



CAMPO	CAMPEONATO	FECHA
El Encín Golf	DE MADRID DE PROFESIONALES PGAE	16 al 18 de julio de 2025

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.
- Fuera de límites interno **RLM A-4**: Durante el **juego del hoyo 4** existe un fuera de límites interno a la derecha del camino asfaltado entre los hoyos 4 y 7 definido por líneas y/o estacas blancas. Estas estacas son objeto de límites durante el juego de este hoyo, para todos los demás hoyos son obstrucciones inamovibles.
- 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.
- Las estacas que identifican fuera de límites interno del hoyo 4, son obstrucciones inamovibles para el juego de cualquier otro hoyo.
- Los árboles jóvenes protegidos con malla y su correspondiente alcorque son Terreno en Reparación.

GREEN EQUIVOCADO REGLA 13

- **Green compartido Hoyos 6 y 8**: Se considera como dos greens separados divididos por dos marcas y/o una línea de puntos blancos. 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.

COLOCACIÓN DE BOLA. REGLA LOCAL MODELO 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: La longitud de un palo.
- 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: 4:38