



Miño Golf

Reglas y Libro de Campo





Índice

Yo me sé las Reglas	5
El comportamiento en el campo	5
Vamos a jugar al golf	5
Preparados para jugar	6
Comenzamos el hoyo	7
Jugando el hoyo	8
La bola se ha movido	9
Levantar la bola, dropar y reponer	10
Objetos y cosas en el campo	12
Mi bola está en un bunker	13
Las áreas de penalización	15
La bola se ha perdido o no la puedo jugar	17
Alivio en otras situaciones del juego	20
Llegamos al green	22
Terminamos de jugar: obligaciones del jugador	23
Reglas Locales de Miño	25
Libro de Campo	29

Fuente: RFEG 2020 Libro "Yo me sé las Reglas". MCGA Miño Notebook

Santiago Ruiz Tovar



Yo me sé las Reglas

El comportamiento en el campo

Un verdadero jugador de golf, tiene que jugar como nos dice el “espíritu del juego”.

- **Cumple** las Reglas, incluso cuando tengas que aplicar alguna penalización.
- **Respeta** a los demás jugadores, no hagas nada que pueda molestarles mientras juegan y ten cuidado de no causar daño a otros cuando tengas que golpear la bola.
- **Cuida** el campo, por ejemplo, reponiendo las chuletas que haces al dar el golpe, rastrillando los **bunkers**, arreglando los piques de bola en el **green**, y procurando no causar ningún daño al campo.
- Juega a **buen ritmo**, sin retrasar el juego.
- Todo jugador debería tener grabado en su memoria un principio básico del juego:

“Juega la bola como reposa y el campo como lo encuentres. Y si no puedes hacer eso, haz lo que sea justo. Pero para hacer lo que es justo, necesitas conocer las Reglas del Golf”.

Vamos a jugar al golf

El campo de golf se divide en cinco áreas:

- El **Área General**: ocupa la mayor parte del campo y es donde normalmente jugarás la bola hasta llegar al **green**.
- El **Área de Salida**: Es un espacio rectangular que por delante tiene las marcas o barras de salida, y para atrás un máximo de dos palos de largo.
- **Bunkers**: son zonas especiales, preparadas con arena.
- **Áreas de Penalización**: son zonas de agua (estanques, lagos, arroyos, etc.) y otros lugares marcados por el Comité en rojo o amarillo.

- El **Green**: zona especialmente preparada para poder usar el putt.



Preparados para jugar

Antes de empezar, revisa que tienes todo preparado para jugar.

- Tu **equipamiento**: lo más importante es que cuando juegues al golf no puedes llevar ni usar más de catorce palos, incluido el *putter*.
- Revisa el **horario de salida**: la penalización por llegar tarde es de **dos golpes**, eso si no te retrasas más de 5 minutos. Si llegas más tarde, ya no podrás jugar, pues estás **descalificado**.
- Debes mirar si el campo donde juegas tiene alguna regla especial (**Reglas Locales** y **Código de Conducta**). Si las hay, debes echarles al menos un vistazo, pues son de cumplimiento obligatorio.
- Es muy conveniente que pongas una marca para **distinguir tu bola** de las de los otros jugadores. Te ahorrarás muchos problemas. Muchos jugadores juegan bolas de la misma marca y modelo, y si no puedes distinguir tu bola de la de otro jugador, será como si estuviera perdida.



- A veces tendrás dudas durante el juego, pero recuerda que no se puede pedir más ayuda de la que permiten las reglas. Sólo puedes pedir consejo a tu caddie o a tu compañero (si juegas en pareja). No se puede pedir ni dar **consejo** a otro jugador preguntándole qué palo elegir para jugar. Frases como “con el hierro cinco no vas a llegar”, o “yo que tú pegaría una madera”, **NO** están permitidas y tienen **penalización**.
- Sin embargo, **SÍ** puedes pedir información sobre las reglas, sobre las distancias, sobre dónde está un **bunker** o un **área de penalización**, o sobre la posición de la bandera, porque ese tipo de información las reglas no lo consideran consejo.

Comenzamos el hoyo

¡¡Vamos a comenzar!! Pero, ¿quién juega primero?

- En el primer hoyo de juego el **orden para jugar** es el que está en el horario de salidas. En los demás hoyos, sale primero el jugador que hizo el mejor resultado en el hoyo anterior.
- Durante el juego del hoyo debería jugar primero quien está más lejos del hoyo. Pero para ahorrar tiempo, puede jugar primero quien ya está preparado, pero siempre con cuidado y cuando no molestes o puedas causar algún daño a los demás jugadores del campo. Es lo que se llama “Ready Golf”.
- Si tienes que jugar una **bola provisional** desde el **área de salida**, debes hacerlo después de que los demás jugadores de tu partida hayan salido.
- ¡Ojo! Asegúrate de ejecutar tu golpe desde dentro del rectángulo que es el **área de salida** (revisa que estás en el **área de salida** correcto, y que no pones sin querer la bola más adelantada de las barras de salida).
- Si juegas fuera del **área de salida** el golpe no vale y tendrás **dos golpes de penalización**. Además, obligatoriamente tienes que volver a jugar tu golpe de salida desde el sitio correcto.



Jugando el hoyo

Algunas cosas que hay que recordar:

- Tienes que **golpear la bola limpiamente**. Recuerda que la bola no puede ser empujada, ni arrastrada o acucharada.
- Un **swing de práctica** no es un golpe; pero cuando fallas y das un golpe al aire, si lo hiciste con intención de golpear la bola, es un golpe que tienes que contar en tu resultado.
- **No se puede mejorar** el sitio donde está la bola ni tampoco el lugar donde nos vamos a colocar para jugar, por ejemplo, pisando con el pie alrededor, o aplastando hierba con el palo detrás de la bola, es decir, no se puede quitar, apartar ni romper nada que esté fijo en el suelo o en crecimiento.
- No debes practicar en el campo antes de una vuelta: tampoco puedes jugar un **golpe de práctica** con una bola durante el juego de un hoyo.
- Un **swing de práctica** no es lo mismo que un golpe de práctica (porque no golpeas ninguna bola), pero no hagas montones de swings de práctica, pues además de aburrir a tus compañeros de partida podrías incurrir en **penalización** por demorar el juego.



- A veces algunos jugadores utilizan un palo para comprobar si están bien colocados para el golpe, pero ¡cuidado!. No debes colocar un palo u otro objeto en el suelo para ayudarte a comprobar tu línea de juego. No pasa nada si, por ejemplo, lo haces apoyando el palo en tus hombros o piernas, pero nunca debes colocarlo en el suelo. Si lo haces serás **penalizado**, aunque quites el palo antes de golpear la bola.
- Debes terminar el hoyo con la bola que usaste en el **área de salida**, a menos que una regla te permita cambiarla por otra.
- alguna vez jugarás por error una **bola equivocada**, es decir una bola que no es la tuya. Debes darte cuenta y rectificar antes de efectuar tu golpe de salida en el siguiente hoyo, volviendo al sitio donde te equivocaste de bola y jugar la tuya (y debes anotarte **dos golpes de penalización** en el resultado de ese hoyo). Si no rectificas de esta manera y continúas jugando, estarás descalificado.

La bola se ha movido

Si tu bola se ha movido, se necesita saber **por qué se ha movido**, pues de eso depende lo que tengas que hacer.

- Si **tú no has movido la bola**, y ha sido por ejemplo un jugador de otra partida o un animal (p. ej. un perro), no tienes penalización, pero debes poner la bola donde estaba antes de que la movieran.
- Si **has sido tú** quien causó que la bola se moviera, tendrás que apuntar en tu tarjeta **un golpe de penalización** y volver a poner la bola donde estaba. Pero ¡ojo!, algunas veces, aunque hayas movido tú la bola, NO tendrás penalización. Son estas:
 - Cuando **accidentalmente** (es decir, sin querer) la mueves mientras la estabas buscando.
 - Cuando la bola está en **green** y sin querer causas que se mueva (p.ej. se te cae el marcador encima de la bola y la mueve).



