



REGLAS LOCALES Y TÉRMINOS DE LA COMPETENCIA **EFFECTIVAS A PARTIR DEL 1° DE ENERO DE 2019**

Las competencias se regirán por las Reglas de la USGA adoptadas por la Federación Mexicana de Golf. Las referencias a los textos de las Reglas y los Términos de la Competencia se encuentran en la Guía Oficial de Reglas de Golf, que podrás encontrar en la página web de la Federación Mexicana de Golf, (www.fmg.org.mx) y de la USGA (www.usga.org).

Las siguientes son Reglas Locales y Términos de la Competencia sin importar el lugar en que se lleve a cabo la misma. A menos que se indique otra cosa, el castigo por la violación a una Regla Local es: castigo general (dos golpes).

El Comité podrá publicar “Aviso a los Jugadores” para modificaciones o complementos a estas Reglas Locales y Términos de la Competencia. Es responsabilidad del jugador conocer las Reglas de Golf.

REGLAS LOCALES

FUERA DE LÍMITES:

- Definido por estacas y líneas blancas, bardas, cercas, mallas y muros, por la parte interior a nivel del terreno, excluyendo cualquier tirante.
- Guarniciones de concreto de los caminos, o banquetas de las calles públicas o senderos cuándo estén así marcados.
- Una bola que cruza una calle pública definida como fuera de límites y se queda del otro lado de la calle, está fuera de límites, aunque repose en otra parte del campo.

ÁREAS DE PENALIDAD:

- Definidas por líneas o estacas amarillas o rojas, o por el contorno exterior de los bordes artificiales de las mismas.
- Si hay líneas y estacas, las líneas definen los límites de las áreas de penalidad y las estacas sólo señalan que hay un área de penalidad.

GREEN EQUIVOCADO: (MRL D-4).

Para la aplicación de esta Regla, el green incluye el collarín del mismo.

Si la bola de un jugador reposa en un “green equivocado” o hay interferencia con el área de stance o swing deseada, el jugador debe tomar alivio sin castigo, según la Regla 13.1f (se debe tomar alivio de un green equivocado):

- Para encontrar el área de alivio a ser usada al tomar este alivio, el green está definido incluyendo el área de fairway (collarín).
- Esto significa que el punto más cercano de alivio completo debe evitar la interferencia de esta área además de la del green.

PROCEDIMIENTOS DE ALIVIO **ESPECIALES U OBLIGATORIOS:**

- Zonas de dropeo: (MRL E-1). En caso de existir son otra opción a la Regla aplicable.
- Bola desviada por cables eléctricos de alta tensión: (MRL E-11). Si es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador golpea cables eléctricos de alta tensión, o las torres o postes que los sostienen durante el juego de un hoyo, el golpe no cuenta. El jugador debe jugar una bola sin castigo desde donde se jugó el golpe anterior (ver Regla 14.6 para el procedimiento).
- Alivio en línea hacia atrás: Está en efecto el Modelo de Regla Local E-12. Cuando se toma alivio en línea hacia atrás, no hay castigo adicional si un jugador juega la bola que fue dropeada en el área de alivio establecida por la Regla aplicable, y queda en reposo fuera del



área de alivio, siempre que la bola sea jugada dentro del largo de un bastón de donde tocó por primera vez el campo al dropearse. Esto aplica incluso si la bola fue jugada más cerca del hoyo que el punto de referencia.

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO, OBSTRUCCIONES

INAMOVIBLES:

- Áreas delimitadas por líneas blancas.
 - Montículos y senderos de hormigas y sus hormigueros.
 - Drenaje French (zanjas rellenas con piedra y/o guijarros).
 - Áreas en bunkers donde la arena ha sido removida por el movimiento del agua, resultando en profundos surcos a través de la arena son terreno en reparación.
 - Caminos y senderos con superficie artificial, incluyendo sus guarniciones, son **obstrucciones inamovibles**.
 - Áreas marcadas como terreno en reparación que se unan a una obstrucción inamovible, se tratan como una sola condición anormal del campo. Alivio sin castigo bajo la Regla 16.1a
 - **Obstrucciones inamovibles cerca de green:** (MRL F-5). Puedes tomar alivio sin castigo por interferencia de una obstrucción inamovible según la Regla 16.1. Adicionalmente puedes tomar alivio cuando dichas obstrucciones inamovibles están cerca del green y en tu línea de juego:
 - **Bola en el área general:** Puedes tomar alivio según la Regla 16.1b si una obstrucción inamovible está en tu línea de juego, y dentro del largo de dos bastones del green, y dentro del largo de dos bastones de la bola.
- Excepción - No hay alivio de acuerdo con esta Regla Local si el jugador elige una línea de juego claramente irrazonable.**
- **Uniones de pasto recién plantado:** (MRL F-7). Si la bola de un jugador reposa en o toca una unión de pasto recién plantado, o una unión

interfiere con el área de swing deseado por el jugador:

- (a) **Bola en el área general:** El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.
- (b) **Bola en el green:** El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.

