

CAMPO CIUDAD DEPORTIVA JUAN ANTONIO SAMARANCH	TORNEO Juvenil Femenino	FECHA 4-octubre-2026
--	--	---------------------------------------

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

REGLAS LOCALES

FUERA DE LÍMITES DESTACABLES REGLA 18

- El límite del campo está definido por su valla perimetral.
- A la izquierda del hoyo 1 y derecha del hoyo 10, marcado con líneas y/o estacas blancas.
- A la derecha y detrás del green del hoyo 16 definido por el lado derecho del camino asfaltado, estacas y/o líneas.
- La casa club y zona de prácticas están fuera de límites.

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO REGLA 16

- Todos los caminos y carreteras asfaltados u hormigonados del campo y sus cunetas adyacentes son obstrucciones inamovibles.

GREEN EQUIVOCADO RLM D-6

- El green que se utiliza en los **Hoyos 6 y 8** se considera como **DOS GREENES DIVIDIDOS** separados por una línea blanca discontinua. Un jugador que tiene interferencia con la parte del green del hoyo que no está jugando está en un **green equivocado** y debe tomar alivio según la regla 13.1f.

OBJETOS INTEGRANTES

- Todos los caminos del campo, incluidos los cubiertos de grava y sus cunetas adyacentes, excepto los asfaltados u hormigonados.
- Los muros de piedra que sujetan los tees del hoyo 8.

ZONA DE DROPAJE. RLM E 1.1

HOYO 16: Si una bola reposa en el área de penalización, incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que está en esa área, el jugador puede, como opción adicional a las opciones de la regla 17, dropar una bola bajo penalización de un golpe en la zona de dropaje marcada a tal efecto en la plataforma del tee de rojas.. La zona de dropaje es un área de alivio bajo la Regla 14.3.

COLOCACIÓN DE BOLA. RLM E-3

- En cualquier parte del área general cortada a la altura de calle o inferior.
- Tamaño del área de alivio medido desde el punto de referencia: **20 CENTÍMETROS**
- El área de alivio debe estar en el Área General.

NOTAS IMPORTANTES

- El juego lento será cronometrado.
- Tiempo máximo : 4h 50 min