



REGLAS Y CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

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 al Apéndice I se encuentran en las Reglas de Golf y en las Decisiones Sobre las Reglas de Golf vigentes, ambos libros los 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 y Condiciones permanentes sin importar el lugar en que se lleve a cabo la competencia. A menos que se indique otra cosa, la penalidad por la violación a una Regla Local o a cualquier Condición de la Competencia es: Dos golpes.

El Comité podrá publicar “Aviso a los Jugadores” para notificar condiciones especiales. Es responsabilidad del jugador conocer las Reglas.

SECCIÓN A – 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.

PARTE INTEGRAL DEL CAMPO:

- Cualquier objeto artificial que esté unido a un árbol incluyendo anillos plásticos.
- Muros de contención de cualquier obstáculo de agua, bunker, mesa de salida o green.
- Jardineras y plantas de ornato no identificadas como terreno en reparación.
- Caminos y senderos no cubiertos con material artificial.
- Cualquier otra señalada en el “Aviso a los Jugadores”.

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO:

- Áreas delimitadas por líneas blancas.
- Montículos y senderos de hormigas y sus hormigueros.
- Drenaje French (zanjas rellenas con piedra y/o guijarros).
- Pasto recién plantado: Si una bola reposa en o toca una unión de pasto recién plantado o la

unión interfiere con el área de intención de swing, se tendrá alivio bajo la Regla 25-1. Sin embargo, interferencia por una unión con la cuadratura del jugador no se considera, por si misma, interferencia bajo la Regla 25-1. Todas las uniones dentro del área de trozos de pastos recién plantados se consideran como la misma unión.

Ranuras alrededor del green:

- **Tocando el green:** Si la bola se encuentra sobre o dentro de una ranura que toca el green, o si la ranura interfiere con el área de intención de swing, el jugador puede, sin penalidad, levantar la bola, limpiarla y colocarla en la posición más cercana a donde se encontraba, sin acercarse al hoyo, donde ya no exista interferencia, sea dentro o fuera del Green.
- **Si no toca el green:** Las ranuras alrededor de los collarines de los greens son terreno en reparación. Sin embargo, la interferencia de la ranura solamente con la cuadratura del jugador no se considera interferencia bajo la Regla 25-1. Si la bola se encuentra dentro de o tocando la ranura, o la ranura interfiere con el área de intención de swing, se puede obtener alivio bajo la Regla 25-1, droppear la bola dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, sin acercarse al hoyo.



BOLA ENTERRADA: Alivio “a través del campo”. En cualquier lugar a través del campo, una bola que esté enterrada por su propio impacto, podrá ser levantada, sin castigo, limpiada y dropeada lo más cerca posible de donde reposaba, sin acercarse al hoyo. Cuando se dropea la bola debe tocar primero una parte del campo “a través del campo”.

GREEN EQUIVOCADO: Para la aplicación de ésta Regla, el green incluye el collarín del mismo. Si la bola reposa en un “green equivocado”, el jugador debe levantar la bola sin castigo y dropearla dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, sin acercarse al hoyo. Interferencia a la cuadratura del jugador o del área de swing no es, por sí misma, interferencia bajo la Regla 25-3.

OBSTRUCCIONES:

- **Caminos y senderos:** Con superficie artificial.
- Las áreas marcadas con líneas blancas que se unan a una obstrucción, son parte de la misma.

OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCA DEL GREEN: Si una bola reposa a través del campo y una obstrucción inamovible en o dentro de dos bastones del green y dentro de dos bastones de la bola interviene con la línea de juego entre la bola y el hoyo, el jugador podrá tomar alivio como sigue: Se deberá levantar la bola y dropear lo más cerca posible de donde se encontraba, sin acercarse al hoyo, que evite la intervención y que no esté en un obstáculo.

CABLES DE ALTA TENSIÓN: Si una bola golpea un cable de alta tensión durante el juego del hoyo el golpe se cancela y el jugador debe abandonar la bola y jugar otra bola tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó la bola original de acuerdo con la Regla 20-5 (Jugar el siguiente golpe desde el sitio anterior).

ZONAS DE DROPEO: En caso de existir, son otra opción a la Regla aplicable.

EQUIPOS PARA MEDIR DISTANCIA:

Excepto en la categoría 14-18, no se permite su uso bajo la Regla 14-3: **Castigo:** 2 golpes.

Reincidencia: Descalificación.

