



I PRUEBA PUNTUABLE ZONAL DE PITCH & PUTT 2026

AMH1



11/12 de abril de 2026

**REGLAS APLICABLES
EN LA PRUEBA**



COMITÉ DE PITCH & PUTT

REGLAS LOCALES DE LA PRUEBA

REGLAS LOCALES

Además de las reglas locales permanentes, código de conducta y política de ritmo de la Real Federación Española de Golf, serán de aplicación las siguientes reglas locales:

1. Áreas de penalización (regla 17).

Definidas por líneas amarillas o rojas, postes de vallas amarillos o rojos e identificadas por estacas rojas o amarillas.

Zonas de dropaje.

- En el hoyo 3 existe una zona de dropaje opcional (situada delante del área de salida, unos 40 metros), para cualquier bola que sea conocido o virtualmente cierto (más del 95%) que se encuentra en el área de penalización **amarilla**.
- En los hoyos 3, 5 y 6 existen sendas zonas de dropaje opcional para cualquier bola que sea conocido o virtualmente cierto (más del 95%) que se encuentra en el área de penalización **roja**.

2. Condiciones anormales del campo (regla 16).

Terreno en reparación.

Las zonas de terreno en reparación definidas por el Comité se encuentran marcadas con una línea blanca o azul. Y en los greens áreas marcadas con puntos blancos.

Los taludes cubiertos de piedras no forman parte de los búnkeres y se consideran área general, pudiéndose obtener alivio sin penalización por terreno en reparación.

Los bunkers completamente rodeados por líneas blancas son parte del área general y terreno en reparación.

3. Fuera de límites.

Líneas blancas, muros y vallas metálicas (puntos más cercanos al campo de la base de los postes metálicos).

4. Práctica durante la vuelta.

Durante una vuelta de competición, queda prohibida ejecutar cualquier golpe de práctica en o cerca del green del hoyo que acaba de completar (Regla modelo I-2)

Teléfono de contacto con los árbitros: **609 536 928**

PENALIZACION POR INFRACCION DE ESTAS REGLAS: Penalización general (2 golpes salvo los que tengan su propia penalización).

I PUNTUABLE NACIONAL ZONAL DE P&P 2026
Tiempo Permitido para la Vuelta Estipulada
Grupos de Tres

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Tiempo	0:08	0:08	0:08	0:13	0:08	0:13	0:08	0:08	0:08	0:08	0:08	0:08	0:08	0:08	0:08	0:13	0:08	0:08
Tiempo acumulado	0:08	0:16	0:24	0:37	0:45	0:58	1:06	1:14	1:22	1:30	1:38	1:46	1:54	2:02	2:10	2:23	2:31	2:39



COMITÉ DE PITCH & PUTT

REGLAS LOCALES PERMANENTES RFEG

REGLAS LOCALES Y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN 2026

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición, así como cualquier añadido o modificación publicada por la Real Federación Española de Golf (RFEG) serán de aplicación en todas las pruebas auspiciadas por la RFEG.

Para ver el texto completo de cualquier Regla Local Modelo (RLM) a la que se hace referencia a continuación, consulte la Guía Oficial de las Reglas de Golf en vigor desde el 1 de enero de 2023, y las Aclaraciones trimestrales publicadas por la RFEG.

Excepto cuando de otra forma se especifique, **la penalización por infracción de una Regla Local (RL) es la penalización general:**

Match Play - Pérdida del hoyo **Stroke Play** - Dos golpes de penalización.

1. FUERA DE LÍMITES. Regla 18.2.

- a. Una bola está fuera de límites (FL) cuando está más allá de cualquier muro que define un límite.
- b. Una bola que queda en reposo más allá de cualquier carretera que define el FL, está FL incluso si queda en reposo en otra parte del campo (RLM A-5 en vigor).
- c. Las puertas en los muros y vallas de límites (RLM F-26 en vigor).

2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN. Regla 17.

