



JUGADOR / PLAYER																	TEE		HORA / HOUR					
HANDICAP		LICENCIA / LICENCE										FECHA / DATE					Firma Jugador Player´s signature		Firma Marcador Player´s signature					
COMPETICIÓN / COMPETITION																					MODALIDAD / FORMAT			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	HCP	TOTAL	NET
BLACAS WHITE TEE	Vc 72,5 Vs 138	338	489	385	364	168	499	195	366	325	3129	511	297	196	321	324	184	427	478	370	3108		6237	
AMARILAS YELLOW TEE	Vc 71,70 Vs 136	320	484	380	348	158	494	180	361	320	3045	506	292	175	316	319	170	409	473	356	3016		6061	
AZULES BLUE TEE	Vc 76 Vs 137	301	408	365	322	144	465	163	329	302	2799	494	266	153	301	274	159	389	462	338	2836		5635	
ROJAS RED TEE	Vc 73,50 Vs 133	287	390	349	292	131	447	150	306	284	2636	464	253	112	289	246	151	368	439	302	2624		5260	
PAR		4	5	4	4	3	5	3	4	4	36	5	4	3	4	4	3	4	5	4	36		72	
HCP		8	2	6	18	10	14	12	4	16		5	17	7	11	15	13	3	9	1				
P1																								
P2																								
P3																								
MARCADOR MARKER																								

Reglas locales:

Fuera de límites: zonas señalizadas con estacas, pintura blanca o muro de piedra perimetral.

Condiciones adicionales del terreno: 25 1b

Terreno en reparación: zonas señalizadas con estacas o pintura azul. Si la bola reposa junto a un árbol o planta ornamental con guía, que afecte al Stance o a la ejecución del golpe, se podrá dropar en el punto más cercano de alivio sin penalidad. Si en calle su bola reposa en un agujero de conejos, sin llegar a ser madriguera, el jugador podrá levantar bola y droparla dentro de una distancia de un palo desde el punto más cercano de alivio, sin penalidad.

Obstrucciones: 24.1 y 24.2

Una "obstrucción" es cualquier cosa artificial, incluyendo las superficies y costados artificiales de caminos, senderos y hielo manufacturado, excepto:

- a. objetos que definen fuera de límites, tales como muros, cercas, estacas o rejas,
- b. cualquier construcción declarada por el Comité como parte integral del campo.

Movibles: una obstrucción es móvil si puede moverse sin un esfuerzo desproporcionado, sin retrasar indebidamente el juego y sin causar daños. De otra forma, se trata de una obstrucción inamovable.

Inamovibles: las construcciones y objetos artificiales fijados al suelo, como caminos, puentes, arquetas y registros de riego y drenajes, aspersores, papeleras, etc., se podrá dropar en el punto más cercano de alivio sin penalidad.

Zona de dropaje Hoyo 18: Durante los torneos los jugadores podrán utilizar la zona de dropaje para dropar aquellas bolas que después de botar en el green entren al obstáculo de agua por la mitad posterior del green. El resto se dropará bajo la regla de agua frontal (26-1).

Etiqueta:

Repare piques de bola en el green, reponga chuletas y rastille los bunkers. Mantenga la posición en el campo y ceda el paso al grupo que le sigue si se retrasa. No practique en el campo. Si no puntúa en el hoyo se recomienda al jugador que levante la bola, máximo 8 golpes. Debe completarse 18 hoyos en no más que 4 horas 40 minutos.

Local Rules:

Out of bounds: The course boundary is marked by white stakes, white lines or by stone walls.

Abnormal ground conditions: 25. 1b

Ground under repair is marked with blue stakes or blue lines. A ball resting next to trees or ornamental plants with stakes can be lifted and dropped at the nearest point of relief with no penalty. If a player's ball come to rest in rabbit scraping, the player must lift his/her ball and drop at the nearest point of relief without penalty.

Obstructions: 24.1 and 24.2

An obstruction is anything artificial, including the artificial surfaces and sides of roads and paths and manufactured ice, except:

- a. Objects defining out of bounds, such as walls, fences, stakes and railings.
- b. Any construction declared by the Committee to be an integral part of the course.

Movable obstruction: an obstruction is a movable obstruction if it may be moved without unreasonable effort, without unduly delaying play and without causing damage. Otherwise it is an immovable obstruction.

Immovable obstruction: artificial construction such as paths, bridges, sprinkler heads, irrigation boxes and litter bins. The player must lift his / her ball and drop at the nearest point of relief without penalty.

Drop Zone Hole 18:

During tournaments, players may use the drop zone for balls that land on the green and then enter the hazard from the middle to the back of the green. All other players must proceed under Rule 26-1.

Etiquette: Please repair pitch marks on the greens, replace divots and rake the bunkers. Always maintain speed of play, if slow play occurs please allow the group behind to play through. To avoid slow play we advise players to pick up their ball after 8 shots. 18 holes should take no more than 4 hours and 40 minutes to complete.

