

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE GOLF

Elaborado por	Mtro. Fernando Asbùn Anaya Comisionado Técnico – U. Anáhuac Mexico Norte fasbun@yahoo.com.mx Tel. 55 27-62- 88-62
Autorizado por	Lic. Efrén Sánchez Díaz de León Secretario Técnico Nacional secretariatecnica@conadeip.org Tel. 55 29 00 31 11
Emisión	Julio 2025
Revisión	Julio 2025

Índice

• Capítulo Primero	3
De las Competencias	3
• Capítulo Segundo	4
De las Inscripciones	4
• Capítulo Tercero	5
Del Sistema de Competencia	5
• Capítulo Cuarto	5
De la Resolución de Empates	5
• Capítulo Quinto	6
Del Sistema de Competencia	6
• Capítulo Sexto	7
Del Tiempo y el lugar de juego	7
• Capítulo Séptimo	8
Reglas	8
• Capítulo Octavo	12
De los Participantes	12
• Capítulo Noveno	13
De las Sanciones	13
CAMBIOS Y/O MODIFICACIONES	14

Capítulo Primero

De las Competencias

Artículo 1.

Todos los juegos organizados por la CONADEIP, A.C. y sus zonas, se regirán por las reglas de la USGA, publicadas oficialmente por la Federación Mexicana de Golf.

Artículo 2.

Las competencias se efectuarán en los campos de golf designados por la CONADEIP y apoyo de la Federación Mexicana de Golf (FMG) en los casos requeridos. Siendo obligatorio en torneos nacionales presentar campos de juego en condiciones óptimas avaladas por el comité organizador de dicha competencia.

Artículo 3.

Los reglamentos y disposiciones generales y particulares de los eventos de Golf serán congruentes con el espíritu del Reglamento General y Estatutos de la CONADEIP, A.C.

Capítulo Segundo

De las Inscripciones

Artículo 4.

Las inscripciones se harán oportunamente de acuerdo a las fechas señaladas en las convocatorias, en forma limpia y clara en la cédula de inscripción, hoja de registro y credenciales oficiales que aparecen en el sistema de registro de la CONADEIP. A. C.

Artículo 5.

Las cédulas de inscripción, hoja de registro y credenciales deberán estar debidamente requisitadas y enmicadas de acuerdo con el procedimiento marcado en el Reglamento General de la CONADEIP. A. C.

Artículo 6.

Los Campeonatos Nacionales o etapas estarán abiertos a cualquier estudiante que debidamente inscrito en la institución a la que pertenezca.

Estará a consideración la participación de jugadores de preparatoria a o que ya no puedan pertenecer al Comité Nacional Infantil Juvenil de la FMG.

La rama femenil también participará de manera independiente, aunque se juegue en el mismo campo y los mismos días. El sistema de puntuación será el mismo que el de la rama varonil que se muestra en el capítulo quinto.

Capítulo Tercero

Del Sistema de Competencia

Artículo 7.

El sistema de competencia en las zonas será de acuerdo al número de participantes.

Artículo 8.

El Campeonato Nacional o etapa formará parte de la Gira Nacional Universitaria de Golf. Pudiendo ser este último la etapa final o inicial dependiendo la definición del calendario anual. (cuando se establezca)

El sistema será STROKE PLAY, juego por golpes. En caso que se decidiera cambiar el sistema, se haría con previo aviso a la etapa por jugar.

Capítulo Cuarto.

De la Resolución de Empates.

Artículo 9.

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 y en el hoyo que el comité designe. En caso de empate para el corte y para el segundo y tercer lugar de la competencia, el desempate se llevará a cabo por comparación de tarjetas, considerando el score obtenido en los hoyos 10 al 18 del campo, si persiste el empate, del 13 al 18, de continuar del 16 al 18 y por último el hoyo 18. Si persistiera el empate se procederá en la misma forma 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, y si aún continúa el empate, jugando hoyo por hoyo en el hoyo que el Comité decida.

Capítulo Quinto

Del Sistema de Competencia.

Artículo 10.

Una institución puede participar con un equipo representativo.

Cada jugador que participe en la competencia tiene la posibilidad de sumar puntos para su equipo de acuerdo a la siguiente tabla.

De igual forma, cada jugador llevará un acumulado individual que sumadas las etapas de competencia, se reconocerán a los cinco primeros lugares.

Primer Lugar	20 puntos
Segundo Lugar	16 puntos
Tercer Lugar	14 puntos
Cuarto Lugar	12 puntos
Quinto Lugar	10 Puntos
Sexto Lugar	8 puntos
Séptimo Lugar	6 puntos

Octavo Lugar	4 puntos
Noveno Lugar	2 puntos
Décimo Lugar	1 punto

Al finalizar cada competencia, habrá un acumulado por equipo y la puntuación será de acuerdo a la siguiente tabla de puntuación por equipo

Primer Lugar	20 puntos
Segundo Lugar	16 puntos
Tercer Lugar	14 puntos
Cuarto Lugar	12 puntos
Quinto Lugar	10 Puntos
Sexto Lugar	8 puntos
Séptimo Lugar	6 puntos
Octavo Lugar	4 puntos
Noveno Lugar	2 puntos
Décimo Lugar en adelante	1 punto

Capítulo Sexto.