- a. Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalización Roja (APR).
La RLM B-2.1 se aplicará solo a las AAPP especificadas en las RRLD adicionales.
- b. La RLM B-2.2 se aplicará cuando la bola de un jugador quede en reposo en un APR habiendo cruzado por última vez un margen que coincida con el límite del campo.
- c. Cuando un área de penalización (AP) coincide con el límite del campo, el margen del AP se extiende hasta el límite del campo y coincide con él.
- d. Zonas de dropaje (ZD), especificadas en las RRLD adicionales.
En el caso de que se establezca una ZD para un AP, marcada ZD, esta será una opción adicional bajo la penalización de un golpe (RLM E-1.1 en vigor).

3. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (incluyendo Obstrucciones Inamovibles). Regla 16.

a. Terreno en Reparación.

- (1) Todas las áreas marcadas con líneas blancas y/o estacas azules.
- (2) Zanjas de drenaje cubiertas de grava.
- (3) Juntas de tepes (RLM F-7 en vigor).
- (4) Agujero de Animal: se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6 en vigor)
- (5) Líneas pintadas o puntos en área general cortada a la altura de la calle o inferior: No está autorizado el alivio si sólo interfieren con el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).

b. Obstrucciones Inamovibles.

- (1) Las áreas marcadas con líneas blancas y la obstrucción inamovible a la que están unidas se tratan como una única condición anormal del campo.
- (2) Las zonas ajardinadas (y todo lo que crezca en ellas) que estén completamente rodeadas por una obstrucción inamovible se tratan como una única condición anormal del campo.
- (3) Mangueras de riego por goteo (cuando no sean móviles): No está autorizado el alivio si sólo interfieren con el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).

c. Bola Empotrada.

RLM F-2.2 en vigor. La Regla 16.3 se modifica de la siguiente manera:

"No está permitido el alivio sin penalización para una bola empotrada en la pared de un búnker formada por tepes de césped apilados".

4. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN.

RLM F-5.2 en vigor.

Cuando tanto la bola como la obstrucción están en una parte del área general cortada a la altura de la calle o inferior, el jugador puede tomar alivio bajo la R. 16.1b. La obstrucción debe estar:

- i. En la línea de juego del jugador;
- ii. A menos de dos palos de longitud del green; y
- iii. Dentro de dos palos de longitud de la bola.

La interferencia bajo esta Regla Local también se aplica a cualquier terreno en reparación marcado por el comité que cumpla las condiciones i, ii y iii anteriores.

5. OBJETOS INTEGRANTES.

No está permitido el alivio sin penalización de los siguientes objetos integrantes:

- a. Los revestimientos de búnkeres en su posición prevista. Un forro fuera de su posición prevista puede ser considerado terreno en reparación por el Comité, pero en tal caso la RLM F-6 está en vigor prohibiendo el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance.
- b. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente atados (o unidos) a árboles u otros objetos permanentes.
- c. Muros y/o postes de contención artificiales cuando están situados dentro de un AP.
- d. Muros y/o postes de contención artificiales cuando están situados en el margen de un búnker, pero tales objetos no son parte del búnker.

6. CABLES ELÉCTRICOS ELEVADOS PERMANENTES.

RLM E-11 en vigor, sólo si es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador golpea un cable eléctrico (no el poste que lo sujeta) situado dentro de límites. El jugador debe repetir el golpe (ver Regla 14.6).

7. EL JUGADOR PUEDE QUITAR ANIMALES NO DEFINIDOS COMO IMPEDIMENTOS SUELTOS CERCA DE LA BOLA.

Un animal no definido como impedimento suelto puede quitarse. Si la bola se mueve no hay penalización, y la bola debe reponerse (RLM E-13 en vigor).

8. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTIs).

- a. Líneas y cables eléctricos temporales (RLM F-22 en vigor)
- b. OTIs (RLM F-23 en vigor).

