



CAMPO	TORNEO	FECHA
LA MORALEJA (Campo 2)	CIRCUITO DE MADRID DE PROFESIONALES	27 de julio de 2026

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

REGLAS LOCALES

FUERA DE LÍMITES REGLA 18

- Las zonas de prácticas y la Casa Club así como el campo de Croquet están fuera de límites. El camino de buggies por encima del green del hoyo 18 define el fuera de límites, quedando el camino dentro del campo y manteniendo su condición de obstrucción inamovible, hasta los tees del hoyo 10, definido por línea.
- A la derecha y detrás del green del HOYO 1.
- Detrás del green del HOYO 3 Y HOYO 4 delimitado por línea blanca y/o estacas.
- A la izquierda del HOYO 10 delimitado por el borde derecho del camino de asfalto situado a la izquierda del hoyo, quedando éste fuera de límites.
- Derecha del green del HOYO 14 y HOYO 17 delimitado por el muro y estacas.

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO REGLA 16

- Todos los caminos y carreteras asfaltadas u hormigonadas y sus cunetas son obstrucciones inamovibles.
- Cada caseta de mantenimiento a la derecha del hoyo 5 forma una única obstrucción con el camino de buggies adyacente.

OBJETOS INTEGRANTES

- Todos los caminos excepto los asfaltados u hormigonados, incluidos los cubiertos de grava.
- El muro a la derecha y detrás del green del hoyo 1 paralelo al camino de coches.

ZONAS DE JUEGO PROHIBIDO REGLA 16

- A la derecha del hoyo 8 existe un vivero considerado como Zona de Juego Prohibido. El jugador debe aliviarse, sin penalización, por la regla 16.1b

ZONA DE DROPAGE. Área de Penalización REGLA 17

- Para una bola que repose en el área de penalización que rodea el green del hoyo 16, habiendo cruzado por estacas amarillas, existe una Zona de Dropage al final de las estacas rojas, como opción adicional a la Regla 17, con un golpe de penalización.

COLOCACIÓN DE BOLA: Regla Local modelo E-3. Tamaño del Área de Alivio medido desde el punto de referencia: un palo.

NOTAS IMPORTANTES: El Juego lento será cronometrado, tan pronto se observe.
Tiempo máximo estimado: 4:45