- Cuando la bola no está en **green**, pero estás haciendo cosas como marcar la bola, quitar una **obstrucción movable**, al medir con un palo, o al aplicar alguna regla.
- Si tu bola es movida por **fuerzas naturales** (como el viento, el agua, la gravedad, etc.) no hay penalización y deberás jugar la bola desde su nueva posición. Pero ¡cuidado! pues si esto ocurre cuando la bola está en el **green** es distinto y te lo explicamos más adelante.
- Si tu bola cuando estaba parada en algún lugar es golpeada y movida **por otra bola**, tu bola hay que volver a ponerla donde estaba y la otra se juega como quede.
- Si tu bola en movimiento **rebota** en ti o cualquier **“influencia externa”**, como por ejemplo un coche de golf, un perro, otro jugador o una bolsa de palos, deberás jugarla desde donde quede, sin penalización para nadie.
- Ten cuidado porque cuando estás **en el green** es algo distinto, ya que si tu bola jugada desde el **green** golpea a la bola de cualquier otro jugador que también estaba en el **green** tendrás **dos golpes de penalización**.

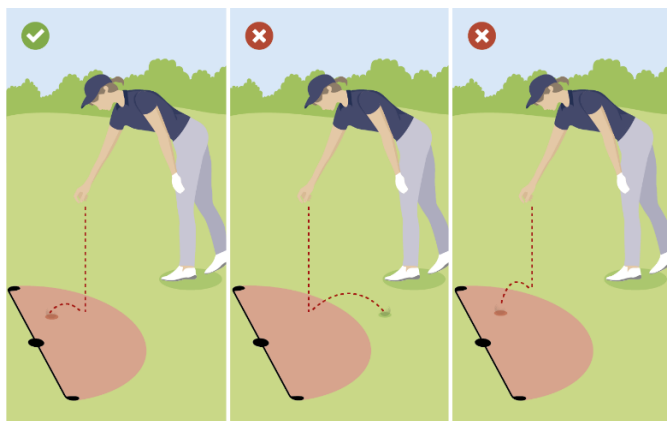
Levantar la bola, dropar y reponer

Cuando tengas que levantar la bola o droparla, recuerda que no se puede hacer de cualquier forma. Repasamos lo que dicen las reglas:

- Antes de **levantar** una bola que hay que volver a poner en el mismo lugar, por ejemplo, en el **green**, tienes que **marcar** la posición de la bola.
- Cuando levantas una bola para dropar, o para ponerla en otro lugar para aplicar una regla, no es obligatorio marcarla, pero es muy conveniente hacerlo.
- Girar la bola o moverla de otra forma parecida es lo mismo que “levantar la bola”, y por ello debes marcarla para poder hacerlo.
- **Reponer** es colocar la misma bola en el mismo lugar en que estaba.
- Para **DROPAR** debes dejar caer la bola desde la altura de la rodilla, sin que te toque a ti o a tu **equipamiento** antes de

llegar al suelo. La bola debe caer libremente cuando la sueltas al dropar, y no está permitido lanzarla o hacerla girar o rodar.

- Si la forma de dropar no es correcta, debes repetirlo. Esto pasa, por ejemplo, con los que la dejan caer la bola desde la cintura o la lanzan al aire. Si has dropado mal y, en lugar de repetir, juegas la bola tendrás **penalización**.



- La bola ha de ser dropada en el **área de alivio** que corresponda (uno o dos palos) y, además, debe quedar en reposo en el **área de alivio**.
- Si dropaste de manera correcta y la bola queda dentro del lugar correcto debes jugarla como quedó. Si la bola queda fuera del área correcta debes droparla de nuevo, y si por segunda vez queda fuera, debes colocar la bola en el sitio donde tocó el suelo al droparla por segunda vez.
- Para **medir**, siempre utilizamos la longitud de uno o dos palos (p.ej. para medir la zona que puedes utilizar en el **área de salida**, para ver donde tienes que dropar, etc.). La **“longitud de un palo”** es la que mides con el palo más largo de tu bolsa que no sea el *putter*.

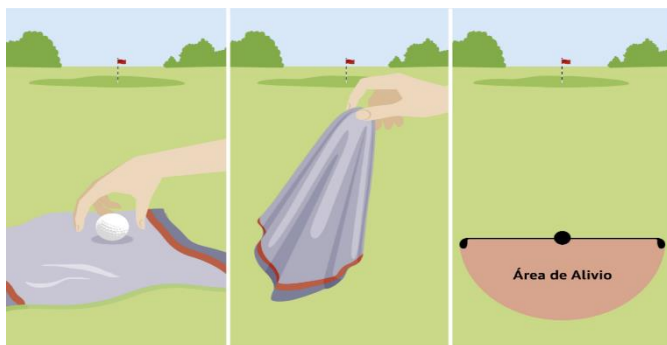
Objetos y cosas en el campo

La de cosas que nos encontramos en el campo. Pero debemos aprender qué hacer para jugar aplicando las reglas...

- Un **Impedimento Suelto** es cualquier objeto natural suelto como piedras, césped suelto, hojas, ramas, palos y trozos de tierra compactados. También son **impedimentos sueltos** las lombrices, insectos y animales similares que se pueden retirar fácilmente y los montoncitos o telarañas que hacen.
- Puedes quitar un **impedimento suelto** sin penalización en cualquier parte del campo y puedes hacerlo con la mano, el pie, un palo u otro **equipamiento**, pero debes tener cuidado de que tu bola no se mueva, pues salvo en el **green** o en el **área de salida**, si se mueve la bola tendrás que volver a ponerla donde estaba y apuntarte **un golpe de penalización**. Debes recordar que la arena y la tierra suelta no son **impedimentos sueltos**, y solo las puedes quitar o apartar en el **green** y en el **área de salida**.
- Las **Obstrucciones Movibles** son cualquier cosa artificial en el campo que se pueda mover sin mucho esfuerzo (por ejemplo, los rastrillos, botellas, papeleras o estacas que se puedan mover, etc.). Sin embargo, las marcas de salida no debes moverlas cuando vas a jugar desde el **área de salida**.



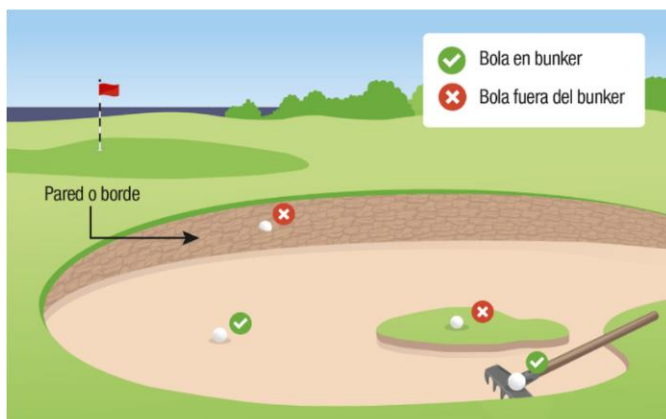
- Puedes **quitar** una **obstrucción movable** sin penalización de cualquier parte del campo o fuera del mismo. Si la bola se mueve al quitarla no hay penalización y debes volver a ponerla donde estaba.
- Si tu bola está **encima** de una **obstrucción movable** (p.ej. una toalla) en cualquier lugar que no sea el **green**, puedes sin penalización levantar la bola, quitar la obstrucción y dropar la bola en la distancia de un palo del lugar donde estaba la bola. Si esto te ocurre en el **green** debes levantar la bola, retirar la obstrucción y **colocar** directamente la bola (en el **green** no se dropa) justo debajo de donde la bola estaba sobre la obstrucción.



Mi bola está en un bunker

Seguro que tu bola caerá en algún **bunker**, que es un área especialmente preparada con arena y que tiene reglas especiales que debes conocer si no quieres tener alguna penalización.

- No forman parte del **bunker** ni el talud o pared del **bunker** cuando es de tierra o cubierto de hierba, ni tampoco zonas sembradas dentro del **bunker** o cualquier objeto en crecimiento dentro del mismo (por ej. zonas de césped, arbustos, árboles).



Veamos lo que **SÍ está permitido** hacer en un **bunker**:

- Quitar **impedimentos sueltos** y **obstrucciones movibles** (recuerda que debes tener cuidado al quitar los **impedimentos sueltos**, porque, como ya sabes, si mueves la bola al quitar el **impedimento suelto** tendrás un **golpe de penalización**, y deberás reponer la bola al lugar en que estaba).
- Puedes tocar la arena hundiendo los pies para hacer un swing de práctica o el golpe
- Puedes colocar los palos u otro **equipamiento** en el **bunker**, puedes apoyarte en el palo para descansar o evitar caerte, o incluso, si golpeas la arena por enfado (aunque no deberías hacerlo, desde luego) no tendrás penalización.

Qué es lo que **NO está permitido** hacer en un **bunker**:

- No debes tocar la arena intencionadamente con la mano, un palo u otra cosa para probar el estado de la arena.
- Tampoco puedes apoyar tu palo justo delante o detrás de tu bola, ni tocar la arena con el palo al hacer un swing de



práctica, o al llevar el palo hacia atrás (en la subida del palo) para ejecutar el golpe.

