

LXXVII Torneo Interclubes Varonil del Valle de México 2026

Términos de la competencia

1. El sorteo para la distribución numérica de equipos (*rol de juegos*), se llevará a cabo el día martes 19 de mayo 2026 a las 4:00 p.m. y será transmitido en vivo a través de nuestras redes sociales oficiales.
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. El siguiente formato:

1er día.- Bola Baja por parejas (Four Ball Match Play) con base al rol de juegos correspondiente.

2do día.- Tiro Alterno por parejas (greensome match play) en donde ambos jugadores pegan el tiro de salida y 3er día.- Las categorías Campeonato y AA, jugarán match play individual y las demás categorías

Bola Baja por parejas (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, $\frac{1}{2}$ si empatan y 0 si pierden, 1 punto al ganador de los segundos nueve hoyos, $\frac{1}{2}$ si empatan y 0 si pierden y 2 puntos al partido ganado, 1 al partido empatado y 0 al perdido.

Para las categorías Campeonato y AA que jugarán match play individual el último día, la puntuación por partido será de $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ -1, es decir se otorgará $\frac{1}{2}$ punto al ganador de la primer vuelta, $\frac{1}{2}$ punto al ganador de la segunda vuelta, $\frac{1}{4}$ en caso de empate y 1 punto al ganador del match. Esto con el fin de que todos los días se disputen la misma cantidad de puntos. Para los partidos que arranquen bajo el sistema bye, sumará 1 $\frac{1}{2}$ el ganador del partido, $\frac{1}{2}$ el perdedor del partido y en caso de que empaten 1 punto cada equipo.

Bola baja - Partido en el que dos juegan su mejor pelota contra la mejor pelota de otros dos jugadores. Este sistema de juego está cubierto por la Regla 23-1.

Tiro alterno modificado (Greensome) Regla 22– Al inicio de cada hoyo, pegan los dos jugadores, se escoge la mejor posicionada y de ahí en adelante, pega un tiro un jugador y el siguiente el otro hasta embocar. El jugador que vaya a pegar el segundo tiro, es aquel al que no se escogió su bola.

-Los golpes de penalidad no afectan el orden del juego.

-Si los golpes de ambos jugadores desde el área de salida están fuera de límites, el bando debe decidir quién jugará nuevamente desde el área de salida. En este caso no pueden los dos jugadores volver a jugar.

-Bola Provisional : Si la bola de un jugador puede estar perdida o fuera de límites y se requiere jugar una bola provisional lo hará el compañero de bando.

-Penalidad por ejecutar un golpe en orden incorrecto infringiendo la regla 22.3: Penalidad General en match play pérdida del hoyo.



AGVM
ASOCIACIÓN DE GOLF
DEL VALLE DE MÉXICO

La categoría Campeonato jugará de las marcas negras o lo equivalente para cada club.

La categoría AA, jugará de las marcas azules o lo equivalente para cada club.

Las categorías A, B, C, D y E jugarán de marcas blancas o lo equivalente para cada club.

Es necesario revisar el yardaje y color de marcas que cada categoría va a jugar, que será publicado en la APP de la AGVM previo al inicio del torneo.

4. Para todos los partidos, se aplicarán las Reglas de Golf y en particular, la Regla 3 (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 media 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 30 minutos al horario oficial de salida y confirmar el estatus de su equipo para la ronda. 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 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.

El Capitán y co-capitán podrán asesorar a los jugadores de su equipo en todo momento, siempre y cuando ellos mismos no se encuentren jugando.

8. Todos los jugadores deberán de pasar a registrarse con el Coordinador de la AGVM en la mesa designada para ese propósito, en caso de no hacerlo, se considerará que no está presente y se procederá de acuerdo a lo establecido en los puntos 10, 11 y 12 del presente reglamento. Es obligación del Capitán informar al Coordinador el status de su equipo 30 minutos antes del inicio de la ronda.
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 enviar al menos un jugador al turno de salida que le corresponde para la primera ronda del torneo. En caso de ausencia de ambos jugadores de un equipo al momento del inicio de su 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 16 y 17*). 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.

