

Condiciones de la competencia

1. El sorteo para la distribución numérica de equipos (*rol de juegos*), se llevará a cabo el día 11 de febrero de 2025 a las 17:00 hrs en Lomas Country Club.
2. Se jugará bajo las reglas propias de este torneo expresadas en este documento (basadas en algunas reglas de golf de la USGA), toda vez que el formato de juego no está contemplado dentro de las reglas de golf.

3. Todas las categorías jugarán bajo el siguiente formato:

Bola baja en juego por hoyos. (Four-Ball match play) cada partido consiste en dos rondas estipuladas de 9 hoyos, puntuación 1-1-2, es decir, se otorgará un punto al ganador de los primeros nueve hoyos, ½ si empatan y 0 si pierden, 1 punto al ganador de los segundos nueve hoyos, ½ si empatan y 0 si pierden y 2 puntos al partido ganado, 1 al partido empatado y 0 al perdido.

Bola baja - Partido en el que dos juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos jugadores.

Este sistema de juego está cubierto por la Regla 23-1.

La 1ª categoría jugará de las marcas azules o equivalentes.

Las categorías 2ª, 3ª, 4ª y 5ª, jugarán de las marcas blancas o equivalentes.

Las categorías Champions y Super Champions jugarán de marcas doradas o equivalentes.

En todos los casos es necesario revisar el color de la marca oficial que cada categoría jugaría en la APP.

Todas las categorías jugarán sin handicap.

4. Para todos los partidos, se aplicarán las Reglas de Golf y en particular, la Regla 3.2 (Juego por hoyos). Sin embargo, se considerará la siguiente excepción:
 - a. Las reclamaciones, en caso de ausencia de un Oficial de Reglas que pueda resolver la controversia en el momento que suceda, sin un retraso importante, podrán hacerse hasta el final de la ronda, siguiendo el formato que se expresa en el presente reglamento.
5. Si un Capitán se presentara a una ronda con un equipo incompleto, deberá respetar los puntos 10, 11, 12 y 13 del presente reglamento.
6. Los jugadores deberán presentarse al campo sede con una hora de anticipación al comienzo de la ronda, a fin de conocer la mesa de salida que les corresponde, así como los equipos oponentes.
7. El Capitán, Co-Capitán o representante de cada equipo tendrá la obligación de firmar la lista oficial de asistencia con el Coordinador de la AGVM en la mesa oficial de registro, con una anticipación mínima de 45 minutos al horario oficial de salida y confirmar el estatus de su equipo para la ronda, así como de recoger las tarjetas que le corresponda llevar a su equipo. En caso de no hacerlo, *el equipo representado recibirá una penalización de 1 punto, mismo que será deducido del total obtenido durante esa ronda.* En caso de irregularidades en cuanto a la asistencia de jugadores, tanto el Capitán como el



"SEGUIMOS CRECIENDO".

Coordinador, tendrán el tiempo suficiente para hacer las adecuaciones necesarias con base en el Reglamento del torneo. Cualquier información posterior no será considerada y el equipo involucrado estará expuesto a las sanciones que correspondan.

