dins del 2010.

7. Les regles aplicables en torneigs internacionals (tant oficials com amistosos) seran les aprovades per l'EPPA i la FIPPA per a aquestes competicions.

8. Els òrgans jurisdiccionals i els procediments i recursos en matèria de disciplina esportiva seran els establerts en els Estatuts i Reglaments de Disciplina de l'ACPP i de laFCPP segons la competició de que es tracti.

9. Cada competició oficial té el seu propi Reglament que no pot, en cap cas, contradir el que s'estableix en el present Reglament General de les Competicions.

10. El Pitch and Putt a Catalunya és un esport en que homes i dones de totes les edats participen en les mateixes condicions. Malgrat això, es recomana el que hi hagi, a més de la classificació general, classificacions en les categories femenina, sènior i juvenil per a fomentar l'esport entre aquests col·lectius.

SISTEMA DE HANDICAP

11. Segons la normativa internacional, el Pitch and Putt ha de tenir el seu sistema propi de handicap. L'ACPP i la FCPP comparteixen l'ús del mateix sistema de handicap -propietat de la primera entitat- que és l'únic aplicable en les competicions oficials.

(1) En el moment en que la Junta Directiva aprova aquestes regles està encara en marxa el procés d'homologació dels camps.

COM UTILITZAR AQUESTES REGLES

És aconsellable que es familiaritzi amb aquestes Regles i les apliqui sempre que sorgeixi l'ocasió. En cas de dubte, jugui el camp tal com el trobi i la bola tal com reposa.

Comprensió de les Paraules

Aquestes Regles s'han redactat d'una manera molt precisa i deliberada. Vostè hauria de tenir en compte i comprendre les següents diferències en l'ús de les paraules:

pot = opcional

hauria = recomanació

haurà = instrucció (penalització si no s'acompleix)

Conèixer les Definicions

Un bon coneixement de la terminologia definida és molt important per a la correcta aplicació de les Regles.

Penalització per infracció de les Regles o per incompliment del procediment

La penalització per infracció d'una regla **tant** en les competicions Stroke Play com en les competicions Matx Play és d'**UN COP** excepte que estigui estipulat d'una altra manera.

CORTESIA EN EL CAMP

Ningú hauria de moure's, parlar o situar-se a prop o directament darrera de la bola o del forat quan un jugador està preparant o executant un cop.

Cap jugador hauria de jugar fins que els jugadors que els precedeixen estan fora del seu abast. No obstant, els jugadors haurien de jugar sense demora indeguda.

Quan el joc d'un forat ha estat completat, els jugadors haurien d'abandonar immediatament el green i anotar el resultat en les targetes en el lloc de sortida del següent forat.

MANTENIMENT DEL CAMP

Greens

Un jugador hauria d'assegurar-se de que qualsevol desperfecte ocasionat al green per l'impacte d'una bola és reparat amb cura.

Els jugadors haurien d'assegurar-se de que no s'ocasiona cap desperfecte al green en manipular la bandera o en treure la bola del forat. La bandera hauria de tornar-se a plantar en el forat de manera adequada abans de que els jugadors abandonin el green. Els jugadors no haurien d'ocasionar desperfectes al green en recolzar-se en els seus putters en treure la bola del forat en particular.

Búnquers

Abans d'abandonar un búnquer, un jugador hauria d'arranjar i allisar tots els forats i les petjades.

DEFINICIONS

AIGUA ACCIDENTAL

“Aigua Accidental” és qualsevol acumulació temporal d'aigua, neu o gel natural en el camp i que no està en un obstacle d'aigua.

ÀRBITRE

Persona designada pel Comitè per acompanyar als jugadors a fi de decidir qüestions de fet i aplicar les Regles. En tot al referent a l'aplicació i interpretació de les Regles, la decisió de l'àrbitre és final.

ÀREES MEDIAMBIENTALMENT SENSIBLES

“Zones mediambientalment sensibles” son aquelles àrees del camp així designades i identificades per estaquetes pintades de verd i vermell.

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 ha executat un cop en el Lloc de Sortida. Continua en joc (com a bola del jugador) fins a ser introduïda dins del forat, excepte quan està fora de límits, perduda o aixecada o ha estat substituïda d'acord amb aquestes regles.

Una bola que així substitueix la bola anterior es converteix en la bola en joc.

BOLA EQUIVOCADA

Bola Equivocada és qualsevol bola que no sigui la bola en joc del jugador o una bola provisional.

