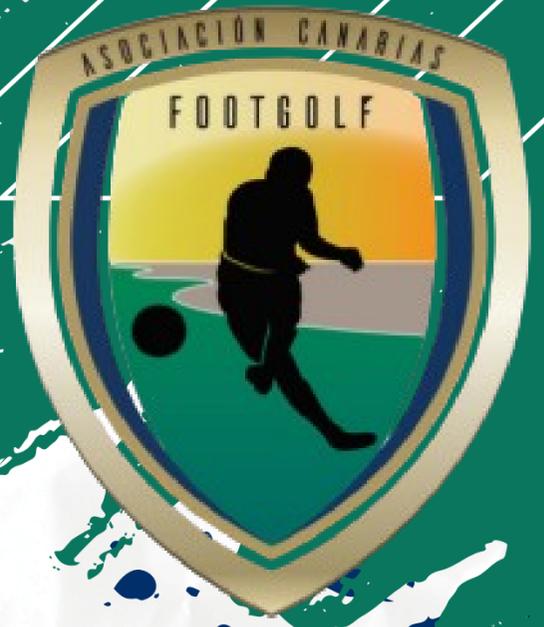


GÚÍA FOOTGOLF DE JUEGO

WWW.CANARIASFOOTGOLF.ES



1. PELOTA

DEBE SER GOLPEADA CON CUALQUIER PARTE DEL PIE MENOS LA SUELA. NO ESTÁ PERMITIDO EMPALARLA, EMPUJARLA, PISARLA NI ARRASTARLA

2. LINEA DE JUEGO

SI UNA PELOTA INTERFIERE EN LA LINEA DEL HOYO, EL JUGADOR DEBE MARCARLA (CON FICHA/MARCADOR) Y LEVANTAR LA PELOTA PARA QUE EL SIGUIENTE JUGADOR PUEDA EJECUTAR SU TIRO

3. DURANTE EL JUEGO

TENDRÁ QUE JUGAR LA PELOTA TAL COMO SE ENCUENTRA, NO ESTÁ PERMITIDO TOCARLA NI ACOMODARLA.

4. FUERA DE LÍMITE

LAS ESTACAS BLANCAS INDICAN FUERA DE LÍMITE, SI LA PELOTA LAS CRUZA, EL JUGADOR TENDRÁ QUE GOLPEAR DEL LUGAR PREVIO CON GOLPE DE PENALIDAD

5. BUNKER

LOS BUNKER DE ARENA SUELEN ESTAR EN LOS FAIRWAYS O CERCA DEL GREEN. SI LA PELOTA QUEDA DENTRO, EL JUGADOR DEBERÁ GOLPEAR SIN COGER CARRERA.

6. GOLPE DE SALIDA

CADA HOYO TIENE SU PUNTO DE INICIO DENOMINADO "TEE DE SALIDA". LA PELOTA DEBE SER COLOCADA ENTRE LAS DOS MARCAS QUE DELIMITAN EL TEE. SE PUEDE COLOCAR HASTA DOS METROS POR DETRAS DEL MISMO. EL JUGADOR QUE HAGA MENOS GOLPES EN EL HOYO ANTERIOR, ES EL QUE SALDRÁ PRIMERO Y ASÍ SUCESIVAMENTE

7. ORDEN DE JUEGO

AQUEL JUGADOR QUE TENGA LA PELOTA MÁS LEJOS DEL HOYO SERÁ EL PRIMERO EN GOLPEAR

8. AGUA

SI UNA PELOTA CAE EN AGUA, DEBERÁ COLOCARSE POR DONDE ENTRÓ Y GOLPEAR DESDE AHÍ CON UN GOLPE DE PENALIDAD. EN EL CASO DE QUE EL ESPACIO NO TENGA AGUA, SE PUEDE JUGAR DESDE DENTRO CON LAS MISMAS NORMAS DE UN BUNKER, NI MOVER NI MODIFICAR NADA DEL TERRENO Y SIN GOLPE DE PENALIDAD.

9. FINALIZACIÓN

AL FINALIZAR CADA HOYO, ABANDONDE RÁPIDAMENTE EL GREEN, POSTERIORMENTE REALIZE ANOTACIONES DEL SCORE O CUALQUIER INDICENCIA DURANTE EL TRASLADO HACIA EL SIGUIENTE HOYO. LA PELOTA DEBERÁ LLEVARSE EN LA MANO SIEMPRE.

CANARIAS FG

