



RFGM
REAL
FEDERACIÓN
DE GOLF
DE MADRID



CAMPO	TORNEO DE MADRID	FECHA
ESCUELA R.F.G.M.	UNIVERSITARIO DE P&P	19 de marzo de 2026

Además de las Reglas de Golf y de 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

- Más allá de los muros y vallas que definen el límite del campo.
 - Donde la valla metálica está situada sobre un muro de hormigón, el fuera de límites está definido por la cara interior del muro más cercana al campo.
 - Donde existe un tablón de madera en la parte inferior de la valla metálica, el fuera de límites está definido por la cara interior del tablón de madera más cercana al campo.
- Detrás y a los lados del lugar de salida del hoyo 1/10 definido por estacas y/o línea blanca.
- A la izquierda de los hoyos 1/10 y 2/11 definidos por línea blanca, si la hubiera, o en su defecto por los bordes que dan al campo de torres y soportes de la valla del campo de prácticas pintados de blanco. El campo de prácticas está fuera de límites.
- Detrás y a la derecha del lugar de salida del hoyo 3/12 definidos por estacas y/o línea blanca.
- A la izquierda del hoyo 3/12 definido por estacas y/o línea blanca y valla perimetral.
- Detrás al fondo del green del hoyo 9/18 definido por una línea blanca, o en su defecto por los bordes que dan al campo de los postes pintados de blanco.

PROCEDIMIENTOS ESPECIALES DE ALIVIO–Zona de dropaje adicional REGLA 16.1

- Durante el juego del hoyo 3/12: Si un jugador tiene interferencia de la red de protección del tee del hoyo 4/13, incluida interferencia por línea de juego, el jugador puede tomar alivio como opción adicional a la regla 16, dropando la bola original u otra bola en la “zona de dropaje” marcada al efecto. La zona de dropaje es un área de alivio según la regla 14.3.

OBJETOS INTEGRANTES

- La malla de ferralla colocada como protección para evitar el paso de animales junto a las vallas de Fuera de Límites
- El camino que recorre longitudinalmente el campo entre varios hoyos en paralelo a la valla del campo de prácticas, y cualquier otro camino del campo.

NOTA IMPORTANTE

El juego lento será cronometrado, tan pronto se observe. Tiempo máximo de juego 2h.30