BOLA PERDUDA

Una bola està "perduda" si:

- a.** No és trobada dins dels cinc minuts, comptats des de que el bàndol del jugador ha començat la seva recerca; o
- b.** El jugador ha posat una altra bola en joc sota les regles.

BOLA PROVISIONAL

Una bola provisional és una bola jugada sota aquestes regles per si una bola pot estar perduda o pot estar fora de límits.

CAMP

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

COMITÈ

El "comitè" és el comitè degudament anomenat pel club o per l'associació organitzadora de la competició. El comitè no té poder per excloure una Regla de Pitch and Putt.

CONSELL

Consell és qualsevol parer o suggeriment que pogués influir en un jugador 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 la intenció de copejar-la i moure-la. El cop comptarà des del inici de la

baixada del pal. Però si un jugador atura voluntàriament la baixada del pal abans de que el cap del pal arribi a la bola, es considerarà que no ha executat un cop.

FORA DE LÍMITS

El "fora de límits" està definit per tanques/estaques i jugar més enllà d'aquests límits està prohibit. Una bola està fora de límits quan tota ella reposa fora de límits. Un jugador pot situar-se fora de límits per jugar una bola que està dins dels límits.

GREEN

El green és tot 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.

IMPEDIMENTS SOLTS

L'expressió "impediments solts" indica 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 i similars, excrements, cucs, insectes i detritus o piles formats per ells.

La sorra i la terra solta són impediments solts en el green però no en qualsevol altre lloc. La rosada i el gebre no són impediments solts.

LÍNIA DE JOC

La línia de joc és la direcció que el jugador 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.

LÍNIA DE PUTT

La línia de putt és la línia que el jugador desitja que segueixi la seva bola després d'un cop en el green. La línia de putt no s'estén 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. Si el lloc de sortida és una estora, l'àrea definida com a lloc de sortida és la pròpia estora. No obstant, la part frontal i els laterals hauran d'estar definits i la part posterior no haurà d'estar a més de dos pals de distància de la frontal

OBSTACLES

Un "obstacle" és qualsevol búnquer o obstacle d'aigua. Una bola està en un obstacle quan hi reposa o qualsevol part d'ella toca l'obstacle. Les clapes, els terrenys en reparació, els camins, els carrers, els detritus, els llocs de sortida i les roderes no són obstacles.

OBSTACLE D'AIGUA

Un obstacle d'aigua és qualsevol mar, llac, bassa, riu, rasa, drenatge superficial o altres llits d'aigua oberts (continguin aigua o no).

Un obstacle d'aigua lateral és qualsevol obstacle d'aigua o aquella part d'un obstacle d'aigua, situada de tal forma que resulta impracticable dropar una bola darrera del obstacle d'aigua d'acord amb la Regla 8b.

És obligació del comitè encarregat del camp marcar amb exactitud els límits dels obstacles d'aigua (amb estaques o línies grogues) i dels obstacles d'aigua lateral (amb estaques

o línies vermelles). Les estagues i les línies que defineixen els marges dels obstacles estan dins dels obstacles.

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 de límits tal com murs, tanques, estagues i filats.
- b)** Qualsevol construcció declarada pel comitè com a part integrant del camp.

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

PRACTICAR

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

PREPARAR EL COP

Un jugador ha "preparat el cop" quan s'ha col·locat en posició per efectuar un cop i ha recolzat el pal al terra. No obstant, en un obstacle, el jugador ha "preparat el cop" quan s'ha col·locat en posició per efectuar un cop.

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

“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 obstacles del camp.

SUPPORT (TEE)

Un “tee” és un dispositiu artificial, dissenyat per a elevar la bola sobre el terreny. L'alçària mínima estipulada és de 5 mm.

SWING DE PRÀCTICA

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

TERRENY EN REPARACIÓ

“Terreny en Reparació” és qualsevol part del camp marcada com a tal pel comitè o així declarat pel seu representant autoritzat. Inclou material apilat per a ser retirat i qualsevol forat fet per un encarregat del manteniment del camp, inclòs si no està marcat com a tal. Les estagues i les línies que defineixen el “terreny en reparació” estan dins d'aquest terreny. Aquestes estagues són obstruccions. Una bola està en terreny en reparació quan hi reposa o qualsevol part d'ella toca el terreny en reparació.

