



## REGLAS IMPRESCINDIBLES.

### **I. Seguridad**

Los jugadores deberían asegurarse de que nadie está situado cerca o en una posición que pueda ser golpeado por el palo, la bola o cualquier piedra, guijarros, ramitas o algo similar cuando ejecutan un golpe o un swing de prácticas.

Los jugadores no deberían jugar hasta que los jugadores que les preceden estén fuera de su alcance.

Los jugadores deberían también avisar a los cuidadores del campo, que estén próximos o delante de ellos, cuando están a punto de jugar un golpe que pueda ponerlos en peligro.

Si un jugador juega una bola en una dirección donde hay peligro de golpear a alguien, debería inmediatamente dar un grito de aviso. La palabra tradicional de aviso en esta situación es "¡bola!" .

### **II. Consideración para Otros Jugadores**

#### **No Perturbar o Distraer.**

Los jugadores deberían siempre mostrar consideración a otros jugadores en el campo y no deberían perturbar su juego moviéndose, hablando o haciendo ruido innecesariamente.

Los jugadores deberían asegurarse de que cualquier aparato electrónico llevado dentro del campo no distrae a otros jugadores.

En el lugar de salida un jugador no debería colocar su bola hasta que sea su turno de juego.

Los jugadores no deberían situarse cerca o directamente detrás de la bola, o directamente detrás del agujero, cuando un jugador está a punto de jugar.

### **III. Ritmo de Juego**

#### **Jugar a Buen Ritmo y Mantenerlo.**

Es responsabilidad de un grupo mantener su posición con respecto al grupo que le antecede, si este pierde un hoyo entero y está retrasando al grupo que le sigue, debería invitarle a pasar, cualquiera que sea el número de jugadores en este grupo.

Aunque un grupo no haya perdido un hoyo, pero es evidente que el grupo que va detrás puede jugar más rápido deberían invitarles a pasar.

#### **Estar Preparado para Jugar.**

Los jugadores deberían estar dispuestos para jugar tan pronto como sea su turno de juego. Cuando están jugando en o cerca del green, deberían dejar sus bolsas o sus carros en una posición tal que les permita salir rápidamente del green y en dirección al siguiente lugar de

salida. Cuando se ha terminado el juego de un hoyo, los jugadores deberían abandonar el green inmediatamente.

Siempre jugara primero el jugador que este más lejos del hoyo, a no ser que en aras de hacer el juego más rápido otro jugador que esté más cerca pida permiso para ello.. Siempre que no moleste a ninguno de los demás jugadores del partido y no haya riesgo de golpear a otro jugador con el palo o la bola.

#### **IV. Cuidado del Campo.**

##### **Bunkers.**

Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberían arreglar y alisar todos los agujeros y pisadas que han hecho ellos y cualquier otro próximo hecho por otros.

##### **Reparación de Chuletas, Marcas de Bola y Daños Hechos por Zapatos.**

Los jugadores deberían reparar cuidadosamente las chuletas hechas por ellos mismos y cualquier otro daño hecho al green por el *impacto* de una bola (esté o no hecho por el mismo jugador).

#### **V. Reglas Básicas**

1. Todos los jugadores en el campo debe llevar una bolsa con un máximo de 14 palos homologados.
2. Todo jugador debe saber identificar la bola que está jugando durante todo el recorrido.
3. El jugador deberá empezar cada hoyo desde el lugar señalado que le corresponda (marcado con dos barras amarillas para los hombres y con dos barras rojas para las mujeres). Nunca por delante de la línea imaginaria entre las barras y no más de dos palos por detrás de esta.
4. Para ejecutar un golpe en el Bunker el jugador solo podrá tocar la arena en el momento del impacto y nunca antes en un swing de prueba o cuando sube el palo.
5. Si la bola reposa en un obstáculo de agua (zona delimitada por estacas rojas o amarillas), el jugador podrá acogerse a una de las siguientes opciones.
  1. Jugar dentro del obstáculo
  2. Dropar la bola con un golpe de penalidad a dos palos de distancia del lugar por donde entro la bola al agua y nunca por delante.
  3. Jugar una bola con un golpe de penalidad desde donde dio el último golpe.
6. Si una bola está perdida o fuera de límites (marcado con estacas blancas o alambradas) el jugador jugara una bola desde el lugar que dio el último golpe con un golpe de penalidad.
7. Si una bola es declarada injugable el jugador podrá elegir entre las siguientes opciones.

1. Dropar la bola con un golpe de penalidad a dos palos de distancia del lugar donde reposaba la bola nunca ganando distancia al hoyo
  2. Jugar una bola con un golpe de penalidad desde donde dio el último golpe.
  3. Alineándose con la bandera y el lugar donde reposaba la bola ir hacia atrás hasta dropar la bola con un golpe de penalidad en un lugar elegido.
- 
8. La bola solo podrá ser levantada y limpiada en el green en el resto del recorrido solo si existe una regla local que lo permita (regla de invierno).
  9. El jugado solo podrá utilizar Tee en el primer golpe de cada hoyo.

#### **10. Bola Perdida.**

Si un jugador cree que su bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o está fuera de límites, para ahorrar tiempo, debería jugar una bola provisional.

Los jugadores que están buscando una bola deberían indicar a los jugadores del grupo que les sigue que les pasen tan pronto como se den cuenta de que la bola no se encontrará fácilmente. No deberían esperar a hacerlo a que transcurran los tres minutos de búsqueda.

Después de permitir al grupo que les sigue que les adelanten, no deberían continuar el juego hasta que el grupo haya pasado y esté fuera de su alcance.