8. Todos los jugadores deberán pasar a registrarse con el Coordinador de la AGVM a la mesa de registro instalada para esos fines todos los días del torneo como límite de hasta 30 minutos antes de la hora estipulada para iniciar la ronda. Aquel jugador que no se registre, estará sujeto a la sanción que determine el comité organizador.
9. En caso de ausencia del Capitán o por así convenir a los intereses del equipo, el jugador que se presente ante el Coordinador de la AGVM fungirá como Capitán, de manera oficial ante el Comité Organizador, por la ronda de ese día y los acuerdos por él tomados con la Coordinación tendrán el carácter de oficiales y definitivos.
10. Cada representación deberá tener al menos un jugador en la mesa de salida que le corresponde con suficiente anticipación al comienzo de la primera ronda del torneo. En caso de ausencia de ambos jugadores de un equipo, al momento del inicio de la ronda, *la representación será descalificada por esa ronda, (es decir el equipo completo) sin derecho a puntos (Regla 5-3a)*. Los equipos presentes jugarán dicha ronda bajo el sistema de *bye* y con base en el mismo, determinarán la puntuación correspondiente (*ver puntos 18 y 19*). La forma de sumar puntos por esta modalidad de *bye* en el que no es el que está determinado por el sorteo del rol de juegos será de 2 puntos para cada bando, independientemente quien hubiera ganado el partido, en lugar de ganar 3 puntos la pareja que resulte ganadora y 1 a la perdedora.
11. Si un equipo que no se presenta completo y se viera obligado a mandar a un jugador solo a un partido, a partir de la segunda ronda del torneo, el Capitán deberá informar al Coordinador de esta situación y enviará a dicho jugador contra los oponentes cuya suma combinada de puntos acumulados hasta ese momento sea la más baja del torneo. De no hacerlo, *las representaciones que inicien su juego en mesas de salida que por reglamento no les corresponden, serán descalificadas por esa ronda* y los oponentes jugarán bajo el sistema *Bye*, repartiendo 2 puntos para cada bando oponente que se hubiera convertido en *bye* independientemente del resultado del partido.
12. En el caso de la ausencia de dos jugadores, el Capitán no deberá enviar a ningún jugador en el partido donde los equipos oponentes sumen menos puntos convirtiéndose en *bye* ese partido. Por lo anterior deberá de mandar equipos completos con el resto de sus partidos. En caso de que sus jugadores no estuvieran colocados de manera correcta, la pareja que estuviera mal colocada será descalificada y sus oponentes contarán su puntuación bajo el sistema *bye*. En caso de que tres de sus jugadores no se presenten a jugar, no se mandará a ningún jugador contra las representaciones que sumen menos puntos convirtiéndose en *bye* ese partido y se mandará a un jugador sólo contra los siguientes equipos que sumen menos puntos. El partido que se convierta en *bye* deberá de sumar 2 puntos cada bando independientemente del resultado del partido.



"SEGUIMOS CRECIENDO".

13. Si una vez comenzada la ronda, se presenta un jugador más al campo, este deberá ser asignado como pareja del jugador que va jugando solo. En caso de que hubieran faltado dos jugadores y el equipo incompleto mandó un partido bye conforme al punto anterior, el jugador que llegó tarde ya no se podría incorporar siempre y cuando ya hubiera transcurrido el tiempo permitido en las reglas de golf que le permitiera incorporarse a jugar.
14. En caso de dudas sobre el Reglamento, el Capitán podrá solicitar la ayuda del Coordinador, quién lo asistirá informando acerca de los procedimientos viables de acuerdo a los mismos. El Capitán y los jugadores son responsables de conocer y acatar las condiciones establecidas en este documento y de las sanciones derivadas por una aplicación errónea del mismo.

Castigo de descalificación

15. Si una falta al Reglamento que amerita descalificación, por motivos diferentes a los sancionables durante el juego, se descubre durante o después de la ronda, el castigo se aplicará como previo a la ronda. Si la falta ocurriese durante la ronda, por razones especificadas en las Reglas de Golf, el bando descalificado perdería sus partidos. Los equipos oponentes asignados a dicho bando, desarrollarán su competencia conforme a los puntos 17.b, 17.c, 17.d y 17.e del presente Reglamento.

Sistema Bye

16. Consiste en el sistema de competencia entre dos bandos, ante la ausencia de un tercero, derivada esta de la distribución numérica de equipos (*rol de juegos*), o bien, de la ausencia, descalificación o abandono de una representación. En el primer caso, el bando que salga victorioso del partido, sumará 3 puntos adicionales de los que haya obtenido y el partido que haya perdido, sumará únicamente un punto. En caso de empate, cada partido sumará 2 puntos. En el segundo, tercer y cuarto caso de que un partido se convierta en bye ya sea por descalificación de un bando o bien por estar incompleto alguno de los equipos rivales, los equipos que quedaron en bye sumarán 2 puntos a los puntos que hubieran ganado independientemente del equipo que hubiera ganado el partido.
17. Jugarán la competencia bajo el sistema *bye*, aquellos equipos que estén sujetos a las siguientes condiciones:
 - a) Debido a la distribución numérica de equipos (*rol de juegos*), les ha sido asignada una ronda entre sólo dos bandos.
 - b) Un bando ha sido descalificado por no llegar a tiempo a su mesa de salida, de acuerdo a los puntos 10, 11 y 12 de este documento.
 - c) Un bando no ha sido asignado a determinada mesa de salida, de acuerdo con punto 12 del presente Reglamento.