1ª PART - GENERALITATS DEL JOC

1. EL JOC

a. El joc del Pitch and Putt consisteix en jugar una bola amb un pal des de cada Lloc de Sortida fins a l'interior del forat corresponent mitjançant un o successius cops d'acord amb aquestes Regles. Excepte si el Comitè ho permet d'una altra manera, els forats hauran de jugar-se en ordre, començant en el forat número 1.

b. La bola es jugarà tal com reposi, excepte si les Regles ho disposen d'una altra manera.

c. Acord per Excloure Regles: els jugadors no es posaran d'acord per excloure l'acompliment de qualsevol Regla o suprimir qualsevol penalització incorreguda.

PENALITZACIÓ PER INFRACCIÓ DE LA REGLA 1.c: desqualificació

2. PRACTICAR

a. Els jugadors no practican en el camp de la competició des del dia d'inici de la prova. Aquesta Regla és d'aplicació tant en competicions Matxplay com en competicions Strokeplay.

PENALITZACIÓ: desqualificació

b. En el decurs de qualsevol competició, els jugadors no realitzaran cap cop de pràctica. Aquesta Regla és d'aplicació tant en competicions Matxplay com en competicions Strokeplay.

PENALITZACIÓ: un cop

3. OBSTRUCCIONS

a. Qualsevol obstrucció mòbil es pot treure *sense penalització*.

b. Excepte quan la bola està en un obstacle d'aigua, un jugador pot alleujar-se quan la bola s'atura al damunt o al costat d'una obstrucció inamovible o si aquesta interfereix amb la col·locació o el swing del jugador.

Procediment:

- **En el recorregut**, aixecar la bola i dropar-la sense penalització dins de la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament - però no més a prop del forat.
- **En un búnquer**, aixecar la bola i dropar-la dins del búnquer sense penalització tal com s'indica més amunt.
- **En el green**, aixecar la bola i col·locar-la sense penalització en el punt més proper d'alleujament.

PENALITZACIÓ PER INFRACCIÓ DE LA REGLA 3b: un cop

4. AIGUA ACCIDENTAL

Si la bola d'un jugador reposa o toca aigua accidental o quan aquesta condició interfereix amb la seva col·locació o el seu swing, el jugador pot alleujar-se sense penalització.

Procediment:

- **En el recorregut**, aixecar la bola i dropar-la sense penalització dins de la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament - però no més a prop del forat.
- **En un búnquer**, aixecar la bola i dropar-la dins del búnquer sense penalització tal com s'indica més amunt.
- **En el green**, aixecar la bola i col·locar-la sense penalització en el punt més proper d'alleujament.

PENALITZACIÓ: un cop

5. ÀREES MEDIAMBIENTALMENT SENSIBLES

- a.** Una bola que estigui en una Àrea Mediambientalment Sensible no es podrà recuperar si recuperar-la comporta que el jugador entri dins d'aquesta àrea.
- b.** Una bola que ha entrat en una Àrea Mediambientalment Sensible haurà de ser reemplaçada dropant una altra bola dins de la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament *sense penalització*.
- c.** Una bola que ha entrat en una Àrea Mediambientalment Sensible i que pot ser recuperada per un jugador sense entrar dins d'aquesta àrea, haurà de ser aixecada i dropada dins de la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament *sense penalització*.
- d.** Si una Àrea Mediambientalment Sensible està delimitada per un filat i aquest interfereix amb la línia de joc d'un jugador, el jugador pot dropar la bola en el punt més proper d'alleujament *sense penalització*.

PENALITZACIÓ PER INFRACCIÓ DE LA REGLA 5a: un cop

6. TERRENY EN REPARACIÓ, ZONES AMB FLORS I ARBRES AMB TUTOR.

- a.** El Comitè pot declarar qualsevol zona amb flors, àrees de vegetació especialment marcades o arbres amb tutor (si l'arbre o el tutor interfereix amb la col·locació del jugador o amb el seu swing) com a Terreny en Reparació amb la finalitat d'aquesta Regla.
- b.** Està permès jugar des d'un "terreny en reparació".
- c.** Una bola que s'aturi en una zona amb flors en creixement, en una àrea de vegetació especialment marcada o al costat d'un arbre amb tutor (si l'arbre o el tutor interfereix amb la

col·locació del jugador o amb el seu swing) o en un Terreny en Reparació, o quan una d'aquestes condicions interfereixi amb la col·locació del jugador o el seu swing, el jugador podrà alleujar-se sense penalització.

