REGLAMENTO INTERNO DE GOLF

Actualización 27 de julio de 2022

CONTENIDO

CAPITULO I – Normas Generales..... 3
ARTICULO 1°.- Aplicación…..3
ARTICULO 2°.- Código de Conducta…..3
a.- El espíritu del Juego…..3
b.- Actuar con Integridad…..3
c.- Mostrar consideración hacia los otros jugadores manteniendo un ritmo rápido (Ritmo de juego) 3
d.- La seguridad personal de otro jugador 4
e.- Tener buen cuidado del campo y/o no omitir cuidar el campo..... 4
f.- Grave falta de conducta..... 5
g.- Normas del vestuario 5
h.- El Equipamiento del Jugador…….. 5
i.- Será la autoridad para decidir penalidades y sanciones al juego… 6
j.- Penalidad por Infracción a lo estipulado en el presente Artículo 6
ARTÍCULO 3o.- Definiciones y Procedimientos Especiales Contempladas en las Reglas de golf 7
a.- Definiciones 7
b.- Procedimientos Especiales por Reglas Locales de Golf..... 12
c.- Procedimientos Especiales en las Reglas de Golf..... 15
ARTÍCULO 4º.- Usuarios del campo de golf..... 16
ARTÍCULO 5º. - Horarios..... 17
a. Campo de Golf..... 17
b. Campo de Golf Infantil..... 17
c. Campo de práctica del Golf 18
d. Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales 18
Señales usadas en el CMG
ARTÍCULO 6o.- Turnos de salida campo de golf..... 18
a.- Turnos de salida fines de semana y/o festivos 18
b.-Turnos de salida días ordinarios de la semana..... 19
ARTÍCULO 7o.- Turnos de salida para el campo infantil de golf 19
ARTÍCULO 8o.- Categorías 19
ARTÍCULO 9o.- Orden 20
a.- Match Play..... 20
b.- Juego por Golpes 20
ARTICULO 10°.- Tiempo de juego 20
a.- El tiempo máximo permitido para el juego de cada hoyo 21
ARTÍCULO 11o.- Prioridad en el campo..... 21
ARTÍCULO 12o.- Sitios de práctica..... 21
ARTÍCULO 13o.- Marcas de Distancias campo de golf y campo infantil 22

ARTÍCULO 14o.- Entrega de las tarjetas de scores 23
ARTÍCULO 15o.- Requisitos para obtener Hándicap 23
ARTÍCULO 16o.- Códigos en las Categoría infantil y juvenil 23
a.- Determinadas por el club 23
b.- Medallas mensuales infantiles y juveniles 23
c.- Categoría Campo de golf 23
d.- Modalidad y número de hoyos de Juego 24
e.- Calendario 24
f.- Otros torneos 24
ARTÍCULO 17o.- Torneos autorizados 25
ARTÍCULO 18o.- Requisitos para participar en torneos internos 26
ARTÍCULO 19o.- Condiciones e inscripciones para torneos 26
ARTÍCULO 20o.- Quórum para torneos 26
ARTÍCULO 21o.- Sorteos para torneos 26
ARTÍCULO 22o.- Juego entre familiares 27
ARTÍCULO 23o.- Trofeos 27
a. Para los torneos internos del club juego por golpes (stroke play) y match play (juego por hoyos) 27
b. Para los torneos internos distintos a los campeonatos internos y a la medalla mensual 27
ARTÍCULO 24o.- Desempates Juego por golpes (Stroke Play) 28
ARTÍCULO 25o.- Desempates Match-Play (Juego por Hoyos) 28
ARTÍCULO 26o.- Campeones Internos del club 28
ARTÍCULO 27o.- Clasificación torneos Juego por Hoyos (Match Play) 29
ARTÍCULO 28o.- Representación del club en Torneos 30
ARTÍCULO 29o.- Responsabilidades del Comité de golf 30
ARTÍCULO 30o.- Funciones del Comité de golf 30
ARTÍCULO 31o.- Funciones del Comisario de golf 32

CAPITULO I
NORMAS GENERALES

ARTÍCULO 1º.- Aplicación. El juego de golf en el CMG se regirá por las Reglas de Golf de la Guía Oficial de las Reglas de Golf y los Procedimientos del Comité aprobados por la R&A y USGA efectivos desde enero de 2019, aceptadas por la Federación Colombiana de Golf, las Reglas Locales del Club y por el presente Reglamento Interno.