"SEGUIMOS CRECIENDO".

- d) Un bando ha sido descalificado durante los primeros nueve hoyos de la ronda, por contravenir las Reglas de Golf o las del presente documento, en casos que ameritan descalificación, perdiendo sus dos partidos y sumando 0 puntos.
- e) El abandono por parte de ambos jugadores de un bando es motivo de descalificación (Regla 5-7a), a partir del momento en el que el segundo jugador decide retirarse de la competencia. Cabe aclarar que el abandono sin causa justificada es una falta grave y los jugadores que la cometan, serán sancionados conforme lo determine el Comité de Honor y Justicia de la AGVM.
- f) En el caso de que un equipo se presentara solo ante la ausencia de una de las parejas contendientes en una ronda que incluye un *bye*, o bien, la ausencia de sus dos parejas contrincantes en una ronda normal, este recibirá 3 puntos de cada uno de los ausentes, obteniendo para la ronda un total de 6 puntos.
- g) En el caso de que algún jugador no se presente a jugar sin causa justificada que amerite la falta y que el capitán de su equipo lo corrobore, este jugador será sancionado sin poder participar en la edición XXXV del Interclubes Senior del Valle de México.
- h) El equipo que resulte ganador en un partido que debido a la distribución numérica del rol de juegos ganará 3 puntos adicionales a los obtenidos en caso de ganar su partido, 2 en caso de empate y 1 en caso de perder (inciso a). Para los casos que caigan en los incisos b), c), d), e), f) y g), los equipos que se les convierta el partido en *bye* sumarán 2 puntos por bando, independientemente de quien gane el partido.

Métodos de puntuación y Tarjeta oficial

18. Antes de iniciar la ronda, la tarjeta oficial será entregada al Capitán del equipo del Club que aparezca en primer término en la misma. El jugador que sea anotado en la parte superior de la lista, será el responsable del llenado de la misma. Será también su obligación el entregar la tarjeta al Coordinador en la mesa designada para entrega de tarjetas al término de la ronda en un máximo de 30 minutos después de concluida la ronda, misma que deberá contener los **nombres completos de cada participante, la bola baja efectuada por cada una de los equipos participantes en todos los hoyos, la puntuación obtenida por cada representación y la firma de por lo menos un jugador de cada Club participante**. Cada jugador supervisará que el anotador llene la información correspondiente a su puntuación en la forma adecuada. En caso de que la información de un jugador aparezca incompleta, el Comité podrá sancionar a su equipo mediante la penalización de 1 ó más puntos, dependiendo de la gravedad de la falta. Todos los equipos son co-responsables del correcto llenado de la tarjeta y en caso de que no estuviera bien llenada, cada equipo se puede hacer acreedor a una sanción de hasta 1 punto dependiendo de la gravedad de la falta que determine el Comité Organizador. En el caso de que el equipo que le era responsable de llenar la tarjeta termine sus



"SEGUIMOS CRECIENDO".

partidos antes que los otros dos bandos y decida retirarse, deberá de firmar la tarjeta con los puntos que hubiera hecho, se la dejará al siguiente equipo que aparezca en la tarjeta para que este la termine de llenar, se encargue de recaudar las firmas de los dos bandos restantes y entregarla al Coordinador de la AGVM una vez que termine la ronda.

19. La tarjeta deberá ser entregada al Coordinador de la AGVM en la mesa de entrega de tarjetas inmediatamente después de terminada la ronda. De no hacerlo en un plazo mayor a 30 minutos después de la finalización de su partido, el jugador responsable y su *equipo quedarán sujetos a sanciones que pueden llegar hasta la pérdida de los puntos ganados durante esa ronda*, a juicio del Comité de Reglas y Reglamentos. Es por ello recomendable que al menos un jugador de cada Club lleve una tarjeta que cumpla con las condiciones arriba expresadas y la haga firmar por un representante de cada equipo. Así, en caso de extravío de la tarjeta oficial, cualquiera de éstas podrá suplir sus funciones.
20. En el supuesto de que en la tarjeta oficial no aparezca la firma de al menos un representante de cada bando, *dicho bando será descalificado por esa ronda* y los oponentes serán calificados bajo el sistema *bye*. Si se comprueba que la ausencia de firmas se debió a la intención única de alterar los resultados de la ronda, *el equipo del bando que cometió la falta, será descalificado por esa ronda* y se turnará el asunto al Comité de Honor y Justicia para que proceda en consecuencia.