Procediment:

- **En el recorregut**, aixecar la bola i dropar-la sense penalització dins de la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament - però no més a prop del forat.
- **En un búnquer**, aixecar la bola i dropar-la dins del búnquer sense penalització tal com s'indica més amunt.
- **En el green**, aixecar la bola i col·locar-la sense penalització en el punt més proper d'alleujament.

PENALITZACIÓ PER INCOMPLIMENT: un cop

7. BÚNQUERS

a. Abans d'executar un cop a la bola dins d'un búnquer, el jugador no haurà de:

- tocar la superfície o la sorra amb el pal.
- tocar o moure un impediment solt dins del búnquer.

Es pot treure qualsevol obstrucció mòbile que estigui dins del búnquer.

b. Un cop amb el qual la bola no surti del búnquer no representa en sí una infracció de la Regla **7a** però, allisar irregularitats abans de jugar-ne un segon o qualsevol dels cops posteriors des de la sorra, és una infracció de la Regla.

PENALITZACIÓ: un cop

8. OBSTACLES D'AIGUA

a. Es pot jugar una bola dins d'un obstacle d'aigua sense penalització, però el jugador no podrà:

- Tocar la superfície o l'aigua de l'obstacle amb el pal
- Tocar o treure impediments solts de dins de l'obstacle

Es pot treure qualsevol obstrucció mòbil que estigui dins de l'obstacle.

b. Si una bola està o està perduda dins d'un obstacle d'aigua (tant si la bola està dins de l'aigua o no), el jugador pot amb **un cop de penalització**:

- Jugar una bola tan a prop com sigui possible del punt on va ser jugada per última vegada la bola original; o
- Dropar una bola darrera de l'obstacle d'aigua, mantenint el punt per on la bola original creuà per última vegada el marge de l'obstacle d'aigua en línia recta entre el forat i el punt on la bola és dropada, sense límit de distància darrera de l'obstacle d'aigua on la bola pot ser dropada; o
- Com a opcions addicionals disponibles únicament si la bola creuà per última vegada el marge d'un obstacle d'aigua lateral, dropar una bola fora del obstacle d'aigua dins de la distància de dos pals i no més a prop del forat que:

(i) el punt per on la bola original creuà per última vegada el marge de l'obstacle d'aigua o

(ii) un punt equidistant del forat en el marge oposat de l'obstacle d'aigua.

PENALITZACIÓ: un cop

9. LLOC DE SORTIDA

a. La bola haurà de jugar-se des d'una àrea determinada o

des de l'estora acomodant-la o no sobre un suport (tee).

b. Si un jugador, en començar el joc d'un forat, copeja una bola des de fora de l'àrea determinada o des de fora de l'estora, incorrerà en la **penalització d'un cop** i haurà de jugar una bola des de l'àrea determinada o estora correcte.

c. Si la bola cau del suport (tee) o el jugador la fa caure en preparar el cop, es podrà tornar a acomodar damunt del suport (tee) **sense penalització**. Si en aquestes circumstàncies la bola ha estat copejada, haurà de comptar-se el cop i la bola es jugarà tal com reposi.

PENALITZACIÓ: un cop

10. EL GREEN

a. Una bola en el green pot ser aixecada.

b. A green:

- Es poden treure impediments solts aixecant-los o escombrant-los cap a un costat amb el palmell o amb un pal, sempre que no es faci pressió cap avall.
- Es poden reparar les marques que han deixat els impactes de les boles.

c. Si el marcador de bola interfereix amb la línia de putt d'un adversari i si aquest ho sol·licita, haurà 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 cap a un costat o l'altre, haurà de tornar-se a col·locar en la seva posició original abans de reposar la bola.

d. Si la bola d'un jugador jugada des de green copeja una altra bola que també està a green, el jugador incorrerà **en un cop de penalització** i jugarà la seva bola des on reposi. La

bola moguda haurà de reposar-se en la seva posició original.

e. La bola d'un jugador, jugada des de green, no haurà de copejar la bandera tant si aquesta està plantada en el forat o treta.

f. Una bola que reposi en un green que no sigui el del forat que s'està jugant haurà de ser aixecada i dropada **sense penalització** dins de la distància d'un pal del punt més proper d'alleujament - però no més a prop del forat.

g. Quan qualsevol part d'una bola penja sobre la vora del forat, el propietari de la bola pot esperar 10 segons per determinar si aquesta està en repòs. Si mentrestant la bola no ha caigut dins del forat, es considera que està en repòs i per tant serà jugada.

h. Si qualsevol tapa de forat anterior interfereix amb la línia de putt, la bola es podrà marcar, aixecar i col·locar cap a un costat o l'altre no més a prop del forat, **sense penalització**.