Del Tiempo y el lugar de juego

Artículo 11.

Los torneos o competencias serán a 36 hoyos; o sea dos días de competencia. Se contará con un día oficial de práctica. Los campos de golf a jugar en los torneos serán asignados y se publicarán en una convocatoria única que expedirá la CONADEIP y con el apoyo de la Federación Mexicana de Golf.

En algunas ocasiones y de ser posible por el campo de golf y los tiempos universitarios, con previo aviso y de acuerdo del comité organizador, los torneos pudieran ser a 54 hoyos; ósea 3 días con uno de práctica oficial.

Capítulo Séptimo

Reglas

Artículo 12.

Los Oficiales de Reglas podrán ser parte de la Federación Mexicana de Golf o bien algún profesional que pertenezca al campo local donde se juegue la competencia. Esto será supervisado por el comité organizador de la competencia.

Artículo 13.

Cada equipo puede designar a un Coach, quién podrá tener cualquier tipo de interacción en todo momento durante la ronda de juego con sus jugadores.

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. **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 2 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 esta 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 si 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.

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." 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. 3 nota: Durante la suspensión por situación peligrosa todas las áreas de práctica permanecerán cerradas hasta que el Comité de Reglas las declare abiertas. No cumplir con esta norma puede resultar en descalificación. **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 c-8. **CADDIES:** No se requerirán caddies en ninguna etapa a jugar. **EQUIPOS PARA MEDIR DISTANCIA:** Se permite el uso bajo la Regla 143, El uso de carritos de golf para remolcar el equipo está autorizado para todas las categorías. **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'.

Artículo 14.

Todos los árbitros que presten sus servicios en los torneos organizados por la CONADEIP, A. C. tendrán la obligación de conocer el reglamento de competencia de esta organización y aplicarlo en cada encuentro.

Capítulo Octavo.

De los Participantes

Artículo 15.

Podrán participar todos los alumnos que cumplan con los requisitos del Capítulo Noveno del Reglamento General de CONADEIP, A. C.

- Tengan status de amateur según las reglas de USGA adaptadas por la Federación Mexicana de Golf.
- Cumplan los requisitos de carga y avance académico que señala el Reglamento General de la CONADEIP. A. C. en sus artículos 49.2, 49.3, 49.4, 49.8 y 49.9.

Artículo 16.

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'. El uso de bermudas de golf si son permitidas. En las competencias exclusivas por equipos, deberán usar el uniforme que designe la institución.

Capítulo Noveno

De las Sanciones.

Artículo 17.

Para cualquier punto no contemplado en el presente documento, el Comité Organizador del Torneo y la AGVM se reservan el derecho de modificar la presente Convocatoria cuando lo considere conveniente para el mejor desarrollo del Torneo, y su decisión será inapelable.

En caso de que algún jugador llegue tarde a su mesa de salida, éste podrá jugar si el retraso es de máximo 5 minutos, recibiendo dos golpes de castigo en el juego en ese hoyo. Si el retraso es mayor a 5 minutos el jugador será descalificado.

Bajo pena de descalificación se prohíbe:

- a) Ingerir bebidas alcohólicas y fumar durante el juego de una ronda en cualquier etapa de la gira
- b) El uso de camisas sin cuello, excepto el cuello tipo "mock neck"
- c) El uso de camisas sin manga
- d) El uso de pantalones de mezclilla
- e) El uso de spikes metálicos
- f) El uso de teléfonos celulares, radios de intercomunicación, y similares
- g) El uso de binoculares

Para los casos de los incisos b), c), d), e), f) y g) el competidor deberá corregir inmediatamente su falta, de no ser así, se procederá a la descalificación.

Nota: Cualquier reclamación sobre alguna falta cometida a los incisos b), c), d), e), f) y g) deberá hacerse antes de la entrega de las tarjetas de score de los jugadores involucrados.

Se podrá sancionar a los jugadores bajo la regla 33-7 (Castigo de descalificación; discrecionalidad del Comité) por cometer una infracción seria de etiqueta:

- a) Proferir palabras altisonantes
- b) Falta de respeto a sus superiores y compañeros
- c) Arrojar bastones
- d) Dañar el campo o instalaciones del club por manifestaciones de coraje
- e) Usar la gorra puesta al revés
- f) Jugar con la playera por fuera del pantalón

En caso de que algún participante incurra en alguna de estas situaciones, en primer lugar se le amonestará, en caso de reincidir, se procederá a la descalificación en la etapa en la que ocurra la falta.

Cuando ocurra alguna conducta que amerite amonestación, penalidad o descalificación, se pondrá a un lado del nombre del jugador en la tabla de resultados la palabra AMONESTADO o DESCALIFICADO según corresponda y al jugador no le sorprenda en caso de que se le sancione.

CAMBIOS Y/O MODIFICACIONES

La CONADEIP en conjunto con el Comisionado Técnico que se designe, se reserva el derecho de efectuar los cambios que juzgue necesarios al presente reglamento y/o convocatorias de cada competencia o torneo.

Julio de 2025