| CAMPO | TORNEO CADETE | FECHA |
|---|---|---|
| El Encín Golf | | 6 de abril 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

**FUERA DE LÍMITES DESTACABLES REGLA 18**

- El límite del campo está definido por su valla perimetral.
- El Campo de Prácticas y la Casa Club están fuera de límites, marcado con líneas y/o estacas blancas.
- A la derecha y detrás del green del hoyo 16 marcado con líneas y/o estacas blancas

**CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO REGLA 16**

- Todos los caminos y carreteras asfaltados u hormigonados del campo son obstrucciones inamovibles.
- Los alcorques con tierra recién removida, o malla.

**GREEN EQUIVOCADO REGLA 13**

- **Green compartido Hoyos 6 y 8: El** green que se utiliza en los hoyos 6 y 8 se considera como dos greenes 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: 15 cms
- El área de alivio debe estar en el Área General
- Al proceder bajo esta Regla Local, el jugador debe elegir el lugar para colocar la bola y usar los procedimientos para reponer una bola bajo la Reglas 14.2b(2) y 14.2

**ZONA DE DROPAJE. ÁREA DE PENALIZACIÓN. REGLA 17**

- HOYO 16: Si una bola reposa en el área de penalización, el jugador puede, como opción adicional a las de la regla 17, dropar una bola bajo penalización de un golpe en la zona de dropaje marcada a tal efecto. La zona de dropaje es un área de alivio bajo la Regla 14.3.

**NOTAS IMPORTANTES**

- **El juego lento será cronometrado tan pronto como se produzca.**
- **TIEMPO MÁXIMO PARA LA VUELTA 4:50 HORAS.**