PENALITZACIÓ: un cop.

i. Un jugador que tingui la seva bola reposant dins de la distància d'un pal **fora de green**, pot requerir que qualsevol bola que reposi en el green dins de la distància d'un pal del forat, sigui marcada o embocada. Si un jugador que ha estat requerit per marcar la seva bola o acabar el forat no ho fa, **serà desqualificat**.

j. En el green només es pot utilitzar el putter.

PENALITZACIÓ PER INFRACCIÓ DE LA REGLA 10 j: un cop

2ª PART - L'EQUIPAMENT

11. ELS PALS

a. Un jugador podrà dur un màxim de set pals (que s'ajustin a les especificacions reconegudes), un d'ells haurà de ser un putter.

b. No es poden aplicar materials estranys a la cara d'un pal.

PENALITZACIÓ: desqualificació

c. Es pot substituir un pal, sense causar demora indeguda, només si aquest ha quedat inservible en el decurs normal del joc. La substitució no pot fer-se agafant prestat un pal seleccionat pel joc per qualsevol altra persona que estigui jugant en el camp.

d. Els companys de bàndol poden compartir els pals, sempre que el nombre total de pals no sigui superior a set.

PENALITZACIÓ PER INFRACCIÓ DE LA REGLA 11 c/d: un cop

12. LA BOLA

a. El diàmetre de la bola no tindrà menys de 42,67 mm (1,68 polzades) i haurà d'ajustar-se a les especificacions reconegudes.

b. La bola haurà de tenir clarament llegible la marca del fabricant, el número d'identificació o el logo.

c. No es poden aplicar materials estranys a les boles o manipular-les de qualsevol altra manera.

PENALITZACIÓ: desqualificació

3ª PART - EL JOC

13. JUGANT LA BOLA

- a.** La bola haurà de copejar-se amb el cap del pal i no s'haurà d'empènyer, arrossegar o encullerar.
- b.** El primer jugador que jugarà des del primer lloc de sortida / estora està determinat per l'ordre de sortides (ex.: ordre de handicap), si no hi ha ordre de sortides, es decidirà per sorteig. A partir de llavors, el bàndol amb el resultat més baix sortirà primer des del següent lloc de sortida / estora.
- c.** Abans de començar el joc d'un forat (o quan es canvia la bola), cada jugador hauria de identificar clarament la seva bola al seu marcador / contrari.
- d.** Quan les boles estan en joc, es jugarà en primer lloc la bola més allunyada del forat.
- e.** Un jugador haurà d'acabar el forat amb la bola jugada des del lloc de sortida excepte que una regla l'autoritzi a substituir-la per una altra bola (una bola inservible pel joc, perduda o irrecuperable).
- f.** Si el pal d'un jugador copeja més d'una vegada la bola en executar un cop, el jugador comptarà el cop i se n'afegirà un altre de penalització, per un total de dos cops.
- g.** Un jugador no millorarà o permetrà que es millori la línia de joc o la posició de la bola i no mourà, doblegarà o trencarà qualsevol cosa fixa o en creixement excepte si aquesta acció succeeix en col·locar-se netament.
- h.** Es poden treure impediments solts excepte quan els impediments solts o la bola toquen o reposen en un obstacle.
- i.** Una bola encastada en el seu propi impacte en el recorregut por ser aixecada, netejada i dropada **sense penalització**, tan

a prop com sigui possible del punt on reposava però no més a prop del forat.

j. Un jugador pot netejar la seva bola sense penalització durant el joc d'un forat **excepte** si la bola ha estat marcada i aixecada per:

- Identificar-la.
- Determinar si està inservible pel joc.
- Per què interfereix o ajuda (fora de green) al joc.

k. Si la posició de la bola, a qualsevol lloc del camp, interfereix amb la col·locació, swing o línia de joc d'un altre jugador, la bola haurà de marcar-se i aixecar-se, si és requerit, i posteriorment reposar-se. La bola no es pot netejar.

l. Un jugador que jugui des d'un lloc de sortida /estora equivocat, haurà d'anular el cop/s jugat/s i haurà de jugar des del lloc de sortida / estora correcte. El jugador incorrerà en **la penalització d'un cop**. Si l'error no es rectifica abans de jugar un cop des del següent forat, **estarà desqualificat**.

