CAMPEONATO DE PUERTA DE HIERRO SEÑORAS

9,10 y 11 de mayo de 2025

Además de las Reglas de Golf, 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

1.-FUERA DE LÍMITES (R-18.2)
Más allá de cualquier muro, cerca, valla, estacas o líneas blancas que definen el campo. Cuando los limites están indicados por una línea blanca, una bola esta fuera de limites cuando toda ella reposa sobre o más allá de dicha línea.

2.- CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO (R-16)

- **TERRENO EN REPARACIÓN**
  - Todas las áreas **delimitadas** por estacas azules y/o líneas blancas.
  - Marcas de Pintura.
  - Los árboles con tutores o marcados con pintura azul y sus alcorques
  - Zanjas para cables cubiertas con césped
  - Desagües (zanjas de drenaje rellenas de piedras)
  - Juntas de tepes.
  - Las rodadas profundas producidas por vehículos o maquinaria. No se considerarán tales las impresiones superficiales.
  - La zona de acopio de arena detrás del green del hoyo 17.
  - El semillero de césped que se encuentra a la derecha del hoyo 3, a la altura de la caída del golpe de salida, es Terreno en Reparación desde el cual está prohibido el juego. Si una bola reposa en el área o si esta interfiere con la colocación del jugador o con el área del Swing predeterminado, el jugador debe tomar alivio de acuerdo con la Regla 19-1 f) o como opción adicional dropando en la zona de dropaje habilitada junto al Terreno en Reparación.

- **AGUJERO DE ANIMAL**

- Restricción de alivio para stance en agujero de animal. La Regla 16.1a se modifica de esta forma: No está autorizado el alivio si un agujero de animal interfiere solamente con el stance del jugador. El término agujero de animal incluye material suelto extraído por el animal, cualquier camino o sendero marcado por este y cualquier área en el terreno levantada o alterada con motivo de la excavación del animal.
- No se considera agujero de animal los hechos producidos por animales considerados impedimentos sueltos, tales como gusanos o insectos

- **OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES**

  - Los caminos y carreteras asfaltadas u hormigonadas y zanjas de drenaje de cemento adyacentes a estos y bordillos.
  - **Obstrucción inamovible cercana al green (Ej. aspersores)**: El jugador tiene una opción adicional cuando tales obstrucciones inamovibles están en o cercanas al green, y en la línea de juego.

  Para una bola en el área general: El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b si una obstrucción inamovible está en la línea de juego, y
  • Está dentro de la distancia de dos palos del green y
  • Está dentro de la distancia de dos palos de la bola
  • Tanto la obstrucción inamovible como la bola se encuentran en un área segada a la altura del fairway (calle) o inferior

  Pero se debe tomar alivio completo, esto incluye tanto por interferencia física como por intervención de la línea de juego

  EXCEPCIÓN: No hay alivio si el jugador elige una línea de juego que es claramente irrazonable.

- **OBJETO INTEGRANTE DEL CAMPO**
  - Resto de los caminos, incluidos los cubiertos de grava.
  - Anillos protectores de malla situados en la base de los árboles.
  - Caminos y pisadas de caballo.

3.- ZONAS DE DROPAJE OPCIONALES EN EL HOYO 8: Si la bola reposa en o existe interferencia con la obstrucción inamovible situada a la derecha de la calle, el jugador, como opción adicional a la regla 16.1, podrá tomar alivio sin penalización en la zona de dropaje que no esté situada más cerca del hoyo.

4.- NO SE COLOCA BOLA

5.- DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA (Regla 4.3)
Durante una vuelta, el jugador, puede obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico que mida exclusivamente distancias. Si se midiera otra condición la penalización será la siguiente: **Primera infracción: Penalización general. Subsiguientes infracciones: Descalificación.**

6.- ENTREGA DE TARJETAS

La Competición se celebrará bajo el formato de tarjeta telemática. El jugador se responsabilizará de su entrega una vez anotados todos los resultados seleccionando **"ENTREGAR TARJETA"** en su dispositivo móvil.

7.- RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)
A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarlo basado en la longitud y dificultad del mismo. El tiempo máximo asignado para completar la vuelta de 18 hoyos estará disponible antes de comenzar el juego en la oficina del Torneo. Asegúrese, por favor, de disponer de una copia del Ritmo de Juego y léala detenidamente antes de comenzar a jugar. Se exigirá el estricto cumplimiento de la Política de Ritmo de Juego.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE ESTA POLITICA:
Un Mal Tiempo: Advertencia verbal del Árbitro y comunicación que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.
Dos Malos Tiempos: Un golpe de penalización
Tres Malos Tiempos: Dos golpes de penalización adicionales
Cuatro Malos Tiempos: Descalificación

Notas importantes:

ZAPATOS DE CLAVOS - Queda prohibida la utilización de clavos metálicos.

Fuentes de Agua Potable en Hoyos: 4, 5, 7, 12, 13, 14 y 16
Máquinas de Bebida en Hoyos: 7 y 13

SUSPENSIÓN DEL JUEGO:

Procedimiento
Cuando el Comité ha suspendido el juego debido a una situación de peligro, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre dos hoyos no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si están jugando un hoyo, interrumpirán el juego inmediatamente y no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si un jugador no interrumpe el juego inmediatamente será descalificado, salvo que existan circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad.
La señal para la suspensión del juego y su reanudación serán las siguientes:

Interrumpir el Juego inmediatamente: Un cohete
Interrumpir el Juego: Dos cohetes / toque de sirena
Reanudar el Juego: Dos cohetes
Abandonar el Campo: Tres cohetes

PLAN DE EVACUACIÓN

Puntos de Concentración: 1, 2, 3,

1.- Hoyos 1, 2, 9, 10, 13, 14, 15, 17 y 18 Casa Club

2.- Hoyos 3, 4, 5, 6, 7 y 8 Caseta del Green del 8

3.- Hoyos 11 y 12 Refugio detrás del Tee del Hoyo 11