Procedimiento en caso de empates.

21. Para efectos de definir a los ganadores en caso de registrarse empate a 1ero, 2do o 3er lugar se utilizará el siguiente criterio de desempate, considerando la puntuación lograda como se define a continuación:

El equipo que logre la mejor puntuación de la ronda final ganará el desempate, de persistir, se tomará en cuenta la puntuación de la ronda anterior a la última, de persistir, precederá sucesivamente la ronda anterior hasta tomar en cuenta la primera ronda del torneo. En caso de persistir el empate, se procederá a muerte súbita respetando el sistema de juego de la competencia, iniciando en el hoyo que determine el Comité Organizador.

En caso extremo que persista el empate, la AGVM determinará la forma para concluir el desempate.

Agilidad en la ronda de juego

Derivado de las reglas del golf vigentes a partir del 1º de enero de 2019 que se han presentado sobre la agilidad del juego para que las rondas tengan una duración menor, la Asociación de Golf del Valle de México adoptará para este Interclubes Seniors del Valle de México las siguientes medidas:



"SEGUIMOS CRECIENDO".

22. Con la finalidad de que el juego sea mucho más ágil y rápido para todos los participantes, se pondrá en todos los hoyos, un círculo con una medida estándar de 1.30 mts que delimitará las dadas automáticas. Es decir si la bola descansa sobre la línea del círculo, esta estará dada y deberá ser forzosamente levantada.
23. El número máximo de golpes por hoyo será de doble bogey para todas las categorías, excepto para la 5ta categoría y Super Champions que el límite de golpes será de triple bogey. Dado que este torneo se juega bajo la modalidad de bola baja en juego por hoyos, en caso de que 2 de los equipos o los 3 en un partido, lleven hasta el número de golpes que equivalgan a bogey o doble bogey según sea el caso y no la hubieran embocado, deberán forzosamente de levantar la bola y anotarse en su bola baja doble bogey o triple bogey dependiendo del límite de golpes de la categoría, considerando esta situación como un acuerdo para empatar el hoyo. Es decir, para ganar un hoyo, deberá de ser con bogey o menor para las categorías 1ª, 2ª, 3ª, 4ª y Champions o doble bogey o menor en caso de la 5ta categoría y Super Champions.
24. Dado que se implementó máximo de golpes por hoyo, los equipos que por motivos de llevar apuesta entre ellos, no levanten su bola en el número de golpes que indica el punto anterior, en caso de ser descubiertos por el Comité Organizador o reportados por sus oponentes, esta representación perderá el hoyo o los hoyos en lo que no hubieran levantado la bola al llegar al límite de golpes.
25. El snack que se sirve a los jugadores cuando cruzan en hoyo 9 ó 18, será servido para llevar, sin que se permita que se detengan a consumir los alimentos. Se implementó con los clubes la forma de que se proporcione a todos los participantes los alimentos correspondientes al snack de forma que no se detenga el juego y se concluya la ronda en un menor tiempo.
26. El tiempo máximo de un jugador para ejecutar su golpe una vez que sea su turno, es de 40 segundos. En caso de superar ese tiempo para la ejecución de su golpe, en primera instancia se le amonestará, en segunda instancia se le aplicará un golpe de castigo, en tercer instancia, se aplicará el castigo general para ese hoyo y en caso de reincidencia, se descalificará a la pareja por el resto de la ronda.

Políticas de suspensión, reanudación o cancelación de una ronda

27. De acuerdo con el Regla 5 Jugando la Ronda, los jugadores deberán interrumpir su juego cuando escuchen un sonido de sirena, bocina, corneta de aire, cuete o similar. Los jugadores podrán reanudar la ronda cuando escuchen un sonido repetido con el mismo medio utilizado para la suspensión. Debido a que en la mayoría de los casos, una interrupción se debe a cuestiones relacionadas con el clima, estado del campo o concretamente a la inminencia de una tormenta eléctrica, se recomienda a todos los jugadores que cuando se escuche la alarma, se dirijan de inmediato a algún refugio dentro del campo o a la casa-club. El Comité dará el tiempo suficiente a los jugadores para regresar al lugar donde reanudarán la ronda (ver *Regla 5-7b(1)*).



