

REGLAS GENERALES

DE LA GIRA ESTATAL JUVENIL-INFANTIL

1 REGLAS DE JUEGO



La competencia se registrará por las Reglas de Golf de la **USGA** vigentes.

2 RITMO DE JUEGO



Los jugadores deberán respetar el tiempo establecido en la tarjeta de scorecard, procurando mantener a la vista al grupo que les precede. Se recomienda jugar en modalidad **Ready Golf** y disponer de un máximo de **40 segundos** por tiro.

3 DEMORA EXCESIVA



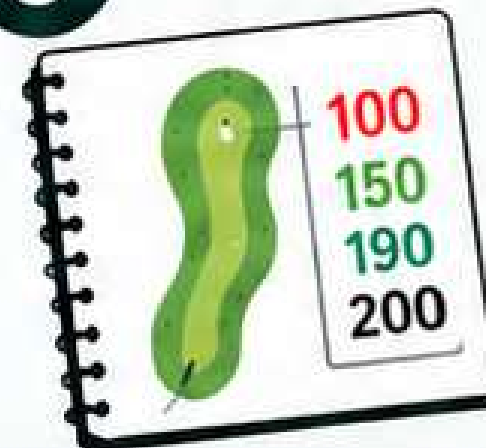
El grupo o jugador que retrase considerablemente el juego podrá recibir **un golpe de penalidad después de la segunda llamada de atención.**

4 MEDIDORES DE DISTANCIA



Se permite el uso de medidores de distancia con la función **Slope desactivada.**

5 YARD BOOKS



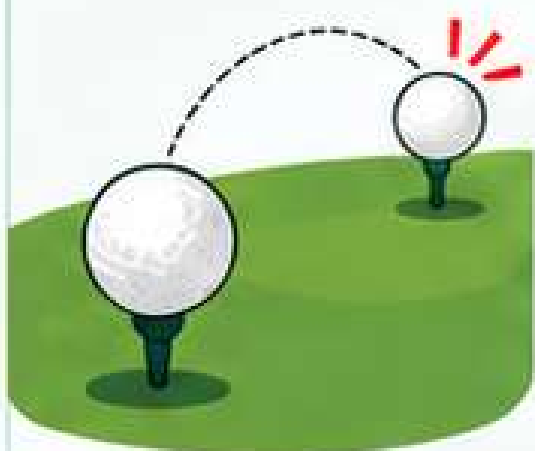
Solo se permite el uso de **yard books impresos.** No está permitido utilizar aplicaciones móviles para consultar distancias.

6 DOBLE PAR MÁXIMO



Se establece como máximo el **doble par por hoyo.** Al alcanzar este límite, el jugador deberá levantar la bola y continuar al siguiente hoyo.

7 BOLA PROVISIONAL



Si existe riesgo de que una bola esté perdida desde el tee de salida, el jugador podrá jugar una bola provisional, debiendo anunciarlo previamente. La búsqueda tendrá un máximo de **3 minutos.** Si la bola original no es encontrada y se utiliza la provisional, se contabilizará el golpe correspondiente.

8 GALERÍA Y ESPECTADORES



Los espectadores deberán permanecer en los caminos de carritos o zonas designadas, fuera del fairway y alejados de los jugadores. No podrán hablar con los jugadores o integrantes del grupo, caminar junto a ellos ni ingresar al green. **Solo el scorekeeper podrá confirmar scores con el jugador.**

Primera infracción: llamada de atención.
Segunda infracción: retiro inmediato de la galería.

9 ALCOHOL



No está permitido el consumo de bebidas alcohólicas durante la ronda. El Comité podrá solicitar el retiro de cualquier persona que incumpla esta disposición.

10 SCOREKEEPER



Cada grupo contará con un Scorekeeper, quien deberá registrar el score de todos los jugadores en **Squabbit** antes de iniciar el siguiente hoyo.

11 TARJETA DE SCORE



Mantener en orden y buen estado la tarjeta de score, **sin borrar.** En caso de error, se deberá corregir de acuerdo con las Reglas de Golf (ej. un solo trazo que permita identificar la anotación original).

12 CUMPLIR CON LAS REGLAS INDIVIDUALES



Cumplir con las reglas individuales según su categoría y rama.