MOVIMIENTO ACCIDENTAL DE UNA BOLA EN EL GREEN:

Si la bola de un jugador se encuentra en el green, no hay castigo si la bola o el marcador es movido accidentalmente por el jugador, su compañero de bando, o cualquiera de sus caddies o equipo. La bola movida o marcador deberá ser recolocada.

SECCIÓN B – CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

ESPECIFICACIONES DE BASTONES Y LA BOLA:

- Los bastones deben cubrir las especificaciones señaladas en el Apéndice II.
- Las bolas deben cubrir las especificaciones señaladas en el Apéndice III.
- La bola jugada por el jugador deberá aparecer en la “Lista de Bolas Aprobadas por la USGA”.

RITMO DE JUEGO. JUEGO LENTO:

Ver tabla de Ritmo de Juego publicada en cada competencia. Los jugadores deberán mantener en todo momento su posición en el campo. El tiempo máximo permitido para efectuar un golpe es de 45 segundos, el ritmo de juego deberá observarse estrictamente de acuerdo al establecido para cada campo. Cualquier infracción se sancionará de acuerdo con la nota 2 de la Regla 6-7.

SUSPENSIÓN DE JUEGO:

Por una situación peligrosa:

"Cuando el juego ha sido suspendido por el Comité por una situación peligrosa, si los jugadores están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el Comité lo ordene. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir de inmediato y no lo reanudarán hasta que el Comité lo ordene. Si un jugador no interrumpe de inmediato, **será descalificado** a menos que existan circunstancias que justifiquen dejar sin efecto el castigo como se establece en la Regla 33-7.

La señal para suspensión inmediata del juego debido a una situación peligrosa será una nota prolongada de sirena.”

Nota: Durante la suspensión por situación peligrosa, todas las áreas de práctica permanecerán cerradas hasta que el Comité de Reglas las declare abiertas. Los jugadores que no cumplan con esta



norma estarán sujetos a penalización bajo la Regla 33-7.

Por cualquier otra razón:

Cuando el juego es suspendido por el Comité, si los jugadores se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben continuar jugando hasta que el Comité haya ordenado la reanudación. Si habían iniciado el juego de un hoyo, deberán dejar de hacerlo inmediatamente o continuar el juego de ese hoyo, con tal de que lo hagan sin ninguna demora. Si eligen continuar jugando ese hoyo, podrán suspenderlo antes de terminarlo. En cualquier caso, el juego debe suspenderse al terminar ese hoyo.

Los jugadores deben reanudar el juego cuando el Comité lo ordene.

La señal para suspensión de juego serán tres notas consecutivas de sirena, repetidas.

Reanudar el juego: dos notas breves de sirena, repetidas.

PRÁCTICA: Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe hacer cualquier golpe de práctica en o cerca del green del último hoyo jugado y no debe probar la superficie del green del último hoyo jugado rodando una bola. Si lo hace, incurrirá en dos golpes de castigo en el siguiente hoyo, excepto en el último hoyo de la ronda estipulada, el jugador incurre en castigo en ese hoyo.

La Regla 7-1b aplica para la práctica en cualquier otra situación en stroke play.

TRANSPORTACIÓN AUTOMOTRIZ:

Los jugadores no deben utilizar cualquier forma de transportación durante una ronda estipulada a menos que sea autorizada por el Comité. Penalidad de acuerdo con el Apéndice I Sección B-8.

La galería podrá ayudar, únicamente, a la categoría 10-11 femenil con sus equipos y/o carrito de halar del green a la siguiente mesa de salida.

CADDIES: Se prohíbe a los jugadores de las categorías 10-11, 12-13 y 14-18 el uso de caddie durante la ronda estipulada. Penalidad según la Regla 6-4.

ARTEFACTOS ELECTRÓNICOS,

CELULARES O RADIOS: No se permiten.

Castigo: Cualquier violación, incluyendo un teléfono o radio que suene durante la ronda

estipulada, se tomará como una Falta de Etiqueta y se castigará de acuerdo con la Sección I de las Reglas de Golf y, en su caso, la Regla 33-7, 6-7 y 14-3.

Excepción: Se permiten llamadas telefónicas exclusivamente para solicitar Reglas.

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'.

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 estipulada 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 o para representaciones internacionales, 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 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 ó 10 al 18).

RESULTADOS FINALES DEL TORNEO: La competencia se considerará cerrada al iniciarse la ceremonia de premiación.