- Si haces alguna de estas acciones tendrás la **penalización general**, ya sabes: **dos golpes**.

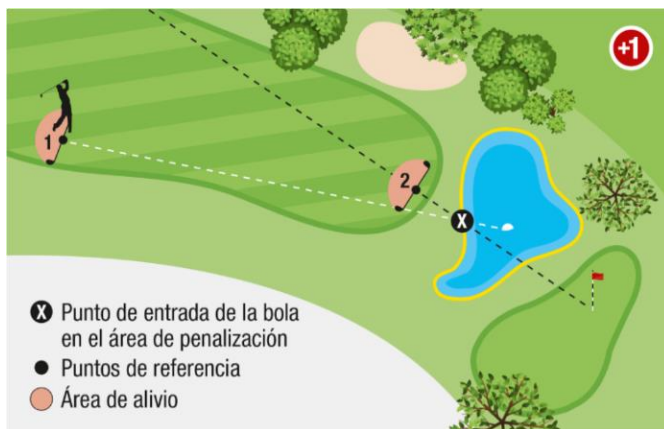
Y recuerda algunas cosas que **debes hacer después** de jugar en el **bunker**:

- Debes **rastrillar** bien todas las huellas producidas, incluso las que no hayas hecho tú. No alisar las pisadas del **bunker** es típico del jugador egoísta que piensa que el que venga detrás que se fastidie (es importante que recordemos el espíritu del juego del golf: respetar a los demás jugadores y cuidar el campo).

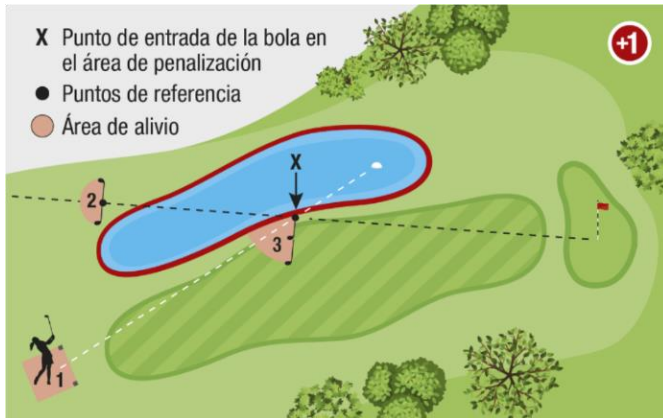
Las áreas de penalización

Es muy probable que tu bola caiga (incluso varias veces) en algún **área de penalización**, que son cauces de agua (arroyos, lagos, etc.) u otras áreas marcadas por el Comité y donde es fácil perderla o donde puede que sea imposible que la juegues. Hay dos clases de **áreas de penalización** (amarillas y rojas) y el color te indica las opciones de alivio de que dispones.

- Siempre puedes intentar jugar la bola tal y como está **dentro del área de penalización**. En tal caso, recuerda que en un **área de penalización** puedes quitar **impedimentos sueltos**, apoyar el palo, tocar el agua, hacer swing de prueba tocando el suelo o la hierba, etc.
- También puedes jugar **fuera con un golpe de penalización**, pero es algo diferente cuando estás en un **área penalización amarilla** o roja.
- **Área de penalización amarilla**: Cuando decides que es mejor no jugar tu bola que está en un **área de penalización amarilla**, o no la has encontrado, pero sabes que está allí, tienes **dos opciones**, cada una de ellas con **un golpe de penalización**.



1. Alivio de **golpe y distancia**: es volver a jugar una bola desde donde jugaste el golpe anterior (dentro de un área de un palo).
 2. Alivio en **línea hacia atrás**: es jugar una bola en cualquier lugar de una línea que va hacia atrás desde el hoyo y pasa por el punto por donde estimas que tu bola cruzó el margen del **área de penalización**, hasta donde decides dropar la bola (y en ese punto, dentro de un área de un palo).
- **Área de penalización roja**: Cuando decides que es mejor no jugar tu bola que está en un **área de penalización roja**, o no la has encontrado, pero sabes que está allí, tienes **tres opciones**, cada una de ellas con **un golpe de penalización**. Las dos que ya hemos visto para el **área de penalización amarilla** (1. **golpe y distancia** y 2. en línea hacia atrás), y una tercera que es el alivio lateral.
 3. **Alivio lateral**: el punto de referencia para el alivio lateral en el lugar por el que tu bola cruzó por última vez el margen del **área de penalización**. Para este alivio lateral tienes un área de dos palos de longitud.



La bola se ha perdido o no la puedo jugar

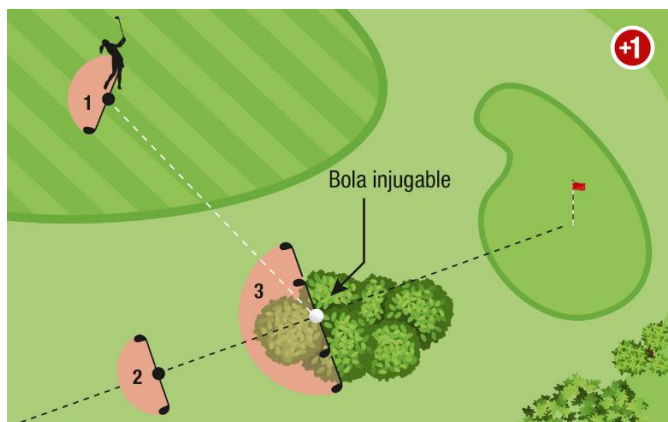
Tanto si has perdido tu bola, como si no es posible jugarla donde está, las reglas te dan una solución...

- Una bola está **perdida** cuando no la encuentras antes de **tres minutos** desde que se empieza a buscarla. Si no la encuentras, tienes que jugar desde donde diste el golpe

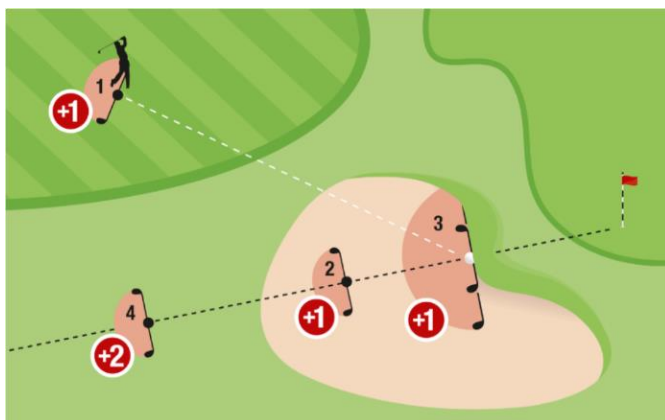


anterior y añadir **uno de penalización**, lo que ya conocemos como “**golpe y distancia**”.

- Recuerda que cuando una bola está **fuera de límites** (es decir, toda ella reposa **fuera de límites**), no se puede jugar y se aplica la regla de “**golpe y distancia**”.
- Si crees que tu bola está perdida o **fuera de límites**, con el fin de ahorrar tiempo, puedes jugar una **bola provisional** (pero recuerda que no puedes jugar una **bola provisional**, si crees que tu bola estará en un **área de penalización**: en ese caso debes aplicar la regla correspondiente a dicha área).
- Si no declaras la bola como provisional, automáticamente se convierte en bola en juego y la original se da por perdida. Debes decir las palabras “bola provisional” o indicar de otra manera que es tu intención jugar una **bola provisional**.
- Si después de haber jugado la provisional encuentras la primera bola, aunque sea en una posición muy mala y no estás **fuera de límites**, ya no debes jugar la **bola provisional**.
- Puedes considerar tu **bola injugable** en cualquier lugar del campo, excepto en un **área de penalización**. Es una decisión tuya, y puedes hacerlo siempre que quieras. Una vez que consideres tu **bola injugable**, tienes tres opciones, todas ellas con **un golpe de penalización**:



1. Volver a jugar desde donde diste el último golpe (lo que ya conocemos como **golpe y distancia**).
 2. En **línea hacia atrás** dropando una bola en una línea que va desde el hoyo y pasa por el punto donde está la bola hasta donde decides dropar la bola, sin límite de distancia (y en ese punto, dentro de la longitud de un palo).
 3. **Alivio lateral**, dropando una bola dentro de un área de dos palos que tienes que medir desde donde está la bola. Es muy importante que recuerdes que medimos desde donde reposa la bola, no desde una posición que esté ya “jugable”, ya que a veces esos dos palos de longitud para dropar no son suficientes para dejarte en una buena posición. Esto debes tenerlo en cuenta cuando te decidas por este alivio, para estar seguro que solucionas el problema.
- Si consideras tu **bola injugable** en un **bunker**, con **un golpe de penalización** podremos (1) repetir el golpe desde el lugar anterior, (2) tomar alivio en línea hacia atrás, (3) tomar alivio lateral dentro del **bunker** (dos palos), pero estas dos últimas opciones deben estar dentro del **bunker**.





