

REGLAMENTO CIRCUITO NACIONAL DE GOLF

Elaborado por	Mtro. Fernando Asbún Anaya Comisionado Técnico – U. Anáhuac México Norte luisfernando.asbun@anahuac.mx Tel. 55-5627-0210 Ext. 7183
Autorizado por	Mtro. José Jorge Mancera Velázquez Secretario Técnico Nacional secretariatecnica.conadeip@gmail.com Tel. 813 605 0701
Emisión	Julio 2026
Revisión	Agosto 2026



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.

Todas las etapas organizadas 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, con el apoyo de la Federación Mexicana de Golf (FMG) en los casos requeridos. Siendo prioridad 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 con 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 credenciales deberán estar debidamente requisitadas y enmicadas de acuerdo el Reglamento General de la CONADEIP. A. C.



Artículo 6.

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

Estará a consideración la participación de jugadores de preparatoria 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 el cual se muestra en el capítulo quinto.

Capítulo Tercero

Del Sistema de Competencia

Artículo 7.

La etapa final, también conocido como "Final Eight", formará parte y será el cierre del Circuito Nacional Universitario de Golf.

Artículo 8.

El sistema de juego para las primeras cuatro etapas será STROKE PLAY (juego por golpes) en competencia individual y por equipos. La competencia por equipos requiere de la participación de mínimo 3 jugadores y máximo 4 en la rama varonil, por mínimo 2 y máximo 3 en la rama femenil, en donde no contará la peor tarjeta por ronda de 18 hoyos.

En la competencia individual, se sumarán los golpes totales de cada jugador durante las rondas de juego y el ganador será el jugador (a) que menor número de golpes contabilice.

Cada institución podrá decidir participar en formato por equipos o individual por etapa, pero no se permite que un mismo jugador participe en ambas.

En caso de que se decidiera cambiar el sistema de juego, se haría con previo aviso a la etapa por jugar.



El Final Eight se juega en formato MATCH PLAY (juego por hoyos). En la competencia por equipos, son 4 puntos en juego por cada partido individual. El equipo que más puntos sume será el vencedor de ese match. En el formato individual, serán partidos de 18 hoyos a eliminación directa. Ambas competencias se basan en un draw de acuerdo con su posición en el ranking y se jugarán partidos por el campeonato y tercer lugar en el último día de competencia.

Capítulo Cuarto.

De la Resolución de Empates.

Artículo 9.

Individual. Para los jugadores que terminen empatados en el primer lugar, el desempate se decidirá jugando hoyo por hoyo, con el mismo sistema de juego, empezando por el hoyo que el Comité determine.

Si por falta de luz o por cuestiones meteorológicas no se puede jugar en el campo, los jugadores en cuestión se repartirán los puntos de manera equitativa y el desempate por tarjeta definirá solamente la entrega de los trofeos. Este criterio por tarjeta aplica también para el desempate por el 2do. y 3er. Lugar, se reparten los puntos y la mejor tarjeta se lleva el trofeo. El primer criterio de desempate será quien obtenga el mejor *score* el último día de la competencia; de persistir el empate, 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. 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* de la 2ª ronda de la competencia. De persistir el empate se procederá en la misma forma con los *scores* de la 1ª ronda de competencia. Si aun así persiste el empate, se procederá a un volado.

Por equipo. En caso de empate por el primer lugar en la modalidad por equipo universitario, el capitán/coach deberá escoger a dos jugadores que competirán jugando hoyo por hoyo en el mismo sistema de juego, sumando los *scores* de ambos en el hoyo. Este desempate decide la repartición de puntos y trofeos. Si por falta de luz o por cuestiones meteorológicas, no se puede jugar en el campo, se procederá de la misma manera que el desempate individual, considerando a los jugadores 1 y 2 según el registro de inscripción de cada etapa. En este último caso, este desempate solo será para la repartición de trofeos, los puntos en juego se repartirán equitativamente entre los equipos empatados. Para el lugar 2 y 3 se manejará este mismo formato de desempate por tarjetas para los trofeos, pero la repartición de puntos será equitativa.



Empate por el final eight en equipos: Se revisará el récord entre las universidades empatadas en puntos durante las etapas en las que participaron las instituciones involucradas. La o las universidades que mejor récord tengan en enfrentamientos directos será la que pasará al Final Eight.

Empate por el final eight individual: Si uno más jugadores quedan empatados por el pase al Final Eight, se procederá a hacer el mismo formato de resolución descrito en el apartado por "Empate por el Final Eight en Equipos", comparación de enfrentamientos directos en las etapas en las que hayan participado los jugadores involucrados.

*El Comité Organizador se reserva el derecho, si así lo cree conveniente y se tiene disponibilidad de tiempo, sede y condiciones climáticas, de optar por un desempate a muerte súbita al término de la última ronda de juego de la etapa 4, considerando que todos los involucrados participaron en dicha etapa. De no ser así, no se tendrá esta misma como opción.

Capítulo Quinto

Del Sistema de Competencia.

Artículo 10.

Una institución puede participar con un equipo representativo y/o con jugadores individuales en ambas ramas.