Pero no hay interferencia si la junta solamente interfiere con el stance del jugador.

Todas las uniones dentro del área de pasto recién plantado son tratadas como una misma al tomar alivio. Esto significa que, si un jugador o jugadora tiene interferencia con cualquier unión luego de dropear la bola, debe proceder tal como es requerido según la Regla 14.3c(2) incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un bastón del punto de referencia.

- **Ranuras cerca del green:** (MRL F-19).

Las ranuras cercanas al green son terreno en reparación. Si la bola del jugador reposa en o toca, o una ranura interfiere con el área del swing deseado:

- (a) **Bola en el área general:** El jugador puede tomar alivio sin castigo bajo la Regla 16.1b.
- (b) **Bola en el green:** El jugador puede tomar alivio sin castigo bajo la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si la ranura solamente interfiere con el stance del jugador.

- **Objetos integrales:**

- Cualquier objeto artificial unido a un árbol incluyendo anillos de plástico.
- Jardineras y plantas de ornato no marcadas como terreno en reparación o como zona prohibida para jugar.
- Caminos y senderos de tierra, arena o material de relleno.
- Muros de contención en cualquier área de penalidad, bunker o área de salida.
- Cualquier otro señalado en al “Aviso a los Jugadores”.

Los objetos integrales son parte del reto al jugar el campo por lo que no está permitido el alivio sin castigo.



RESTRICCIONES AL USO DE EQUIPO **ESPECÍFICO:**

- **Lista de cabezas de driver aprobadas:** (MRL G-1). Cualquier driver usado por el jugador para hacer un golpe debe tener una cabeza identificada por modelo y loft, que esté en la actual lista de Cabezas de Driver aprobadas (List of Conforming Driver Heads), provista por la USGA.
- **Especificaciones de bastones:** (MRL G-2). Al hacer un golpe, el jugador debe usar bastones que cumplan con las especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón en las Reglas de Equipo que están en vigencia desde el 1° de enero de 2010.
- **Lista de bolas aprobadas:** (MRL G-3). Cualquier bola utilizada para hacer un golpe debe estar en la Lista de Bolas Aprobadas (List of Conforming Golf Balls) vigente, emitida por la USGA. La lista se actualiza regularmente y se encuentra en www.usga.org.
Castigo por ejecutar un golpe con un bastón o a una bola que no aparezcan en la lista actual en infracción de esta Regla Local: **Descalificación.**
- **Dispositivos medidores de distancia:** (MRL G-5). La Regla 4.3a(1) se modifica de la siguiente manera:
Para las categorías 7 y menores, 8-9, 10-11 y 12- 13, durante una ronda, un jugador no debe obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico medidor de distancia.
Castigo por infracción de esta Regla Local: dos golpes; en caso de reincidencia: descalificación.
- **Transportación motorizada:** (MRL G-6). Durante una ronda, un jugador o un caddie no debe utilizar ninguna forma de transporte motorizado excepto si ha sido autorizado o aprobado por el Comité.
Castigo por infracción de esta Regla Local: El jugador recibe el castigo general por cada hoyo durante el cual hay una infracción de esta Regla Local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos hoyos, se aplica al hoyo siguiente.