9. PALOS Y BOLAS.

- a. Lista de cabezas de drivers conformes (RLM G-1 en vigor). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta RL: Descalificación.
- b. Especificaciones de estrías y marcas (RLM G-2 en vigor). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta RL: Descalificación.
- c. Lista de bolas conformes (RLM G-3 en vigor). La penalización por infracción de esta RL: Descalificación.

10. POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO Y CÓDIGO DE CONDUCTA. Reglas 5.6 y 1.2b.

De conformidad con la Política de Ritmo de Juego y Código de Conducta de la RFEG en vigor, si es adoptada por el Comité de la Prueba.

11. COMENZAR Y SUSPENDER EL JUEGO; REANUDAR EL JUEGO. Reglas 5.3a y 5.7.

- a. La hora oficial será la que marque el reloj del lugar de salida salvo que se indique otra por el Comité.
- b. Se usarán las siguientes señales para suspender y reanudar el juego (RLM J-1 en vigor):
 - (i) Suspensión inmediata (como cuando existe un peligro inminente) - un toque prolongado de sirena.
 - (ii) Suspensión normal (como cuando el campo está inundado) - tres toques cortos consecutivos de sirena.
 - (iii) Reanudación del juego - dos toques cortos consecutivos de sirena.

Nota: Durante una suspensión por peligro inminente todas las áreas de práctica estarán cerradas.

12. PRÁCTICA. Regla 5.2.

- a. Match Play: La Regla 5.2a se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas (RLM 1-1.1 en vigor).
- b. Stroke Play antes o entre vueltas: La RLM 1-1.2 está en vigor y la Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar, rodar una bola o frotar la superficie de un green en el campo de la competición antes o entre vueltas, pero puede practicar en las áreas designadas por el Comité.

Excepción: Todas las áreas de práctica, reconocibles como tales dentro de los límites del campo, pueden ser utilizadas por los jugadores para la práctica en cualquier día de la prueba.

13. POLÍTICA DE TRANSPORTE.

Durante una vuelta, un jugador (o caddie) no debe ser transportado en ningún medio de transporte motorizado, excepto los autorizados, o aprobados posteriormente, por el Comité. Un jugador (o caddie) que ha jugado o va a jugar bajo penalización de golpe y distancia está siempre autorizado. (RLM G-6 en vigor).

Excepción: En algunos torneos, los jugadores y caddies pueden ser autorizados a ser trasladados en un medio de transporte entre hoyos específicos.

14. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS. Regla 24.

Cada equipo puede nombrar a una persona a la que los jugadores del equipo pueden solicitar y/o recibir consejo durante la vuelta. El equipo debe identificar a cada consejero ante el Comité antes de que cualquier jugador del equipo comience su vuelta.

15. ELEGIBILIDAD.

Los jugadores deben cumplir con las disposiciones de elegibilidad establecidas en las Condiciones de la Competición.

16. ANOTAR RESULTADOS EN STROKE PLAY.

Se modifica la penalización establecida en la Regla 3.3b (2) por la falta de firma(s)(RLM L-1 en vigor)

17. ÁREA DE RECOGIDA. CUÁNDO LA TARJETA DE RESULTADOS HA SIDO ENTREGADA.

- a. El área de recogida de las tarjetas de resultados será definida por el Comité.
- b. La tarjeta de resultados de un jugador o equipo se considera entregada al Comité 15 minutos después de que:
 - i. El jugador abandone el área de recogida si se utiliza tarjeta física, o
 - ii. El resultado haya sido introducido en un sistema electrónico de recogida de resultados y validado por la oficina del torneo.

18. DESEMPATES.

El método para decidir los empates se establecerá en las Condiciones de la Competición o se publicará en el Tablón Oficial de la Competición.

19. CUÁNDO LOS RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN SON FINALES.

- a. Match Play: Cuando se han registrado en la oficina/área de recogida.
- b. Stroke Play: Cuando los resultados han sido validados en el sistema de recogida y aprobados por el Comité.