m. Si un jugador juga un cop/s amb una **bola equivocada**, el jugador incorrerà amb **la penalització d'un cop**, i haurà de jugar amb la seva pròpia bola. Si l'error no es rectifica abans de jugar un cop des del següent lloc de sortida, **el jugador estarà desqualificat**. Els cops jugats des d'un obstacle amb una bola equivocada no es comptaran.

n. Si una bola en haver estat copejada ha anat a parar fora de límits o està perduda, el jugador 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:

- Des del lloc de sortida / estora és opcional l'ús d'un suport.
- Des del recorregut o des d'un obstacle es droparà una bola.

- Des del green es col·locarà una bola.
- o. Una **Bola Provisional** hauria de jugar-se si el jugador considera que la bola original pot estar perduda fora d'un obstacle d'aigua o fora de límits i així ho informa al seu marcador / adversari, i ha d'identificar la bola provisional a aquestes persones.

Si la bola original està perduda o fora de límits, la bola provisional es converteix en la bola en joc i el jugador **afegirà un cop de penalització** al resultat obtingut.

Si la bola original no està perduda ni fora de límits, la bola provisional serà abandonada, **sense penalització**, i els cops jugats amb aquesta bola no comptaran. L'incompliment d'abandonar una bola provisional constitueix estar jugant amb una bola equivocada.

p. El jugador pot considerar la seva **bola injugable** a qualsevol lloc del camp excepte quan la bola està en un obstacle d'aigua. El jugador és l'únic jutge per determinar si la bola està injugable. Si el jugador declara que la seva bola està injugable, sota **penalització d'un cop**, haurà de:

i) Jugar una bola tan a prop com sigui possible del punt on la bola original va ser jugada per última vegada:

- Des del lloc de sortida / estora és opcional l'ús d'un suport.
- Des del recorregut o des d'un obstacle droparà una bola.
- Des del green col·locarà una bola.

ii) Dropar una bola darrera del punt on reposa la bola, mantenint aquest punt en línia recta entre el forat i el punt on es droparà la bola, sense límit de distància darrera d'aquest punt on es podrà dropar la bola; o

iii) Dropar una bola dins de la distància de dos pals del punt on reposa la bola, però no més a prop del forat.

Si la bola injugable està en un búnquer, el jugador pot procedir sota la clàusula i), ii) o iii). Si opta per procedir sota la clàusula ii) o iii), haurà de dropar una bola en el búnquer.

PENALITZACIÓ: Un cop.

14. BOLA MOGUDA, DESVIADA O ATURADA

a. Quan la bola en joc i en repòs d'un jugador és moguda per ell mateix, el seu company o el seu equipament, el jugador incorrerà en **un cop de penalització** i haurà de reposar la bola.

b. Si una bola en joc i aturada es mou després de que el jugador ha preparat el cop, es considera que el jugador ha mogut la bola i incorre en **un cop de penalització** i haurà de reposar la bola. Es considera que una bola s'ha mogut de la seva posició original si s'ha bellugat tan sols una fracció de la seva circumferència.

c. Si una bola aturada és moguda per una causa aliena que no sigui el vent, o per un altre jugador o el seu equipament, haurà de reposar-se **sense penalització**.

d. Si la bola es mou després de que el jugador o el seu company toquin qualsevol impediment solt, es reposarà **sense penalització**.

e. Si una bola en moviment és aturada o desviada per qualsevol causa aliena, que no sigui el vent, o per qualsevol jugador o el seu equipament, haurà de jugar-se tal com reposi.

f. Si una bola en moviment és aturada o desviada pel jugador o el seu company o el seu equipament, s'incorrerà en **un cop de penalització** i haurà de jugar-se la bola com reposi.

PENALITZACIÓ: un cop

15. PROCEDIMENT D'ALLEUJAMENT

a. Una bola que ha de ser dropada sota les Regles haurà de ser dropada pel propi jugador. El jugador haurà de quedar-se ert, mantenir la bola a l'altura de l'espatlla amb el braç estès i deixar-la caure cap a qualsevol costat no més a prop del forat.

PENALITZACIÓ: Un cop.

b. Una bola dropada haurà de tornar-se a dropar, **sense penalització**, si:

- Queda en repòs a més de dos pals de distància del punt més proper d'alleujament.
- Roda i queda en repòs dins d'un obstacle.
- Roda i queda en repòs fora d'un obstacle.
- Roda i queda en repòs en un green.
- Queda en repòs en una posició on existeix la interferència inicial.