Cada jugador(a) que participe en la competencia individual o en equipos (debe elegir una, no puede participar en ambas) tiene la posibilidad de sumar puntos para el ranking de CONADEIP (50 puntos en juego en cada modalidad de competencia) de acuerdo con la siguiente tabla interna del Circuito:

Rama Femenil y Varonil:

LUGAR	PUNTOS RANKING
1	220
2	165
3	123.8
4	92.8
5	74.3

LUGAR	PUNTOS RANKING
11	20.7
12	17.6
13	14.9
14	12.7
15	10.8



6	59.4		16	9.7
7	47.5		17	8.8
8	38.0		18	7.8
9	30.4		19	7.1
10	24.3		20	6.4

Del lugar 21 en adelante, todos los participantes sumarán 5 puntos. Estos puntos se acumularán a lo largo de las primeras cuatro etapas para determinar a los 8 equipos e individuales que participarán en el Final Eight. En caso de existir un empate individual o en equipos al término de las 4 etapas, se utilizará el formato de desempate descrito en este reglamento.

Nota: El total de puntos asignados a cada torneo está en función del número de rondas oficiales jugadas según las establecidas en la convocatoria, sin embargo, en el caso de que por causas de fuerza mayor no se puedan jugar el total de rondas en convocatoria, el total de puntos se asignarán de acuerdo con los siguientes criterios:

- Al término de 27 hoyos, se otorgarán los puntos ranking publicados.
- Si sólo se juegan 18 hoyos, se otorgarán 165 puntos totales al ganador y se asignarán de manera proporcional para los siguientes lugares, de manera sucesiva.
- Si no es posible jugar por lo menos 18 hoyos, el torneo se considerará como no válido.

En la modalidad por equipos, los puntos se acumularán a lo largo de las primeras cuatro etapas para determinar a las ocho instituciones que formarán parte del *Final Eight* a jugarse durante la última fecha de la temporada. Los ocho equipos se enfrentarán en formato *match play* individual (ranking 1 vs ranking 8, ranking 2 vs ranking 7 y así sucesivamente). El capitán/coach del equipo enlistará a sus jugadores del 1 al 4 en varonil y del 1 al 3 en femenino para enfrentarse al otro equipo en el mismo orden. Cada *match* valdrá un punto, otorgándose medio punto al empate. El equipo que gane más puntos pasará a la siguiente ronda, la cual se jugará bajo el mismo sistema, cerrando con la final y el partido por el tercer lugar. En caso de **empate** en cualquier instancia, el capitán/coach deberá escoger a dos jugadores que competirán sumando los *scores* de ambos en el hoyo, la pareja con el *score* más bajo será la ganadora.

Al permitirse en la convocatoria la participación mínima de 3 jugadores en la rama varonil y 2 jugadoras en la femenil, si un equipo con esta cantidad llegase al *Final Eight*, el mismo número de *matches* se jugarán en su partida, teniendo el capitán/coach del equipo de cuatro



o tres que sentar a uno de sus jugadores. Esta regla solo será válida si el equipo se inscribió al inicio de la temporada o en su primera aparición con solo 3 o 2 jugadores en rama varonil y femenino respectivamente. Si uno de los jugadores del equipo no se presenta a su partido por la razón que sea, el punto se le otorgará al jugador del equipo presente.

Capítulo Sexto.

Del Tiempo y el lugar de juego

Artículo 11.

Los torneos o etapas serán a 54 hoyos en la rama varonil y 36 hoyos en la rama femenino, repartidos en los 2 días de competencia. En la varonil se juegan 36 hoyos el primer día de juego por 18 hoyos el segundo día. En la femenino se juegan 18 hoyos por día. Esto se podría ajustar dependiendo de las condiciones climáticas.

Se contará con un día oficial de práctica. Los campos de golf a jugar en las etapas serán asignados y se publicarán en una convocatoria única que expedirá la CONADEIP, con el apoyo de la Federación Mexicana de Golf.

Las primeras cuatro etapas de la competencia varonil tendrán validez para el World Amateur Golf Ranking (WAGR).

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 interacción en todo momento durante la ronda de juego con sus jugadores. El Coach puede apoyar con el



mantenimiento del campo (arreglar/retapar divots, rastrillar trampas) y asesorar al jugador en la decisión/selección de tiro, palo, lectura de green, más no apuntar o corregir técnicamente de manera manual (con contacto físico) a su jugador(a) durante la ronda.

Reglas locales generales

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 sí 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 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 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 inamovable 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 utilizada 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 con el 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 en tiempo y forma por el Comité Organizador. Penalidad de acuerdo con el Apéndice I Sección c-8.

Caddies: No se permitirán caddies en ninguna etapa a jugar.

Equipos para medir distancia: Se permite el uso bajo la Regla 143.

Carritos de jalar: El uso de carritos de golf para remolcar/jalar el equipo está autorizado para todas las categorías, a reserva de alguna regla local del campo sede.



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.

Artículo 14.

Todos los jueces de reglas 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 estatus 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: Los participantes deben cumplir con el reglamento de la CONADEIP con respecto al uso de uniforme avalado por su institución, incluyendo los logos institucionales (CONADEIP y su universidad). 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 siempre y cuando el club sede así lo estipule. En ambas competencias (individual y equipos), deberán usar el uniforme que designe y avale su institución.



Capítulo Noveno

De las Sanciones.

Artículo 17.

Para cualquier punto no contemplado en el presente documento, el Comité Organizador del Torneo y la FMG se reservan el derecho de modificar la presente Convocatoria cuando lo considere conveniente para el mejor desarrollo del Torneo/Etapa, 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, incluyendo vapes, durante el juego de una ronda en cualquier etapa del circuito y mientras la competencia se esté llevando a cabo en cualquiera de las instalaciones del club sede.
- 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 desfajada

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 que 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 anexo técnico y/o convocatorias de cada competencia o torneo.

Julio de 2026