Y con **dos golpes de penalización**, puedes (4) tomar alivio en línea hacia atrás **fuera del bunker**.

Alivio en otras situaciones del juego

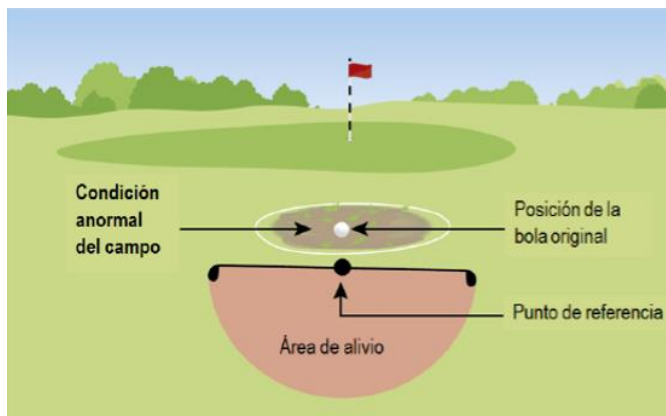
A veces tenemos problemas para jugar la bola, debido a las llamadas “**condiciones anormales del campo**”. Lo bueno es que las reglas nos dan soluciones que nos permiten seguir jugando: son los alivios sin penalización cuando tenemos interferencia por **OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES, AGUA TEMPORAL, TERRENO EN REPARACION o AGUJEROS DE ANIMAL**.

- **Obstrucciones inamovibles:** Las obstrucciones son cosas artificiales construidas o colocadas, y que son inamovibles porque no se pueden mover. Por ejemplo, carreteras, caminos construidos, tapas de riego, puentes, etc.
- **Agua temporal:** son normalmente los charcos de agua de lluvia o de riego, o cuando se desborda un arroyo o un lago, siempre que no esté en un **área de penalización**. Para que sea **Agua temporal** tienes que poder verla, antes o después de que te has colocado a la bola para jugar. Recuerda que el barro o el terreno blando no son **Agua temporal**.
- **Terreno en reparación:** Es cualquier parte del campo que esté marcada así por el Comité, normalmente marcada con estacas azules o líneas blancas.
- **Agujero de animal:** Es cualquier agujero en el terreno hecho por un animal, excepto los que hacen los gusanos, insectos o similares. Se incluye también toda la tierra que saca el animal del agujero (p.ej. los topos), y toda la zona levantada o estropeada para excavar el agujero.
- Puedes aliviarte **sin penalización** cuando tu bola toca o está sobre la condición anormal, o ésta te molesta en tu colocación o para tu swing. Si tu bola está en **green**, también puedes aliviarte si la condición anormal está en tu línea de juego.

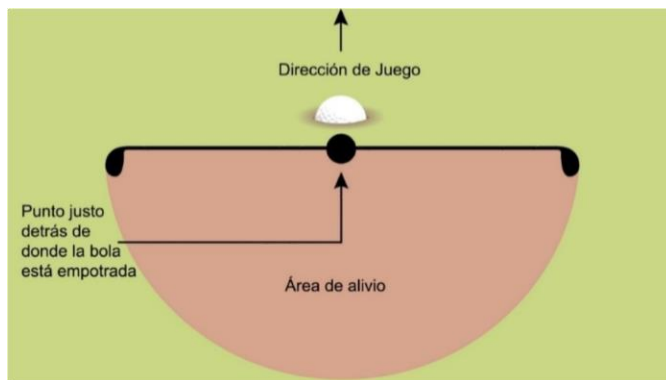
Para aliviarte de una condición anormal del campo tienes que dropar la bola dentro de la longitud de **un palo** desde el punto más cercano

a donde está la bola ("**punto más cercano de alivio total**") que no esté más cerca del hoyo, y en el que ya no estorba o molesta en tu colocación o swing.

Si tu bola está en un **área de penalización NO** podrás aliviarte de estas **condiciones anormales del campo**, porque ya sabes que esas áreas tienen su propia regla (con penalización).



- Si tu bola está **EMPOTRADA** en el **área general** (¡Ojo! pues esta regla no sirve cuando tu bola está empotrada en un **bunker** o en un **área de penalización**), también las reglas te dan una solución para que puedas seguir jugando, y **sin penalización**.
- Recuerda que para que una bola se considere empotrada tiene que haber entrado en el terreno como consecuencia de un golpe que haya ido por el aire. Es decir, si golpeas la bola directamente contra el suelo y se empotra en el terreno, eso **NO** es una bola empotrada.
- El procedimiento de alivio para la bola empotrada es muy fácil, pues debes medir un área de un palo **justo detrás** de donde tu bola está empotrada.



Llegamos al green

Por fin hemos llegado al **green**...

- En el **green** puedes **marcar, levantar y limpiar** tu bola, y debes volver a ponerla siempre en el punto exacto donde fue levantada. Para marcar la bola debes usar un objeto artificial (tee, marcador de bola, moneda, etc.). Es importante que durante el juego no pruebes la superficie de cualquier **green** frotando o haciendo rodar una bola, ya que la **penalización es de dos golpes**.

Lo que **SÍ** puedes hacer en el **green**:

- Puedes quitar **arena y tierra suelta** (recuerda que esto no lo puedes hacer en ningún otro lugar del campo excepto en el **área de salida**).
- Puedes arreglar **daños**, eso sí sin retrasar el juego. Puedes arreglar los piques de bola, marcas de zapatos, tapones de hoyo antiguos, rasguños hechos por las máquinas de mantenimiento, huellas de animales y objetos empotrados como piedras o bellotas.



- Pero **NO** puedes arreglar las malas hierbas, hongos, el desgaste natural del hoyo, o los agujeros de aireación cuando el **green** está “pinchado”.
- Si mueves la bola **accidentalmente** en **green NO hay penalización** (lo mismo ocurre si mueves sin querer el marcador de bola), pero antes de jugar **debes reponer** la bola o el marcador de bola al lugar donde estaban.
- Si tu bola después de estar en el **green** es movida por el viento, el agua, la gravedad, etc. antes de haberla marcado, debes jugarla desde su nueva posición. Pero si eso ocurre después de que ya has marcado, levantado y repuesto tu bola, deberás volver a ponerla donde estaba.
- Si tu bola golpea el **asta de la bandera** dejada en el hoyo **no hay penalización**. Antes de jugar la bola deberías decidir cómo quieres patear, con la bandera puesta, con la bandera quitada o que te la atiendan (es decir, que alguien tiene cogida la bandera en el hoyo y luego la quita cuando golpeas la bola con el putt).
- Si tu bola se queda **reposando** contra el **asta de la bandera**, y cualquier parte de la bola está en el hoyo, por debajo de la superficie del **green**, se considera que está embocada y ya la puedes coger: has terminado el hoyo.
- **RESPETO**: para que todos puedan disfrutar del juego, es muy importante respetar los **greenes**, sobre todo no arrastrando los zapatos. Las bolas que entran de vuelo en el **green** producen un **pique**, búscalo y arréglalo, y si ves otro, aunque no sea el tuyo, haz lo mismo. Y no dudes en llamar la atención a quien no arregle su pique, y le haces saber que está obligado a ello.

Terminamos de jugar: obligaciones del jugador

- El jugador de golf tiene la obligación de respetar a sus contrincantes y compañeros. También debe **respetar el campo y las reglas**.
- La educación y el respeto son más importantes en el golf que jugar bien o tener un buen resultado.

- Siempre debes jugar sin retrasar el juego y a **buen ritmo**. El juego lento va contra las reglas y así se **penaliza**. Un **golpe** la primera infracción, **dos** en la segunda y si tu conducta no se corrige, y tu juego sigue siendo lento, serás **descalificado**.
- Por último, eres **responsable** de apuntar el resultado del jugador cuya tarjeta te han dado para actuar de marcador; debes confirmarlo con él después de cada hoyo para asegurarte que el número de golpes que anotas en cada hoyo es el correcto. Al terminar la vuelta firmas esa tarjeta y se la entregas al competidor.