"SEGUIMOS CRECIENDO".

11. Si un equipo que no se presenta completo en la segunda ronda, debido a que el formato de juego es tiro alterno, sólo podrán jugar parejas completas, por lo que en caso de ausencia de 1 jugador ó 2, el Capitán deberá informar al Coordinador de AGVM de esta situación y no enviará a una pareja contra los oponentes cuya suma combinada de puntos acumulados hasta ese momento sea la más baja de la categoría. En caso de ausencia de 3 ó 4 jugadores, tampoco enviará una pareja contra los oponentes cuya suma combinada sea la segunda más baja y así sucesivamente en caso de tener más ausencias. *De no hacerlo, las representaciones que inicien su juego en turnos 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. En caso de que un jugador llegue tarde, no podrá jugar a menos de que esté dentro del tiempo límite que le permiten las reglas para incorporarse siempre y cuando esté completa la pareja que se fuera a incorporar.*
12. *Para la 3er ronda, si un equipo no se presenta completo, el Capitán deberá de informar al Coordinador de AGVM y este deberá de enviar al jugador que va sólo en contra de los oponentes cuya suma combinada sea la menor de la categoría en ese momento. 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 una pareja contra los oponentes que sumen menos puntos y ese partido se convertirá en bye y el jugador que vaya solo, se mandará contra los segundos equipos que menos puntos sumen. Para el partido que se convierta en bye, los equipos restantes deberán de sumar 2 puntos cada bando independientemente de cómo quede el partido.
13. Si una vez comenzada la tercera 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 de la AGVM, quién lo asistirá informando acerca de los procedimientos viables de acuerdo a los mismos. El Capitán es el único responsable 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 perderá sus partidos. Los equipos oponentes asignados a dicho bando, desarrollarán su competencia conforme a los puntos 18.b, 18.c, 18.d y 18.e del presente Reglamento.

16. En caso de que se presente alguna situación en la cuál haya violencia física por parte de un jugador o varios, el equipo completo al que pertenece ese jugador quedará descalificado por ese día sin derecho a puntos, independientemente los puntos que hubiera hecho el resto del equipo de esa categoría y que no estuvo involucrado en el problema. Adicionalmente, los jugadores involucrados, no podrán jugar el resto del torneo, además de que el caso se turnará al Comité de Honor y Justicia de la AGVM para que determine la sanción final.

Sistema Bye

17. 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.
18. 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 ha sido asignado a determinada mesa de salida, en desacuerdo con los puntos 11 y 12 del presente Reglamento.
 - 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 competición. 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 LXXVIII del Interclubes 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

19. La tarjeta oficial que le corresponda llevar a cada club será entregada al Capitán previo al inicio de la ronda. El club responsable del llenado de la misma será el que aparezca en la parte superior de la tarjeta.
20. Será obligación del anotador oficial el entregar la tarjeta al Coordinador de la AGVM 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, el score efectuado por cada una de los equipos participantes en todos los hoyos y la puntuación obtenida por cada representación. La tarjeta deberá de tener cuando menos la firma de un jugador de cada representación.** Cada jugador deberá supervisar 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.

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 y de persistir, precederá sucesivamente la ronda anterior hasta tomar en cuenta la puntuación de la primera ronda del torneo. En caso de persistir el empate, se procederá a muerte súbita respetando el sistema de juego de la competencia del tercer día, iniciando en el hoyo que determine el Comité Organizador.

22. Ritmo de juego

Los jugadores deberían jugar las rondas a un ritmo rápido. Se permite y se recomienda a los jugadores que jueguen "ready golf", de manera segura y responsable (Regla 6.4b) y deberían ejecutar cada golpe en no más de 40 segundos (Regla 5.6b).

