

CAMPO Club de Golf La Dehesa	TORNEO de GOLF ADAPTADO	FECHA 28 de Mayo de 2023
---	--	---

Además de las Reglas de Golf, las Reglas Locales Permanentes, la Política de Ritmo de Juego y el Código de Conducta de la Federación de Golf de Madrid, de serán de aplicación las siguientes:

REGLAS LOCALES

FUERA DE LÍMITES **REGLA 18**

- A la derecha del hoyo 1, marcado con estacas y/o líneas blancas
- A la derecha del green del hoyo 8, marcado con estacas y/o líneas blancas
- A la izquierda del hoyo 15, marcado con estacas y/o líneas blancas
- A la izquierda y detrás del hoyo 16, marcado con estacas y/o líneas blancas
- A la izquierda del hoyo 17, marcado con estacas y/o líneas blancas
- A la izquierda y detrás del green del hoyo 18, marcado con estacas y/o líneas blancas o valla.
- El campo de prácticas y la casa club están fuera de límites.

PROCEDIMIENTOS ESPECIALES DE ALIVIO: ZONAS DE JUEGO PROHIBIDO **REGLA 2**

- El área de penalización situada entre los hoyos 12 y 14 es una zona de juego prohibido. Se debe tomar alivio por interferencia de la zona de juego prohibido de acuerdo con la Regla 17.1
- El semillero situado a la izquierda del hoyo 2 es una zona de juego prohibido que debe tratarse como una condición anormal del campo. Se debe tomar alivio sin penalización por interferencia de la zona de juego prohibido según la Regla 16.1f.

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO **REGLA 16**

- Todos los caminos y carreteras asfaltados u hormigonados y sus cunetas son obstrucciones inamovibles.
- La construcción a la izquierda de los hoyos 2 y 4 (común a ambos) se considera TERRENO EN REPARACIÓN.
- La zanja a la derecha de los hoyos 11 y 15 se considera TERRENO EN REPARACIÓN (señalizado con banderitas azules).

OBJETOS INTEGRANTES

- Todos los caminos del campo, incluidos los de superficie de grava, excepto los asfaltados u hormigonados.

COLOCACIÓN DE BOLA

- Está en vigor la Regla Local Modelo E-3. (Se coloca bola en cualquier parte del área general segada a la altura de calle o inferior. Tamaño del área de alivio: 15 centímetros)

PROCEDIMIENTO EN CASO DE SUSPENSIÓN

- **Interrumpir el juego inmediatamente:** un toque prolongado de sirena.
- **Interrumpir el juego:** tres toques consecutivos de la sirena repetidos.
- **Interrumpir el juego:** dos toques cortos de la sirena repetidos.

EL JUEGO LENTO SERÁ CRONOMETRADO. TIEMPO MÁXIMO PERMITIDO: 4 HORAS 40 MINUTOS