Cuando tu marcador te da la tuya **debes firmarla**, y recuerda que eres el único responsable de **revisar que el resultado de cada hoyo sea correcto** y de que el marcador haya firmado. Si tienes alguna duda debes aclararla con los árbitros o el Comité.

DIAGRAMA 21.1b: REGISTRANDO SCORES EN STABLEFORD SCRATCH

Nombre: John Smith Fecha: 01/03/19

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Responsabilidades

- Comité
- Jugador
- Jugador y marcador

Firma del Marcador: [Firma] Firma del Jugador: [Firma]

Y recuerda...

Aplica las reglas, y disfrutarás del golf.

Reglas Locales de Miño

1.- FUERA DE LÍMITES (FL) (Definiciones, Reglas 2.1 y 18.3 y MRL A-4)

El *FL* es definido por la línea entre los puntos internos al nivel del suelo de las estacas blancas, postes de vallas y muros de piedra que delimitan el Campo.

Entre los **Hoyos 11 y 17** existen unas estacas blancas y verdes que señalizan el *FL* interno cuando se juega el Hoyo 17. Estas estacas son consideradas *Objetos de Límites* durante el juego del Hoyo 17 y *Obstrucciones Inamovibles* en el juego del Hoyo 11.

2.- OBJETOS INTEGRANTES (Definiciones, Reglas 8.1a y MRL F-1)

Todos los muros de piedra que no delimitan el campo son *Objetos Integrantes*, no permitiéndose el alivio (no son *Obstrucciones* ni *Objetos de Límites*).

3.- TERRENO EN REPARACIÓN (TER) (Definiciones, Reglas 2.3 y 16.1)

Marcado con estacas azules o pintura blanca. Además, se considera *TER*:

- Las **zanjas de drenaje** hechas por trabajadores del campo.
- Los **surcos profundos en los bunkers** producidos por la acción del agua.
- Los **tepes** de césped nuevo o juntas de tepes
- Los **tocones** de árboles talados
- Desperfectos causados por **jabalíes y pájaros**

4.- OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (Definiciones, Reglas 2.3, 16.1 y MLR F-23)

- Las zanjas de evacuación de agua adyacentes a los caminos asfaltados.
- La valla de madera que delimita el **Camino de Santiago (Hoyo 10)**.
- Los **elementos publicitarios** temporales anclados en el suelo. El jugador se puede aliviar sin penalización



por interferir en su colocación, área del swing y por *Línea de Juego*.

5.- ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17, MRL E-1.1)

Las **Zonas de Dropaje** (ZD) son una opción adicional bajo la penalización de un golpe. La ZD es un área de alivio según la Regla 14.3, lo que significa que una bola debe droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma. Existen ZD en:

- El **Hoyo 5** para las bolas que vayan al *Área de Penalización*.
- El **Hoyo 6** para las bolas que vayan a cualquier *Área de Penalización* entre las estacas amarillas.
- Los **Hoyos 15, 16 y 17** para las bolas que vayan al *Área de Penalización* entre las estacas amarillas cercanas al borde del *Green*.

BOLA PROVISIONAL BAJO LA REGLA 17 EN EL HOYO 7 (Reglas 17.1, 18.3c y MRL B-3)

Cuando un jugador no sabe si su bola está en el *Área de Penalización* entre las estacas amarillas, puede jugar una *Bola Provisional* de acuerdo a la Regla 18.3, de modo que el jugador puede usar la opción de alivio de *Golpe y Distancia*.

- Cuando la Bola Original es Encontrada en el Área de Penalización dentro del tiempo de búsqueda de tres minutos. El jugador puede elegir ya sea:
 - Continuar jugando la bola original tal como reposa en el *Área de Penalización*, en cuyo caso la *Bola Provisional* no debe ser jugada, o
 - Continuar jugando la *Bola Provisional* en cuyo caso la bola original no debe ser jugada.
- Cuando la Bola Original no es encontrada dentro del tiempo de búsqueda de tres minutos o es Conocido o Virtualmente Cierto que está en el Área de Penali-



zación: La *Bola Provisional* se convierte en la *Bola en Juego* del jugador.

6.- SE COLOCA BOLA (REGLA DE INVIERNO) (MRL E-3)

Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del *Área General* cortada a la altura del fairway (calle) o menor, el jugador **puede tomar alivio sin penalización** sólo una vez colocando la bola original u otra bola a la distancia de 20 cm del sitio donde reposaba la bola original (punto de referencia), con las siguientes limitaciones: no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en el *Área General*. El jugador debe colocar la bola con la mano. Si el jugador juega una bola que fue colocada de una manera incorrecta, pero en el punto requerido, incurre en un golpe de penalización.

7.- RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

El Comité podrá establecer un tiempo máximo para completar una *Vuelta*. Se penalizará el juego lento según la Regla 5.6a.

8.-CÓDIGO DE CONDUCTA (Regla 1.2)

- El Comité rechazará todo comportamiento o actitud que a su juicio no sea la idónea que se exige a todo deportista.
- Se referencian las siguientes conductas que podrían ser penalizadas durante una vuelta:
 - Poner en peligro la integridad física de cualquier persona que esté en el campo.
 - Utilizar tácticas de distracción mientras otro jugador toma su stance o ejecuta un golpe, como hablar, moverse, o permanecer cerca o directamente detrás de la bola o del hoyo.
 - Utilizar un lenguaje ofensivo o insultante.
 - Hacer uso del teléfono móvil molestando a otros jugadores.



- El menosprecio o falta de respeto a cualquier persona que esté en el campo.
- Causar daños o golpear el equipamiento, así como lanzar palos.
- No reponer chuletas, no alisar bunkers, no reparar piques de bola o causar daños innecesarios al campo.
- Y en general, cualesquiera otros actos, que a juicio del Comité merezcan la calificación de conducta antideportiva.
- Penalización por infracción del código de conducta: primera infracción: un golpe de penalización; segunda infracción: penalización general; tercera infracción: descalificación.
- El Comité podrá descalificar a la primera infracción si se considera muy grave.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES

La infracción de cualquier Regla Local que no tenga penalización específica se penalizará con la General (pérdida del hoyo en *Match Play* y dos golpes en *Stroke Play*).

COMITÉ DE COMPETICIÓN
Miño, 1 de noviembre de 2019



Libro de Campo

Tarjeta del Campo



FINCA																		FINCA																	
JULIO																		AGOSTO																	
VS	VC	HOYOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	MH	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Media	TOTAL	TOTALES											
140	71.1	Blanca	394	112	280	326	292	182	367	368	471	2792	155	459	304	343	176	346	434	392	289	2898	5690												
139	68.7	Amarilla	328	100	276	319	258	142	354	359	466	2602	141	457	297	340	171	341	430	339	285	2801	5403												
133	71.6	Azules	293	93	236	288	240	135	334	319	401	2339	133	409	277	306	147	315	398	289	274	2548	4887												
132	68.0	Verde	290	75	217	258	193	115	312	298	380	2138	130	406	274	303	142	310	384	284	271	2504	4642												
PAR			4	3	4	4	4	3	4	4	5	35	3	5	4	4	3	4	5	4	4	36	71												
HANDICAP			12	18	16	4	14	10	2	6	8		17	3	15	7	9	5	13	1	11														
Marcador			1	2	3	4	5	6	7	8	9		10	11	12	13	14	15	16	17	18														



Slope Masculino

BLANCAS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ida	Vc	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Vuelta	Vc	Total	Vc	Vs			
Metros		394	112	280	326	292	182	367	368	471	2792		155	459	304	343	176	246	424	392	289	2898		5690					
Par		4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	35	35,3	140	3	5	4	4	3	4	5	4	4	36	35,8	140	71	71,1	140
Handicap		12	18	16	4	14	10	2	6	8			17	3	15	7	9	5	13	1	11								
AMARILLAS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ida	Vc	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Vuelta	Vc	Total	Vc	Vs			
Metros		328	100	276	319	258	142	354	359	466	2602		141	457	297	340	171	341	430	339	285	2801		5403					
Par		4	3	4	4	4	3	4	4	5	35	34,5	138	3	5	4	4	3	4	5	4	4	36	35,2	140	71	69,7	139	
Handicap		12	18	16	4	14	10	2	6	8			17	3	15	7	9	5	13	1	11								
AZULES		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ida	Vc	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Vuelta	Vc	Total	Vc	Vs			
Metros		293	93	236	288	240	135	334	319	401	2339		133	409	277	306	147	315	398	289	274	2548		4887					
Par		4	3	4	4	4	3	4	4	5	35	33,1	123	3	5	4	4	3	4	5	4	4	36	33,7	127	71	66,8	125	
Handicap		12	18	16	4	14	10	2	6	8			17	3	15	7	9	5	13	1	11								
ROJAS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ida	Vc	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Vuelta	Vc	Total	Vc	Vs			
Metros		290	75	217	258	193	115	312	298	380	2138		130	406	274	303	142	310	384	284	271	2504		4642					
Par		4	3	4	4	4	3	4	4	5	35	32	119	3	5	4	4	3	4	5	4	4	36	33,5	126	71	69,5	122	
Handicap		12	18	16	4	14	10	2	6	8			17	3	15	7	9	5	13	1	11								