Si la bola en tornar-se a dropar queda en repòs en qualsevol de les posicions esmentades més amunt, haurà de ser col·locada tan a prop com sigui possible del punt on va tocar el camp en tornar-se a dropar.

c. Si una bola reposa en el recorregut i la seva posició interfereix amb la col·locació o el swing d'un altre jugador, la bola haurà de ser marcada. La bola no es pot netejar.

PENALITZACIÓ: un cop.

4ª PART – EL JUGADOR

16. RESPONSABILITATS DEL JUGADOR

- a. El jugador haurà de sortir a l'hora establerta pel comitè.
- b. El jugador haurà de romandre tota la volta en el grup designat pel comitè.
- c. En cap cas estan permesos els caddies/acompanyants a excepció de que ho autoritzi el Reglament de la Competició o el Comitè de la Prova.
- d. El jugador és responsable de que el resultat anotat en la seva targeta en cada forat, és correcte. Després d'acabar la volta, el jugador haurà d'assegurar-se de que ell i el seu marcador (el que anota el resultat del jugador) han signat la targeta i retornar-la al comitè tan aviat com sigui possible.

PENALITZACIÓ: desqualificació

- e. Si un jugador torna un resultat en qualsevol forat més baix que el realment obtingut, el jugador **estarà desqualificat**. Un resultat més alt del realment obtingut es mantindrà.
- f. Un jugador no donarà ni demanarà consell, excepte al/del seu company de bàndol.

PENALITZACIÓ: un cop

- g. Els jugadors d'un mateix grup haurien de lliurar conjuntament les seves targetes de resultats als organitzadors de la competició.

5ª PART – REGLA GENERAL

Quan aquestes regles no proporcionin aclariment per una situació específica, seran d'aplicació les Regles i Decisions del Royal & Ancient Club of St. Andrews.

6ª PART – MODALITATS DE JOC

MATX PLAY

- Un partit consisteix en que un bàndol juga contra un altre una volta estipulada, a no ser que el comitè ho estableixi d'una altra manera.
- En matx play el joc es juga per forats. Un forat és guanyat pel bàndol que emboca la seva bola amb el menor nombre de cops. En un partit amb handicap, guanya el forat el resultat net més baix.
- Un forat està empatat si cada bàndol emboca amb un mateix nombre de cops.
- Un partit està guanyat quan un bàndol avantatja a l'altre en un nombre de forats major que el nombre de forats que queden per jugar.
- Un jugador pot concedir al seu contrari el seu pròxim cop en qualsevol moment sempre que la bola del contrari estigui aturada. Es considera que el contrari ha embocat amb el seu següent cop i la bola pot ser aixecada per qualsevol bàndol.
- Un jugador pot concedir un forat en qualsevol moment abans del començament o de la conclusió d'aquest forat.
- Un jugador pot concedir un partit en qualsevol moment abans del començament o de la conclusió d'aquest partit.

Modalitats de Matx play

Matx Play Individual

Un partit on un jugador juga contra un altre.

Quatre Boles Matx Play

Un partit on dos jugadors juguen la seva millor bola contra la millor bola de dos altres jugadors.

Foursome Matx Play

Un partit on dos jugadors juguen contra dos altres jugadors, i cada bàndol juga amb una bola. Els companys de bàndol hauran de jugar alternativament des del lloc de sortida / estora i continuar el joc de cada forat alternant els cops.

STROKE PLAY

- Una competició Stroke Play consisteix en jugar una volta estipulada, a no ser que el comitè ho estableixi d'una altra manera.
- El competidor o bàndol que jugui la volta estipulada en el menor nombre de cops serà el guanyador. En una competició handicap el competidor o bàndol amb el resultat net més baix en la volta o voltes estipulades és el guanyador.

Modalitats de Stroke Play

Stroke Play Individual

Una competició Stroke play on cada jugador juga contra els altres competidors.

Quatre Boles Stroke Play

Una competició Stroke play on dos jugadors juguen com companys de bàndol i cadascun juga la seva pròpia bola, puntuant la millor bola dels dos.

Foursome Stroke Play

Una competició Stroke Play on dos jugadors, jugant com companys de bàndol, juguen només una bola. Els companys de bàndol hauran de jugar alternativament des del lloc de sortida / estora i continuar el joc de cada forat alternant els cops.