El tiempo máximo permitido es el tiempo **MÁXIMO** que el Comité considera necesario para que un grupo complete su ronda

Definición de “Fuera de posición”

Un grupo está **fuera de posición** cuando:

- Ha completado un hoyo (lo que significa que la bola del último jugador del grupo en embocar ha sido levantada del hoyo) después del tiempo máximo permitido estipulado y:
 - a) El grupo llega a un par 3 ó un par 4 que está libre para jugarse
 - b) El grupo llega a un par 5 que no está libre para jugarse, pero que queda libre antes de que todos los jugadores del grupo hayan ejecutado sus golpes desde el área de salida
 - c) El grupo llega a un par 5 que está libre para jugar.

Nota: Si por una regla o alguna otra demora justificada que ocurra causa que el grupo en cuestión esté fuera de posición, se espera que el grupo recupere su posición en un tiempo razonable.

Se permite y se recomienda a los jugadores que jueguen fuera de turno (“ready golf”) de manera segura y responsable bajo la Regla 6.4b(2) en cualquier momento, pero especialmente cuando su grupo está fuera de posición.

Cronometraje

Cuando el Comité determina que un grupo (o un jugador) sea cronometrado, el Oficial de Reglas notificará esto a todos los jugadores del grupo (o a ese jugador en específico).

Se le permite al jugador un máximo de **40 segundos** para ejecutar un golpe y realice lo siguiente:

- a) Un golpe en el área de salida
- b) Un segundo golpe en un par 4 ó par 5
- c) Un tercer golpe en un par 5
- d) Esto se aplica en el green y en los alrededores del green (approach)

Si cualquier jugador en un grupo que esté siendo cronometrado excede el tiempo máximo permitido para ejecutar un golpe, el Oficial de Reglas se lo informará tan pronto como sea posible.

Nota: El Comité se reserva el derecho de cronometrar a un grupo en cualquier momento cuando lo considere necesario. Además, si el Comité determina que un jugador está retrasando el juego de manera injustificada, se le puede cronometrar individualmente a discreción del Comité, independientemente de si el grupo está fuera de posición. Los jugadores también deben saber que el Comité puede evaluar un “mal tiempo” de un jugador en un grupo que está fuera de posición si el jugador no hace ningún esfuerzo para ayudar al grupo a recuperar su posición. Un ejemplo de esto sería un jugador que retrasa el juego entre golpes o entre hoyos.

23. Penalidades por no respetar el ritmo de juego

Los siguientes son las penalidades, en orden, para cualquier jugador que esté siendo cronometrado y que exceda el tiempo máximo permitido para ejecutar un golpe:

- a) Primer mal tiempo: Amonestación
- b) Segundo mal tiempo: un golpe de penalidad
- c) Tercer mal tiempo: dos golpes de penalidad
- d) Cuarto mal tiempo: Descalificación (este jugador no podrá jugar otro día)

Nota: Si un grupo que está siendo cronometrado recupera su posición en el campo, cualquier “mal tiempo” anterior, se seguirá teniendo en cuenta para el resto de esa ronda en caso de que ese grupo requiera monitoreo adicional. Cualquier jugador que tenga registrado un mal tiempo(s), se le recordará si el jugador o el grupo requieren ser cronometrados adicionalmente durante la ronda.

24. 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 m de diámetro que delimitará las dadas automáticas. Es decir si la pelota descansa sobre la línea del círculo, esta estará dada y deberá ser forzosamente levantada.
25. El número máximo de golpes por hoyo, será de doble bogey para todas las categorías, excepto para la categoría E que el límite 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 tres 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 pelota y anotarse en su bola baja doble bogey o triple bogey, considerando esta situación como un acuerdo para empatar el hoyo. Es decir, para ganar un hoyo, deberá de ser con bogey o menor o doble bogey o menor para la categoría E.
26. Dado que se implementó el número máximo de golpes por hoyo, los equipos que por motivos de llevar apuesta entre ellos, no levanten su pelota en el número de golpes que indica el punto anterior, en caso de ser descubiertos por el Comité Organizador o reportados por sus oponentes, estos serán descalificados de la ronda, sin derecho a puntos, convirtiendo el partido en bye y repartiendo los puntos de acuerdo a lo estipulado para los partidos que se convierten en bye.
27. El snack que se sirve a los jugadores cuando cruzan entre los hoyos 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.