"SEGUIMOS CRECIENDO".

28. En caso de cancelación de una ronda antes de concluir los 18 hoyos estipulados de la ronda de juego, se contarán los puntos que cada equipo hubiera ganado siempre y cuando el número de hoyos que todos los participantes de la misma categoría hubiera jugado fuera de 9, independientemente del hoyo en que cada equipo hubiera iniciado. En caso de que la cancelación se diera antes de que todos hubieran terminado 9 hoyos, ningún equipo tendrá derecho a sumar puntos.

Protestas

29. Cualquier protesta o inconformidad deberá presentarse a través de la opción de protestas de la AGVM en la APP designada para esos fines, al igual que se le haga mención al Coordinador de la AGVM presente en cada campo al término de una ronda. El jugador deberá firmar la tarjeta de puntuación mencionando que la misma está protestada. El Comité de Reglas y Reglamentos decidirá lo conducente y lo informará con anticipación al inicio de la siguiente ronda.
30. Para efectos de resoluciones de controversias, el Comité enviará por correo electrónico el documento correspondiente a los Presidentes de Comité de Golf de los clubes involucrados con la protesta, con la finalidad de que éste la haga del conocimiento de los Capitanes de los clubes involucrados, antes del inicio de la siguiente ronda, quienes deberán firmar de enterado al calce de la misma.

ADMINISTRACIÓN

Comité Organizador

31. El Comité Organizador será designado por el Consejo de Administración de la AGVM. Es el organismo encargado de la organización del torneo.

Comité de Reglas

32. El Comité de Reglas y Reglamentos de la AGVM ha sido asignado por el Comité Organizador del torneo como único organismo responsable de sancionar todos los aspectos relacionados con las Reglas y su correcta aplicación, así como el responsable de velar porque la competencia se desarrolle bajo las bases establecidas en el libro de *Reglas de Golf* y el presente Reglamento.
- a. El Comité de Reglas no podrá sancionar aquellos asuntos que sobrepasan a sus tareas específicas relacionadas con las *Reglas de Golf* o el presente Reglamento, pero podrá recomendar al Comité de Honor y Justicia que proceda en consecuencia.



"SEGUIMOS CRECIENDO".

- b. La decisión del Comité de Reglas es inapelable y no podrá ser modificada, suspendida o cancelada por ningún otro Comité del torneo.
- c. En el momento que lo juzgue conveniente, el Comité Organizador podrá sustituir a los miembros de este Comité.

Comité de Honor y Justicia

33. Designado por el Comité Organizador, el Comité de Honor y Justicia tiene por función la de revisar y sancionar los casos que se le presenten, derivados de conductas irregulares de jugadores, socios de club, directivos o clubes participantes, que trascienden a aquellas sancionables por las *Reglas de Golf* o el presente Reglamento. Este Comité sólo revisará aquellos casos que se presenten por escrito o por correo electrónico en las oficinas de la AGVM, antes, durante o después del desarrollo del torneo. Las protestas contra cualquier miembro de los diferentes Comités que forman la Administración del torneo, se deberán turnar a este Comité, el cual determinará su procedencia y dado el caso, presentará por escrito su dictamen.
- a. Este Comité no podrá descalificar a un jugador, equipo o Club, durante el desarrollo del Torneo, pero sí podrá determinar su expulsión definitiva del mismo, si la falta lo amerita. El Comité de Honor y Justicia deberá informar al Comité de Reglas sobre aquellas sanciones que ameriten la expulsión de un jugador, equipo o Club participante, para que éste proceda en consecuencia.
 - b. En el momento que lo juzgue conveniente, el Comité Organizador podrá sustituir a los miembros de este Comité.

Coordinadores

34. Los Coordinadores de la AGVM serán designados por el Comité Organizador y será la persona encargada del registro y entrega de todas las tarjetas de los partidos de todas las categorías, así como de la recepción de la misma y captura de puntos de cada categoría. Los Coordinadores de AGVM realizarán las siguientes actividades:
- a. Se presentarán con un mínimo de una hora y media de anticipación al club en el que se desarrollará la competencia e informarán de inmediato a la persona asignada por dicho Club para la atención del mismo, acerca del lugar donde permanecerá hasta quince minutos antes del inicio de la ronda.
 - b. Todos los jugadores deberán pasar a la mesa de registro con el Coordinador, previo al inicio de la ronda. El jugador que no se pase a registrar ante el Coordinador, se considerará que no llegó a jugar.