TABLA DE EQUIVALENCIAS - HANDICAP DE JUEGO EGA

CABALLEROS

11/04/2019

BARRAS BLANCAS		BARRAS AMARILLAS		BARRAS AZULES		BARRAS ROJAS	
CABALLEROS		CABALLEROS		CABALLEROS		CABALLEROS	
Vc 71,1	Slope 140	Vc 69,7	Slope 139	Vc 66,8	Slope 125	Vc 65,5	Slope 122
PAR 71		PAR 71		PAR 71		PAR 71	
HANDICAP EXACTO	HANDICAP DE JUEGO	HANDICAP EXACTO	HANDICAP DE JUEGO	HANDICAP EXACTO	HANDICAP DE JUEGO	HANDICAP EXACTO	HANDICAP DE JUEGO
+4,0 - +3,8	----- +5	+4,0 - +3,5	----- +6	+4,0 - +3,9	----- +9	+4,0 - +3,8	----- +10
+3,7 - +3,0	----- +4	+3,4 - +2,7	----- +5	+3,8 - +3,0	----- +8	+3,7 - +2,8	----- +9
+2,9 - +2,1	----- +3	+2,6 - +1,8	----- +4	+2,9 - +2,1	----- +7	+2,7 - +1,9	----- +8
+2,0 - +1,3	----- +2	+1,7 - +1,0	----- +3	+2,0 - +1,2	----- +6	+1,8 - +1,0	----- +7
+1,2 - +0,5	----- +1	+0,9 - +0,2	----- +2	+1,1 - +0,3	----- +5	+0,9 - +0,1	----- +6
+0,4 - 0,3	----- 0	+0,1 - 0,6	----- +1	+0,2 - 0,6	----- +4	0,0 - 0,9	----- +5
0,4 - 1,1	----- 1	0,7 - 1,4	----- 0	0,7 - 1,5	----- +3	1,0 - 1,8	----- +4
1,2 - 1,9	----- 2	1,5 - 2,2	----- 1	1,6 - 2,4	----- +2	1,9 - 2,7	----- +3
2,0 - 2,7	----- 3	2,3 - 3,0	----- 2	2,5 - 3,3	----- +1	2,8 - 3,7	----- +2
2,8 - 3,5	----- 4	3,1 - 3,9	----- 3	3,4 - 4,2	----- 0	3,8 - 4,6	----- +1
3,6 - 4,3	----- 5	4,0 - 4,7	----- 4	4,3 - 5,1	----- 1	4,7 - 5,5	----- 0
4,4 - 5,1	----- 6	4,8 - 5,5	----- 5	5,2 - 6,0	----- 2	5,6 - 6,4	----- 1
5,2 - 5,9	----- 7	5,6 - 6,3	----- 6	6,1 - 6,9	----- 3	6,5 - 7,4	----- 2
6,0 - 6,7	----- 8	6,4 - 7,1	----- 7	7,0 - 7,8	----- 4	7,5 - 8,3	----- 3
6,8 - 7,5	----- 9	7,2 - 7,9	----- 8	7,9 - 8,7	----- 5	8,4 - 9,2	----- 4
7,6 - 8,3	----- 10	8,0 - 8,7	----- 9	8,8 - 9,6	----- 6	9,3 - 10,1	----- 5
8,4 - 9,2	----- 11	8,8 - 9,5	----- 10	9,7 - 10,5	----- 7	10,2 - 11,1	----- 6
9,3 - 10,0	----- 12	9,6 - 10,4	----- 11	10,6 - 11,4	----- 8	11,2 - 12,0	----- 7
10,1 - 10,8	----- 13	10,5 - 11,2	----- 12	11,5 - 12,3	----- 9	12,1 - 12,9	----- 8
10,9 - 11,6	----- 14	11,3 - 12,0	----- 13	12,4 - 13,2	----- 10	13,0 - 13,8	----- 9
11,7 - 12,4	----- 15	12,1 - 12,8	----- 14	13,3 - 14,1	----- 11	13,9 - 14,8	----- 10
12,5 - 13,2	----- 16	12,9 - 13,6	----- 15	14,2 - 15,0	----- 12	14,9 - 15,7	----- 11
13,3 - 14,0	----- 17	13,7 - 14,4	----- 16	15,1 - 16,0	----- 13	15,8 - 16,6	----- 12
14,1 - 14,8	----- 18	14,5 - 15,2	----- 17	16,1 - 16,9	----- 14	16,7 - 17,5	----- 13
14,9 - 15,6	----- 19	15,3 - 16,0	----- 18	17,0 - 17,8	----- 15	17,5 - 18,5	----- 14
15,7 - 16,4	----- 20	16,1 - 16,9	----- 19	17,9 - 18,7	----- 16	18,8 - 19,4	----- 15
16,5 - 17,2	----- 21	17,0 - 17,7	----- 20	18,8 - 19,6	----- 17	19,5 - 20,3	----- 16
17,3 - 18,0	----- 22	17,8 - 18,5	----- 21	19,7 - 20,5	----- 18	20,4 - 21,3	----- 17
18,1 - 18,8	----- 23	18,6 - 19,3	----- 22	20,6 - 21,4	----- 19	21,4 - 22,2	----- 18
18,9 - 19,6	----- 24	19,4 - 20,1	----- 23	21,5 - 22,3	----- 20	22,3 - 23,1	----- 19
19,7 - 20,5	----- 25	20,2 - 20,9	----- 24	22,4 - 23,2	----- 21	23,2 - 24,0	----- 20
20,5 - 21,3	----- 26	21,0 - 21,7	----- 25	23,3 - 24,1	----- 22	24,1 - 25,0	----- 21
21,4 - 22,1	----- 27	21,8 - 22,5	----- 26	24,2 - 25,0	----- 23	25,1 - 25,9	----- 22
22,2 - 22,9	----- 28	22,6 - 23,4	----- 27	25,1 - 25,9	----- 24	26,0 - 26,8	----- 23
23,0 - 23,7	----- 29	23,5 - 24,2	----- 28	26,0 - 26,8	----- 25	26,9 - 27,7	----- 24
23,8 - 24,5	----- 30	24,3 - 25,0	----- 29	26,9 - 27,7	----- 26	27,8 - 28,7	----- 25
24,6 - 25,3	----- 31	25,1 - 25,8	----- 30	27,8 - 28,6	----- 27	28,8 - 29,6	----- 26
25,4 - 26,1	----- 32	25,9 - 26,6	----- 31	28,7 - 29,5	----- 28	29,7 - 30,5	----- 27
26,2 - 26,9	----- 33	26,7 - 27,4	----- 32	29,6 - 30,4	----- 29	30,6 - 31,4	----- 28
27,0 - 27,7	----- 34	27,5 - 28,2	----- 33	30,5 - 31,3	----- 30	31,5 - 32,4	----- 29
27,8 - 28,5	----- 35	28,3 - 29,1	----- 34	31,4 - 32,2	----- 31	32,5 - 33,3	----- 30
28,6 - 29,3	----- 36	29,2 - 29,9	----- 35	32,3 - 33,1	----- 32	33,4 - 34,2	----- 31
29,4 - 30,1	----- 37	30,0 - 30,7	----- 36	33,2 - 34,0	----- 33	34,3 - 35,1	----- 32
30,2 - 30,9	----- 38	30,8 - 31,5	----- 37	34,1 - 34,9	----- 34	35,2 - 36	----- 33
31,0 - 31,8	----- 39	31,6 - 32,3	----- 38	35,0 - 35,8	----- 35	37 - 37	----- 34
31,9 - 32,6	----- 40	32,4 - 33,1	----- 39	35,9 - 36	----- 36	38 - 38	----- 35
32,7 - 33,4	----- 41	33,2 - 33,9	----- 40	37 - 37	----- 37	39 - 39	----- 36
33,5 - 34,2	----- 42	34,0 - 34,7	----- 41	38 - 38	----- 38	40 - 40	----- 37
34,3 - 35,0	----- 43	34,8 - 35,6	----- 42	39 - 39	----- 39	41 - 41	----- 38
35,1 - 35,8	----- 44	35,7 - 36	----- 43	40 - 40	----- 40	42 - 42	----- 39
35,9 - 36	----- 45	37 - 37	----- 44	41 - 41	----- 41	43 - 43	----- 40
37 - 37	----- 46	38 - 38	----- 45	42 - 42	----- 42	44 - 44	----- 41
38 - 38	----- 47	39 - 39	----- 46	43 - 43	----- 43	45 - 45	----- 42
39 - 39	----- 48	40 - 40	----- 47	44 - 44	----- 44	46 - 46	----- 43
40 - 40	----- 49	41 - 41	----- 48	45 - 45	----- 45	47 - 47	----- 44
41 - 41	----- 50	42 - 42	----- 49	46 - 46	----- 46	48 - 48	----- 45
42 - 42	----- 51	43 - 43	----- 50	47 - 47	----- 47	49 - 49	----- 46
43 - 43	----- 52	44 - 44	----- 51	48 - 48	----- 48	50 - 50	----- 47
44 - 44	----- 53	45 - 45	----- 52	49 - 49	----- 49	51 - 51	----- 48
45 - 45	----- 54	46 - 46	----- 53	50 - 50	----- 50	52 - 52	----- 49
46 - 46	----- 55	47 - 47	----- 54	51 - 51	----- 51	53 - 53	----- 50
47 - 47	----- 56	48 - 48	----- 55	52 - 52	----- 52	54 - 54	----- 51
48 - 48	----- 57	49 - 49	----- 56	53 - 53	----- 53		
49 - 49	----- 58	50 - 50	----- 57	54 - 54	----- 54		
50 - 50	----- 59	51 - 51	----- 58				
51 - 51	----- 60	52 - 52	----- 59				
52 - 52	----- 61	53 - 53	----- 60				
53 - 53	----- 62	54 - 54	----- 61				
54 - 54	----- 63						