En caso de play-off, cuando los resultados de éste han sido aprobados por el Comité.

LAS SIGUIENTES SÓLO SERÁN DE APLICACIÓN EN COMPETICIONES DE JUGADORES PROFESIONALES

PRO I. RESTRICCIONES MATERIALES LECTURA DE GREEN.

RLM G-11 en vigor, excepto para los jugadores aficionados que jueguen únicamente en una competición Pro-Am. Sólo se pueden utilizar materiales aprobados, entre los que se incluyen:

- i. Libros de distancias aprobados por el Comité, desde el 1 de enero de 2022.
- ii. Hojas de posiciones de bandera aprobadas por el Comité, y
- iii. Mapas del campo de competición que no sean más grandes que una hoja de papel tamaño carta o A4.

Los jugadores deben consultar la RLM G-11 y las restricciones especiales que se aplican a las notas escritas a mano.

Penalización por la primera infracción: Penalización General.

Penalización por la segunda infracción: Descalificación.

PRO 2. RESTRICCIONES A LA PRÁCTICA EN STROKE PLAY. Regla 5.

RLM I-2 en vigor. La Regla 5.5b se modifica de la siguiente manera:

Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe:

- i. Realizar ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo que acaba de terminar, o
- ii. Probar la superficie de ese green frotando el green o haciendo rodar una bola.

PRO 3. DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA.

RLM G-5 en vigor. La Regla 4.3a(1) se modifica de la siguiente manera:

Durante una vuelta, un jugador no debe obtener información sobre distancias utilizando un dispositivo medidor de distancia electrónico.

Penalización por la primera infracción: Penalización General.

Penalización por la segunda infracción: Descalificación.

PRO 4. PALOS Y BOLAS.

- a. RLM G-4 en vigor. Un único tipo de bola:

Penalización por realizar un golpe a una bola infringiendo esta RL: El jugador recibe un golpe de penalización por cada hoyo durante el cual infrinja esta RL.

Esta RL no se aplica a los jugadores profesionales o aficionados en ningún torneo Pro-Am previo o evento de un día, o a los aficionados que juegan con jugadores profesionales en un torneo Pro-Am.

- b. RLM G-9 en vigor: Sustituir un Palo Roto o Dañado Significativamente

- c. RLM G-10 en vigor: Prohibido Usar Palos de una Longitud Mayor de 46 Pulgadas.

Penalización por realizar un golpe con un palo infringiendo esta RL: Descalificación.

Esta RL también está en vigor en un Pro-Am jugado como competición oficial, excepto para un aficionado que juegue únicamente en una competición Pro-Am.

PRO 5. PENALIZACIÓN REDUCIDA JUGADOR DESCONOCE QUE SU BOLA SE HA MOVIDO.

RLM E-14 en vigor: Si un jugador causa que su bola en reposo se mueva y no la repone antes de ejecutar su siguiente golpe, cuando no era conocedor de que la bola se había movido ni de que pudiera haberse movido, el jugador incurrirá en un golpe de penalización conforme a la Regla 9.4b (salvo que se aplique alguna de las excepciones de esa Regla), pero no se considerará que ha jugado desde un lugar equivocado si posteriormente se confirma que causó el movimiento de la bola.

PRO 6. BOLA EMPOTRADA

RLM F-2.3 en vigor: "La Regla 16.3 se modifica de la siguiente manera: Además de los casos en los que se permite alivio de acuerdo con la Regla 16.3a, si un árbitro determina que es conocido o virtualmente cierto que parte de la bola de un jugador está por debajo del nivel del suelo en un pique en el área general, que esté cortada a altura de la calle o menor, que no haya sido reparado de ninguna manera y que haya sido causado como resultado del golpe de cualquier jugador, el jugador puede tomar alivio sin penalización de acuerdo con los procedimientos de la Regla 16.3b.