"SEGUIMOS CRECIENDO".

- c. Asesorará a los Capitanes de cada equipo, a solicitud expresa de estos, en las dudas que surjan con respecto a las salidas del día. Para ello, deberá estudiar con anticipación las diversas alternativas de reacomodo de jugadores que se pudieran presentar en caso de ausencia de uno o más de ellos, de cualquiera de los clubes participantes.
- d. Al término de la ronda, recabará las tarjetas oficiales en la mesa oficial para la recepción de tarjetas, cotejará que las sumas anotadas en las mismas sean correctas, que estén debidamente firmadas, vaciará la información en la hoja de resultados y recabará en la misma, las firmas de los Capitanes de los equipos participantes.
- e. Transmitirá por correo electrónico o vía telefónica al Comité Organizador (AGVM), los resultados de la ronda correspondiente. Estará pendiente de las protestas que se hubieran presentado y revisarlas con el Comité de Reglas. Estas tareas deberá efectuarlas con la debida prontitud.
- f. Antes del comienzo de una ronda, informará mediante documento escrito, a los Capitanes de los equipos involucrados, sobre las resoluciones del Comité de Reglas a protestas recabadas durante la ronda anterior.
- g. Es muy recomendable que el Coordinador esté enlazado con la caseta del *starter*, con el fin de poder ser localizado en forma expedita.
- h. El Coordinador de la AGVM fungirá como autoridad responsable de la ronda.
- i. Será el responsable de determinar si las condiciones del juego cumplen satisfactoriamente con el espíritu de la competencia.
- j. Podrá retrasar el inicio de la ronda, por el tiempo que considere necesario, si a su juicio existan irregularidades que lo ameriten.
- k. Será el encargado, junto con los profesionales del Club anfitrión, de determinar la suspensión, cancelación y reanudación de una ronda, si las condiciones climatológicas o del terreno lo ameritan.
- l. Deberá responsabilizarse de las tarjetas de puntuación y hojas de control, con el fin de asegurar su entrega en las oficinas de la AGVM, a más tardar, al día siguiente de la culminación del evento.

Condiciones del campo y Profesionales

35. La AGVM será la responsable en coordinación con profesionales de los clubes en los que se jugará la competencia, del marcaje del campo y la posición de las banderas y de que este procedimiento se lleve a cabo de acuerdo con los reglamentos y recomendaciones vigentes. Asimismo, deberán dar las indicaciones pertinentes al Comité de Golf para la correcta publicación de las Reglas Locales que se publicarán en la APP Torneos AGVM.



"SEGUIMOS CRECIENDO".

- a. Será responsabilidad del profesional dar por iniciada la ronda, mediante el lanzamiento de la señal de inicio de la ronda, previa autorización del Coordinador de la AGVM. (en caso de que las salidas sean por escopetazo).
- b. El profesional será el responsable de asignar tanto la mesa de registro como la mesa de entrega de resultados al Coordinador de la AGVM y de así requerirse un espacio privado (cerrado al acceso de jugadores) para resolver cualquier controversia de la ronda o para que los capitanes cotejen la puntuación obtenida por cada uno de sus equipos.
- c. Los profesionales de clubes no podrán decidir sobre problemas relacionados con las Reglas de Golf; no obstante, estarán autorizados para definir antes o durante la competencia, cualquier zona del campo que lo requiera, como terreno en reparación o atender a llamados de los jugadores con dudas respecto al marcaje del campo.
- d. Si en cualquier momento, durante la ronda, algún imprevisto provocará la necesidad de alterar las condiciones del terreno de juego, el profesional o su equipo, podrán llevar a cabo las modificaciones pertinentes, previa autorización del Coordinador de la AGVM. Ninguna alteración podrá hacerse en un hoyo si algún grupo se encuentra jugando en el mismo.