Slope Femenino

AZULES		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ida	Vc	Vs	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Vuelta	Vc	Vs	Total	Vc	Vs
Metros		293	93	226	288	240	135	234	319	401	2339			133	409	277	306	147	315	398	289	274	2548			4887		
Par		4	3	4	4	4	3	4	4	5	35	33,1	123	3	5	4	4	3	4	5	4	4	36	33,7	127	71	66,8	125
Handicap		12	18	16	4	14	10	2	6	8				17	3	15	7	9	5	13	1	11						

ROJAS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ida	Vc	Vs	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Vuelta	Vc	Vs	Total	Vc	Vs
Metros		290	75	217	258	193	115	312	298	380	2138			130	406	274	303	142	310	384	284	271	2504			4642		
Par		4	3	4	4	4	3	4	4	5	35	33,0	126	3	5	4	4	3	4	5	4	4	36	36	137	71	69,9	132
Handicap		12	18	16	4	14	10	2	6	8				17	3	15	7	9	5	13	1	11						



TABLA DE EQUIVALENCIAS - HANDICAP DE JUEGO EGA

DAMAS

11/04/2019

BARRAS AZULES				BARRAS ROJAS			
DAMAS				DAMAS			
Vc	71,5	Slope	133	Vc	69,9	Slope	132
PAR 71				PAR 71			
HANDICAP			HANDICAP	HANDICAP			HANDICAP
EXACTO			DE JUEGO	EXACTO			DE JUEGO
+4,0 - +3,4			+4	+4,0 - +3,8			+6
+3,3 - +2,6			+3	+3,7 - +3,0			+5
+2,5 - +1,7			+2	+2,9 - +2,1			+4
+1,8 - +0,9			+1	+2,0 - +1,2			+3
+0,8 - +0,1			0	+1,1 - +0,4			+2
0,0 - 0,8			1	+0,3 - 0,5			+1
0,9 - 1,6			2	0,6 - 1,3			0
1,7 - 2,5			3	1,4 - 2,2			1
2,6 - 3,3			4	2,3 - 3,0			2
3,4 - 4,2			5	3,1 - 3,9			3
4,3 - 5,0			6	4,0 - 4,7			4
5,1 - 5,9			7	4,8 - 5,6			5
6,0 - 6,7			8	5,7 - 6,5			6
6,8 - 7,6			9	6,6 - 7,3			7
7,7 - 8,4			10	7,4 - 8,2			8
8,5 - 9,3			11	8,3 - 9,0			9
9,4 - 10,1			12	9,1 - 9,9			10
10,2 - 11,0			13	10,0 - 10,7			11
11,1 - 11,8			14	10,8 - 11,6			12
11,9 - 12,7			15	11,7 - 12,4			13
12,8 - 13,5			16	12,5 - 13,3			14
13,6 - 14,4			17	13,4 - 14,2			15
14,5 - 15,2			18	14,3 - 15,0			16
15,3 - 16,1			19	15,1 - 15,9			17
16,2 - 16,9			20	16,0 - 16,7			18
17,0 - 17,8			21	16,8 - 17,6			19
17,9 - 18,6			22	17,7 - 18,4			20
18,7 - 19,5			23	18,5 - 19,3			21
19,6 - 20,3			24	19,4 - 20,2			22
20,4 - 21,2			25	20,3 - 21,0			23
21,3 - 22,0			26	21,1 - 21,9			24
22,1 - 22,9			27	22,0 - 22,7			25
23,0 - 23,7			28	22,8 - 23,6			26
23,8 - 24,6			29	23,7 - 24,4			27
24,7 - 25,4			30	24,5 - 25,3			28
25,5 - 26,3			31	25,4 - 26,1			29
26,4 - 27,1			32	26,2 - 27,0			30
27,2 - 28,0			33	27,1 - 27,9			31
28,1 - 28,8			34	28,0 - 28,7			32
28,9 - 29,7			35	28,8 - 29,6			33
29,8 - 30,5			36	29,7 - 30,4			34
30,6 - 31,4			37	30,5 - 31,3			35
31,5 - 32,2			38	31,4 - 32,1			36
32,3 - 33,1			39	32,2 - 33,0			37
33,2 - 33,9			40	33,1 - 33,8			38
34,0 - 34,8			41	33,9 - 34,7			39
34,9 - 35,6			42	34,8 - 35,6			40
35,7 - 36			43	35,7 - 36			41
37 - 37			44	37 - 37			42
38 - 38			45	38 - 38			43
39 - 39			46	39 - 39			44
40 - 40			48	40 - 40			46
41 - 41			49	41 - 41			47
42 - 42			50	42 - 42			48
43 - 43			51	43 - 43			49
44 - 44			52	44 - 44			50
45 - 45			53	45 - 45			51
46 - 46			55	46 - 46			53
47 - 47			56	47 - 47			54
48 - 48			57	48 - 48			55
49 - 49			58	49 - 49			56
50 - 50			59	50 - 50			57
51 - 51			61	51 - 51			58
52 - 52			62	52 - 52			60
53 - 53			63	53 - 53			61
54 - 54			64	54 - 54			62





Hoyo 1. Par 4, Hándicap 12

Existe fuera de límites por la derecha de todo el hoyo, delimitado por la valla exterior, a pesar de eso, el apoyo a la hora de salir con el driver será a la parte derecha de la calle, ya que la pendiente hará que la bola se vaya hacia el bosque de la izquierda. En el golpe de approach es importante tener en cuenta la ubicación de la bandera puesto que el green tiene dos plataformas con pronunciado piano.







Hoyo 2. Par 3, Hándicap 18.

Hoyo corto considerado el más fácil del campo, con el lugar de salida en alto. Mejor apoyarse por la izquierda puesto que la caída del green es en subida y hacia la derecha.







Hoyo 3. Par 4, Hándicap 16

A pesar de su desafiante apariencia, es un hoyo en el que se obtienen buenos resultados. En el golpe de salida es conveniente apoyarse a la izquierda, la bola bajará al centro de la calle. Evitar el área de penalización roja de la derecha que recorre el hoyo. Por la izquierda un profundo rough hace difícil que encuentres la bola. Los más pegadores pueden intentar llegar a green de uno, aunque es un golpe ciego y hay riesgo de perder la bola. El golpe de approach mejor que sea corto, hay peligro al cruzar el green que es ancho, pero con poco fondo.