Políticas de suspensión, reanudación o cancelación de una ronda

28. 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)*).
29. 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 hubieran 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

30. Cualquier protesta o inconformidad deberá presentarse a través de la opción de protestas de la AGVM en su portal de internet designado 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.
31. 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

32. 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

33. 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.

- 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

34. 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, a través de la aplicación del torneo en la pestaña de protestas o bien por correo electrónico al correo torneos@agvm.mx, 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

35. 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 la AGVM no están autorizados para sancionar hechos o conductas relacionados con las *Reglas de Golf* o el presente Reglamento.
- a. Se presentará con un mínimo de una hora de anticipación al club en el que se desarrollará la competencia e informará 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. Dado que las salidas serán por escopetazo, el registro del jugador se hará en la mesa de registro correspondiente previo al inicio de la ronda. Lo que sí es necesario que se haga, es que el Capitán informe al Coordinador el status de su equipo para que este le indique la forma en la que tiene que enviar a sus jugadores en caso de ausencias.
 - 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.

- 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

36. 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 página de internet de la AGVM www.agvm.mx.
- 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.
 - b. El profesional será el responsable de asignar la mesa de recepción de tarjetas 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 provocase 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

37. Los clubes deberán registrar en la App de la AGVM los uniformes de los 3 días de juego a más tardar el martes 21 de abril. La penalidad para los jugadores que no se presenten debidamente uniformados será la descalificación para ese día de juego. La camisa deberá tener el logo oficial del club al que estén representando. Queda estrictamente prohibido el uso de pantalones de mezclilla, *pants*, pantaloncillo corto (*shorts*) o playera sin mangas como parte del uniforme. Está permitido el uso de bermudas, excepto en los clubes CCCM y LCC, que no está permitido jugar en bermudas.
38. Se permite el uso de carros de golf para todas las categorías.
39. La concesión de un golpe (pelota 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 pelota, anotando los golpes que llevaba más el correspondiente a la concesión. En las rondas de juego de pelota-baja, si el jugador, en vez de levantar su pelota, 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.*
40. Considerando que habrá círculos en todos los hoyos que determinen las pelotas que están dadas de manera automática, de acuerdo a lo establecido en el punto 22 de estas Condiciones de la Competencia, aquella pelota que sea jugada que descansa o esté dentro del círculo, con la finalidad de darle la caída a su compañero, esa pelota quedará descalificada por ese hoyo, contando la pelota de su compañero.
41. El Capitán o la persona designada como tal para la ronda, podrá tener interacción total con sus jugadores, es decir, darles consejos, yardaje, caídas o indicaciones de juego, siempre y cuando no se retrase el ritmo de juego.

Aparatos para medir distancia

42. En ésta competencia, un jugador podrá obtener información sobre la distancia, utilizando equipo que sirva para medir la misma, independientemente de que el equipo tenga otras funciones. En caso de que el jugador utilice una función diferente a la de medir distancia, estará infringiendo la regla 4.3 a) teniendo como penalidad la de descalificación.

Práctica entre hoyos

43. 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)».
44. 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

45. Cualquier punto o controversia no cubiertos en el presente, serán responsabilidad del Comité de Reglas y Reglamentos de la AGVM, cuya decisión será inapelable.
46. 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 7). 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.

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

Atentamente,

Asociación de Golf del Valle de México

Lic. Alfredo Ruiz Orozco
Presidente

Act. Raúl Tostado Basurto
Director del Torneo

Comité Organizador

| | |
|-------------------|--------------------------------|
| Presidente: | Lic. Alfredo Ruiz Orozco |
| Vicepresidente: | Lic. Mauricio Chico Cañedo |
| Vicepresidente: | Sr. Antonio Rueda Sainz |
| Secretario: | Lic. Raúl López Alvarado |
| Tesorero: | Lic. Carlos Guevara Pereda |
| Honor y Justicia: | Arq. Ramón Pérez Pesqueira |
| | Ing. Fernando Lemmen-Meyer S. |
| | Lic. Jaime Gutiérrez Argüelles |