



CAMPO	TORNEO	FECHA
El Encín Golf	CAMPEONATO DE MADRID DE 3º CATEGORÍA	12 de octubre 2025

Además de las Reglas de Golf de la RFEGR, 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.

#### **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 tan pronto como se produzca.
- Tiempo máximo de juego: **4.45 HORAS**