Competicions Stableford

Una competició Stableford és una modalitat de joc per cops. El recompte en aquestes competicions es fa per punts obtinguts en relació amb un resultat fixat per cada forat.

APÈNDIX I

REGLES DE L'ESTATUT DEL JUGADOR AFICIONAT

El Pitch and Putt és essencialment un esport aficionat.

Un jugador no pot:

- Competir per un premi en metàl·lic.
- Rebre una remuneració o compensació per l'ensenyament excepte si l'ensenyament forma part d'un programa determinat.
- Acceptar un premi o premis amb un preu de venda superior als 600 ¢.
- Canviar qualsevol premi per diners en efectiu.
- Utilitzar un premi en forma de bo per pagar tot o una part de l'abonament d'un Club.
- Acceptar ser membre honorífic o membre amb una tarifa reduïda com a incentiu per ser membre de l'equip del Club.

Un jugador pot:

- Participar voluntàriament en una "pool" organitzada pels mateixos participants en la competició d'un Club.
- Impartir instrucció d'una manera voluntària.
- Acceptar premis simbòlics gravats de forma personalitzada i que en aquest cas excedeixin la quantitat de 600 ¢.
- Acceptar manutenció i beguda gratis en una competició sempre que això sigui ofert a tots els competidors.
- Cobrar les despeses per participar en esdeveniments a nivell de Club, promocionals o internacionals.

La infracció d'aquestes regles comportarà l'exclusió automàtica de la llicència per competir. La pròpia associació o federació del jugador és la que autoritzarà, al cap d'un any dels fets que van ocasionar la pèrdua de la condició d'aficionat, la seva readmissió per a competir.

REGLES DEL P&P CATALÀ

Consideracions importants a partir de 2009

Regla / Definició		P&P Català
Lloc de Sortida		Mateix per a tots els jugadors
Utilització de les Regles	Infracció Regles en Matxplay Infracció Regles en Strokeplay	1 cop penalització 1 cop penalització
2.a Practicar	En el camp abans competició Matxplay	No està permès
	En el camp abans competició Strokeplay	No està permès
2.b Practicar	Practicar en el decurs d'una competició Matxplay	No està permès
	Practicar en el decurs d'una competició Strokeplay	No està permès
5.a Àrees sensibles	Entrar dins Àrea Sensible per recuperar una bola	No està permès
7.b Búnquers	Allisar irregularitats abans de jugar un segon o posteriors cops des de la sorra	1 cop de penalització
10.h El Green	Alleujament tapa de forat anterior que intefereix en línia de putt	<i>està permès (col·locar cap a un costat o altre)</i>

REGLES DEL P&P CATALÀ

Consideracions importants a partir de 2009

Regla / Definició		P&P Català
10.j El Green	En el green, només es pot utilitzar el putter	Si
11.a Els Pals	Màxim set pals, un d'ells el putter	Si
	Portar més de set pals en competició Matxplay	Desqualificació
	Portar més de set pals en competició Strokeplay	Desqualificació
13.i Jugant la Bola	Bola encastada en tot el recorregut (carrer i rough)	Alleujament sense penalització
13.m Jugant la Bola	Jugar bola equivocada des d'un obstacle	No hi ha penalització
14.d Bola Moguda, Desviada o Aturada	Si la bola es mou després de tocar un impediment solt	No hi ha penalització (reposar la bola)
16.c Responsabilitat del Jugador	Caddies / Acompanyants	No estan permesos (excepte que ho autoritzi el Reglament de la Competició / Comitè de la Prova)



La FCPP forma part de:



Amb el suport de:



Zona del Jugador@

Des de la teva zona personal podràs:

- Consultar tot el teu historial esportiu
- Generar estadístiques dinàmiques amb tots els teus resultats.
- Anotar torneigs i recordatoris a la teva pròpia agenda personal.
- Comunicar-te via missatges interns amb els altres jugadors.
- Compartir les teves estadístiques amb els teus amics i amigues.
- Participar a les enquestes.
- Inscriure't a competicions oficials.
- Veure vídeos i notícies del món del Pitch & Putt.

I més serveis que anirem incorporant...



Trobaràs més informació del Pitch & Putt a:
www.pitchandputt.cat

Classificacions, Campionats de Catalunya, Camp, Catalunya per Equips, Rànquing FCPP, Juvenils, EPPA, FIPPA, Fulls Informatius, Circulars, Inscripcions, etc...