Hoyo 4. Par 4, Hándicap 4

De los hoyos más difíciles del campo. El golpe de salida debe apoyarse a la derecha y ha de ser largo, hacia el dog leg para tener mejor visibilidad en el siguiente golpe. De esta forma se evita una pronunciada caída de la calle hacia el área de penalización roja de la izquierda. Tiene el fuera de límites de la valla en toda la parte derecha. Amplio green con fuerte caída hacia su frente.



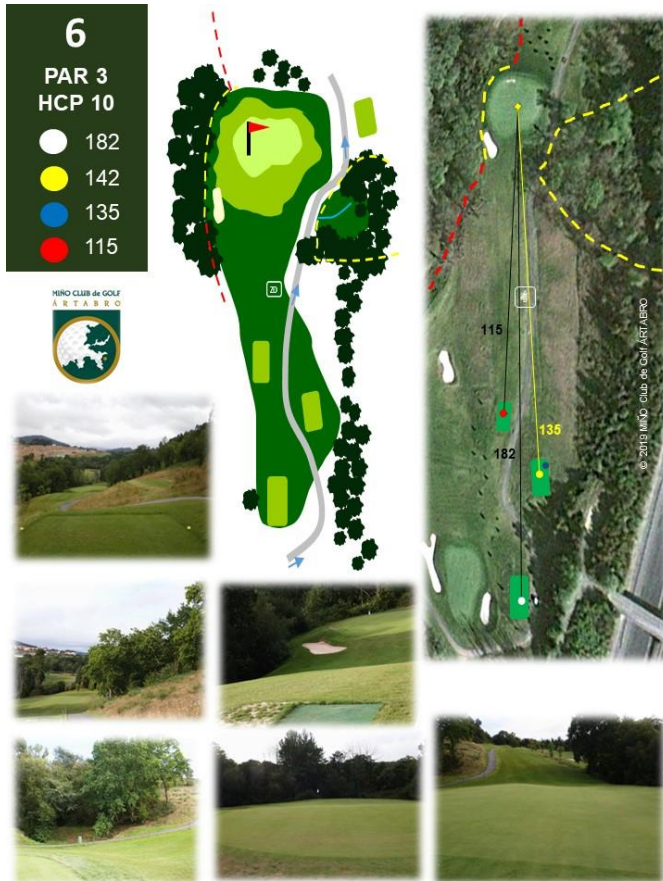




Hoyo 5. Par 4, Hándicap 14

Hoyo desafiante, el emblemático de este campo. Hay que volar un profundo barranco ("la fochanca") con un buen drive de más de 160m desde amarillas. El fuera de límites de la derecha aconseja apoyarse algo a la izquierda de la calle. Existe una zona de dropaje delante de las barras rojas. Una vez superada la dificultad del primer golpe, es un hoyo fácil. El golpe de approach será cuesta arriba requiriendo uno o incluso dos palos más largos, dependiendo en que plataforma del green se encuentre la bandera. Green con pronunciado piano que cae hacia su frente.







Hoyo 6. Par 3, Hándicap 10

La dificultad principal se encuentra en dejar la bola en la plataforma adecuada del green, dado el pronunciado piano que lo configura. Existe una zona de dropaje para las bolas que entren por estacas amarillas de ambos lados del green.







Hoyo 7. Par 4, Hándicap 2

Seguramente el hoyo más difícil del campo. En el golpe de salida ha de evitarse el slice ya que la bola acabará en el área de penalización amarilla de la derecha de calle. Muy probablemente, si esto ocurre, no se verá desde el lugar de salida donde acabó reposando la bola. Existe una regla local para este hoyo que permite jugar una bola provisional si se tienen dudas de que la bola se fue por amarillas. El segundo golpe, dependiendo de la distancia, puede jugarse con riesgo de rojas por la derecha o jugar a colocarla en calle para evitar el área de penalización roja de la derecha. En todo caso se recomienda apoyarse a la izquierda. Green complicado con caída a la derecha y hacia el frente, mucho mejor quedarse corto de bandera para patear cuesta arriba.







Hoyo 8. Par 4, Hándicap 6

El hoyo de la nave de mantenimiento, uno de los más difíciles, alcanzar el green en regulación se hace complicado si no se consigue una larga salida. Conviene apoyarse a la izquierda de la calle evitando el fuera de límites del muro izquierdo y el área de penalización roja de la derecha. La caída de la calle hace que un aparente buen golpe al centro acabe con la bola en rojas. En el golpe de aproximación apoyarse también a la izquierda dado que el green cae hacia la derecha.







Hoyo 9. Par 5, Hándicap 8

El hoyo más largo del campo que además se juega cuesta arriba. Evita el slice en la salida por el profundo rough de la derecha. En todo el hoyo conviene apoyarse por la izquierda evitando el bosque. Golpe de approach a amplio green compartido con el 18 bien protegido por bunkers.







Hoyo 10. Par 3, Hándicap 17

Sencillo hoyo para comenzar esta segunda vuelta ya mucho más plana que la primera. Como norma general para los greens que vienen, las caídas las marca el monte Bremao hacia el río. Hoyo que no tiene especial dificultad salvo cuando sopla fuerte viento.







Hoyo 11. Par 5, Hándicap 3

Preciosa salida entre árboles desde barras amarillas. Lo ideal es dar un drive largo cerrando la bola los diestros, dibujando el ligero dog leg hacia la izquierda. Un golpe de salida recto y largo acabará con la bola en el bosque de la derecha, dificultando el segundo golpe. Amplia calle en la que ha de evitarse el fuera de límites de la valla por la izquierda y un bosque a la derecha que entra bastante en juego. El golpe de aproach se hace hacia un largo green que recibe cuesta arriba y está muy protegido por tres bunkers.





Miño Club de Golf Ártabro – Reglas y Libro de Campo (V10/29-6-2020) 56



Hoyo 12. Par 4, Hándicap 15

En principio es un hoyo corto y de recuperación, amplio y recto, donde el jugador puede hacer un buen resultado. Busque aquí el birdie. Simplemente ha de evitarse la valla del fuera de límites de la izquierda. No hay problema si el golpe de salida va hacia la derecha, podrás alcanzar el green sin mayor dificultad, aunque juegues desde la calle del 16. Green movido no muy difícil de leer.







Hoyo 13. Par 4, Hándicap 7.

La dificultad del hoyo reside en la distancia, al ser cuesta arriba requiere un golpe largo de salida que permita llegar de dos a green. Evitar el fuera de límites de la valla de la izquierda. El green nos recibe cuesta arriba, como siempre las pendientes las marca el monte Bremao.







Hoyo 14. Par 3, Hándicap 9

Largo par 3 en el que ha de evitarse el área de penalización roja del río Xarío de la izquierda que nos acompaña en todo el recorrido.







Hoyo 15. Par 4, Hándicap 5.

Hay que jugar largo hacia el grupo de árboles del centro de la calle. Cuidado con el driver en la salida ya que los muy pegadores pueden llegar al lago de la izquierda. Existe una zona de dopaje para aquellas bolas que se vayan por estacas amarillas que rodean el green.







Hoyo 16. Par 5, Hándicap 13

Hoyo de recuperación en el que se pueden lograr grandes resultados. Apuntar en la salida al bunker del fondo cerrando la bola los diestros, si eres capaz. Los más pegadores intentarán sobrevolar el bosque por encima de las estacas rojas de la izquierda. Con una buena salida se podrá alcanzar el green de dos con muchísimo riesgo, es preferible jugar un hierro a colocar antes de lago para entrar de tres con un golpe corto. El approach se hace especialmente difícil por el agua que rodea al green y los bunkers que lo protegen. Existe una zona de dropaje para las bolas que entren por estacas amarillas que rodean el del green.







Hoyo 17. Par 4, Hándicap 1

Este es el hoyo de mayor dificultad de esta vuelta. La calle se estrecha en la caída del drive al tener un fuera de límites interno por la derecha y estacas rojas por su izquierda. El golpe a bandera debe ser muy preciso por la dificultad de este green. Existe una zona de dropaje para las bolas que entren por estacas amarillas que rodean el del green. Green movido con piano que hace difícil su lectura. Hacer par es un gran éxito.







Hoyo 18. Par 4, Hándicap 11

Conviene apoyarse a la derecha de la calle, hacia el bunker, evitando las estacas rojas de la izquierda. Hoyo peligroso para jugadores con slice ya que el lado derecho, en el que se encuentra el campo de prácticas, está protegido por un fuera de límites. Segundo golpe a un amplio green compartido con el Hoyo 9, con profundo piano frontal.