- **Dispositivos de audio y video:** (MRL G-8). La Regla 4.3a(4) se modifica de la siguiente manera: Durante una ronda un jugador NO debe escuchar o mirar contenido de ninguna naturaleza en un dispositivo personal de audio o video (incluye los celulares).
Castigo por infracción de la Regla Local: dos golpes; en caso de reincidencia: descalificación.
 - **Teléfonos celulares:** (1) No se permite escuchar música o realizar ningún tipo de consulta en Internet. Castigo: ver punto anterior; (2) NO se puede hacer llamadas o chatear en ningún momento. Castigo: Ver Código de Conducta del CNIJ.
Excepción: Se permite utilizar aplicaciones de golf únicamente para ver distancias y llamadas telefónicas para solicitar apoyo sobre Reglas o en caso de una emergencia.
 - **Bastones Dañados:**
Está en efecto el Modelo de Regla Local G-9 la cual permite la sustitución de un bastón que se rompe o daña, significativamente, durante el juego de un hoyo, salvo en caso de abuso por parte del jugador o su caddie. Ver la redacción completa en la página web de la FMG.
- ## **RESTRICCIONES DE CADDIES:** (MRL H-1).
- La Regla 10.3 se modifica de la siguiente manera: En las categorías 12-13, 14-15 y 16-18 y Universitarios, no se permite el uso de caddies durante la ronda.
Castigo por infracción de esta Regla Local: El jugador recibe el castigo general, por cada hoyo en el que es ayudado por un caddie. Si la infracción se produce o continúa entre dos hoyos, el jugador recibe el castigo general en el siguiente hoyo.
- ## **PRÁCTICA:** (MRL I-1.1 e I-2). Antes y después de una ronda de stroke play, un jugador puede practicar en las áreas de práctica designadas. Las Reglas 5.2b y la 5.5.b se modifican de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de la competencia antes o entre rondas, y entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe:



- Ejecutar ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo recién terminado, ni
- Probar la superficie de ese green raspando o haciendo rodar una bola.

SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL

JUEGO: (J-1). Una suspensión del juego debido a una situación peligrosa será notificada por una nota prolongada de sirena.

Todas las áreas de práctica serán cerradas durante una suspensión por situación peligrosa hasta que el Comité las declare abiertas. Los jugadores que no cumplan con esta norma podrán quedar descalificados.

Todas las otras suspensiones serán notificadas por tres notas consecutivas de sirena. En ambos casos la reanudación del juego será notificada por dos notas breves de sirena. Ver Regla 5.7b.

POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO: (K-2).

Ver Política de Ritmo de Juego publicada en www.fmg.org.mx y la tabla de ritmo de juego para cada torneo del CNIJ y Gira Universitaria.

Los jugadores deberán mantener en todo momento su posición en el campo. El tiempo máximo permitido para efectuar un golpe es de 40 segundos, el ritmo de juego deberá observarse estrictamente de acuerdo al establecido para cada campo.

CÓDIGO DE CONDUCTA:

Ver “Código de Conducta del CNIJ” publicado en la página www.fmg.org.mx.

TÉRMINOS DE LA COMPETENCIA

VESTIMENTA: No se permite jugar con shorts, bermudas tipo cargo, jeans o camisas sin cuello y/o mangas. Se permite el uso de camisas de golf con cuello tipo ‘mock neck’. Solo se permite vestimenta designada específicamente para jugar golf.

CÓMO DECIDIR EMPATES: En caso de empate en primer lugar entre dos o más jugadores en la competencia, el procedimiento para resolverlo será jugar hoyo por hoyo en juego por

golpes. El juego para el desempate empezará inmediatamente después de la conclusión de la ronda en los hoyos que el Comité designe. Si por falta de luz o por cuestiones meteorológicas, no se puede jugar en el campo, se seguirá el mismo proceso de desempate como está señalado para el segundo y tercer lugar.

Si existiera empate para el corte, para el segundo y tercer lugar de la competencia, el desempate se llevará a cabo por comparación de tarjetas, considerando el score obtenido, el último día de la competencia, en los hoyos 10 al 18 del campo, si persiste el empate, del 13 al 18, de continuar, del 16 al 18. Si persistiera el empate se comparará el score del hoyo 18, posteriormente el hoyo 17, hoyo 16, y así sucesivamente hasta el hoyo 1. Si aun así persiste el empate, se procederá repitiendo exactamente el mismo procedimiento con los scores del día anterior de la competencia. De persistir el empate se procederá en la misma forma con los scores del primer día de competencia. Si aun así persiste el empate, el jugador que haya cumplido primero con el proceso de inscripción. En el caso de las categorías 7 y menores y 8-9, desempatarán bajo el mismo sistema tomando en consideración la vuelta que hayan jugado (1 al 9 o 10 al 18).

CIERRE DE LA COMPETENCIA:

La competencia se considerará cerrada al iniciarse la ceremonia de premiación o, si no se lleva a cabo una ceremonia de entrega de premios, cuando el Comité haya aprobado todos los resultados.