Reglas especiales

36. Los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados. Queda estrictamente prohibido el uso de pantalones de mezclilla, *pants*, pantaloncillo corto (*shorts*) o playera sin mangas como parte del uniforme. Aquellos equipos, cuyos jugadores no se presenten con el uniforme adecuado, se les sancionará con la pérdida de un punto la primera vez, de dos puntos la segunda ocasión y de descalificación de esa ronda en caso de reincidir. Está permitido el uso de bermudas, excepto en los clubes CCCM y LCC, que no está permitido jugar en bermudas.
37. Se permite el uso de carros de golf para todas las categorías.
38. La concesión de un golpe (bola dada), hoyo o partido, está sujeta a la discreción de cualquiera de los equipos oponentes (*Regla 3.2a(1)*). Un golpe puede ser concedido por un oponente y no por el otro. En este caso, la concesión será válida sólo para el equipo que la otorgó y el jugador involucrado deberá continuar su juego para efectos de puntuación con el otro oponente. **Una concesión no podrá ser declinada o retirada.** Si un golpe es concedido por ambos bandos contrarios, el jugador deberá levantar su bola, anotándose los golpes que llevaba más el correspondiente a la concesión. En las rondas de juego de bola-baja, si el jugador, en vez de levantar su bola, opta por golpearla, o en lugar de ello, la rueda por el piso o ejerce sobre la misma cualquier movimiento que ayude a su compañero de equipo en la forma en la que aquel deberá efectuar su siguiente golpe, *el compañero será descalificado por ese hoyo.*



"SEGUIMOS CRECIENDO".

39. Considerando que habrá círculos en todos los hoyos que determinen las bolas que están dadas de manera automática, de acuerdo a lo establecido en el punto 22 de estas Condiciones de la Competencia, aquella bola que sea jugada que descansa o esté dentro del círculo, con la finalidad de darle la caída a su compañero, esa bola quedará descalificada por ese hoyo, contando la bola de su compañero.

Aparatos para medir distancia

40. En ésta competencia, un jugador podrá obtener información sobre la distancia, utilizando equipo que sirva para medirla. Se puede utilizar un aparato para medir distancias que de otro tipo de mediciones siempre y cuando estas estén apagadas. En caso de que se descubra que se midió otro tipo de condición diferente a la distancia, (por ejemplo, inclinación del terreno, velocidad del viento, temperatura, etc.), el jugador habrá infringido la Regla 4.3a(1)/1 de la cual se desprende una penalidad de descalificación.

Práctica entre hoyos

41. De acuerdo con las Reglas de Golf (Regla 5.5b), «... el jugador podrá practicar *putts* o *chips*, en o cerca del *green* que acaba de jugar, en cualquier *green* de práctica, o en la mesa de salida siguiente, siempre y cuando el golpe de práctica no lo ejecute desde un obstáculo y no retrase el juego (Regla 5.6a)».

42. Cualquier golpe de práctica que provoque un retraso en el juego del grupo subsiguiente, será considerado como una falta a la Regla 5.6a.

Otros

43. Cualquier punto o controversia no cubiertos en el presente, serán responsabilidad del Comité de Reglas y Reglamentos de la AGVM, cuya decisión será inapelable.

44. Se aplicará la nota de la Regla 10.2b, que permite al Capitán de cada equipo, aconsejar a los jugadores. Dicho Capitán deberá estar plenamente identificado ante el Coordinador de la AGVM (ver punto 8). El co-Capitán podrá gozar de los mismos beneficios, siempre y cuando también se identifique, previo a la ronda de juego, con el Coordinador de la categoría. La asesoría del Capitán se limita al tiempo permitido para ejecutar el golpe (40 segundos), en caso de exceder este tiempo y retrasar el juego el jugador será penalizado de acuerdo a la política de Ritmo de Juego.



"SEGUIMOS CRECIENDO".



Les deseamos la mejor de las suertes a todos los participantes.

Atentamente,

Asociación de Golf del Valle de México

Lic. Alfredo Ruiz Orozco
Presidente

Lic. Raúl López Alvarado
Director del Torneo

Comité Organizador

Presidente:	Lic. Alfredo Ruiz Orozco
Vicepresidente:	Ing. José Manuel González Mendoza
Vicepresidente:	Sr. Antonio Rueda Sainz
Secretario:	Lic. Raúl López Alvarado
Tesorero:	Lic. Carlos Guevara Pereda
Director del Torneo:	Lic. Raúl López Alvarado
Honor y Justicia:	Arq. Ramón Pérez Pesqueira Lic. Jaime Gutiérrez Argüelles Ing. Fernando Lemmen-Meyer S.



"SEGUIMOS CRECIENDO".