ARTÍCULO 2º.- Código de Conducta. De conformidad con la Guía Oficial de las Reglas de Golf - Estándares de Conducta del Jugador, los jugadores deberán cumplir y observar, una conducta esperada por todos y Reglamentada así:

a. El espíritu del juego
Se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego.

b. Actuar con integridad
En el cumplimiento de las Reglas, aplicando todas las penalidades y siendo honestos en todos los aspectos del juego.

c. Mostrar consideración hacia los otros jugadores manteniendo un ritmo rápido (Ritmo de juego)
Los jugadores deben jugar a un buen ritmo. “El Comité de Golf” hará cumplir lo estipulado en lo referente al “ritmo de juego” y “tiempo de ejecutar un golpe” para cada uno de los hoyos”, como está indicado en el artículo 8º del presente Reglamento y conforme a las siguientes consideraciones:

1) En el área del tee de salida iniciando cada hoyo de la vuelta, ningún jugador colocará su bola en él, mientras no le corresponda su turno, a no ser que sea autorizado por el compañero o compañeros de juego. y de acuerdo con estar “Listo para Jugar” o “Ready to Play”. Los jugadores deben estar listos para jugar tan pronto les corresponda su turno.
2) Cuando se haya completado el juego de un hoyo, los jugadores deben abandonar el green inmediatamente.
3) Es responsabilidad de un grupo conservar la distancia con el grupo de adelante.

4) Si tiene un hoyo libre y está demorando al grupo de atrás, deberá invitarlo a pasar, independientemente del número de jugadores de ese grupo.

d. La seguridad personal de otro jugador

Si un jugador ejecuta un golpe en dirección hacia donde haya peligro de golpear a alguien, debe gritar una palabra de alerta, siendo la tradicional “fore” la más empleada para tales situaciones, adicional:

1) No ejecutar un golpe o hacer un swing de práctica, con jugadores cerca de tal forma que pueda ser golpeado con el taco o por piedritas, ramas, etc., o ser golpeado por la bola al estar a su alcance con el golpe a ejecutar.
2) Mientras un jugador toma posición o está ejecutando el golpe, sus compañeros de juego no deben moverse, hablar o colocarse muy próximos a este o al hoyo.
3) Los jugadores deben asegurarse de que ningún aparato electrónico de audio o video llevado a la cancha distraiga a sus compañeros u otros jugadores en el campo.

e. Tener buen cuidado del campo y/o no omitir cuidar el campo.

1) Los jugadores antes de abandonar un bunker deben nivelar cuidadosamente las huellas y huecos hechos en la ejecución de su golpe.
2) El pasto que ha sido arrancado (divot) debe ser repuesto, así como arreglar cualquier pique de bola ocasionado en los greenes.
3) Los jugadores tendrán mucho cuidado de no ocasionar daños al green con sus zapatos, tacos o bolas. Se debe sacar la bola del hoyo con la mano y no con el taco. El astabandera debe ser colocada nuevamente en el hoyo antes de que los jugadores dejen el green.
4) Los jugadores no deben apoyarse en sus tacos cuando estén en el green, especialmente al sacar la bola del hoyo. Para evitar daños, los caddies no deben permanecer demasiado cerca del mismo y se les debe exigir tener cuidado al manejar la astabandera.
5) Alterando deliberadamente la marcación o las condiciones del campo, como mover o cambiar la ubicación de las marcas del tee de salida establecida por el Comité para definir el lugar de salida, los que deben permanecer en la misma ubicación (obstrucción inamovible) para todos los jugadores.
   Las marcas de salida son consideradas obstrucciones movibles, que pueden ser movidas según lo permitido en la Regla para alivio de una bola afectada por una de estas después de haber ejecutado su golpe.
6) Por razones de diseño y construcción del campo de golf, está prohibido el uso de carros motorizados. En casos excepcionales, se autoriza el carro de

golf para los mayores de 75 años, o para jugadores con alguna restricción médica, limitación física y previa autorización del Jefe de la Oficina de Deportes, se podrán utilizar carros en el juego de golf cotidiano, siempre y cuando cumplan los siguientes códigos de protección en el campo:

a) Circular siempre por los costados de los fairways.
b) No estacionar el carro sobre los sitios de salida o del collarín de los greenes.
c) El carro no podrá transportar personas diferentes a las autorizadas, ni sus equipos.
d) Los carros eléctricos y las motos especiales para cargar los equipos de golf estarán autorizadas por el Comité.
e) Cuando se apliquen las Reglas de invierno o cuando lo determine el Comité de golf y/o una autoridad competente, se suspenderá el servicio.
f) No arrojar o golpear con un taco para dañar el campo deliberadamente.

f. Grave falta de conducta

El jugador que ofenda o haga desplantes contra sus compañeros de juego, los caddies, los miembros del Comité, el árbitro (oficial de Reglas) y los espectadores del Club, podrá ser sancionado con la descalificación inmediata.

g. Normas del vestuario.

1) Los jugadores deben permanecer adecuadamente vestidos.
2) Está prohibido el uso de shorts y camisetas sin cuello ni mangas.
3) Está prohibido el uso de pantalones jeans.

h. El Equipamiento del Jugador

Basado en el principio de que el golf es un juego desafiante en el cual el éxito del jugador debería depender de su juicio, destreza y habilidades, el jugador:

1) Debe utilizar tacos y bolas que sean conformes. Está limitado a no más de 14 tacos y no debe reponer tacos dañados o perdidos. Un jugador puede usar equipamiento Reglamentario para ayudarle en su juego durante una vuelta. Pero, no podrá obtener una potencial ventaja por:

- Utilizar equipamiento (otra cosa a un taco o una bola) que reduce o elimina artificialmente la necesidad de una habilidad o criterio que es esencial para el desafío del juego, como se puede determinar con los “Permitidos y “No Permitidos” indicados en las Reglas de Golf 2019.
- Utilizar equipamiento de forma anormal, tal como:

Audio y Video (Regla 4.3. (4) equipamiento)

Permitidos. Escuchar un audio o viendo un video, pero al hacerlo así, deberá mostrar consideración con los demás presentes, usando

audífonos para escucharlos.

Guantes y Agentes Adhesivos (Gripping).

Permitidos. Utilizando un guante sencillo que cumple con los requerimientos de las Reglas de Equipo. Utilizando resina, polvos y otros agentes humectantes o secantes; o envolviendo el grip con una toalla o pañuelo.

i. Será la autoridad para decidir penalidades y sanciones al juego.

De acuerdo con las "Reglas Guía Oficial de las Reglas de Golf", el "Comité" es el órgano administrativo compuesto por quienes están envestidos de autoridad para hacer cumplir las Reglas de golf, aplicar el Código de Conducta en las programaciones de los juegos semanales de diversión, los juegos y torneos oficiales de competencias programadas. Su función es la de intervenir en los casos que ocurran infracciones o una grave falta de conducta al actuar contrariamente al espíritu del juego. El Comité del CMG estará integrado por siguientes: la Junta Directiva, la Gerencia, la oficina de deportes con su personal relacionado con el golf (jefe de la oficina, starter, los profesionales de golf, el personal encargado del campo, los controladores del ritmo de juego, etc.), los miembros del Comité de golf y oficiales de Reglas nombrados para los torneos. El Comité podrá determinar si el presente Reglamento se aplica:

1) Al caddie del jugador y si un jugador puede ser penalizado de acuerdo con el código por las acciones de su caddie durante la vuelta.
2) Para penalizar a un jugador de acuerdo con el Código de Conducta por una falta cometida por un espectador o por la familia del jugador o sus seguidores. Por ejemplo, en una competencia juvenil donde los familiares no están autorizados a caminar por el fairway, o a cierta distancia de los jugadores, el jugador no deberá ser penalizado por cualquier falta de un espectador.
3) Al decidir si un jugador es culpable de una grave falta de conducta, el Comité deberá considerar si la acción del jugador fue intencional o deliberada y si la acción fue lo suficientemente significativa como para merecer la descalificación, sin antes dar una advertencia y/o aplicar otras penalidades, de acuerdo con las estipuladas en el Código de Conducta.
4) La Junta Directiva en caso de requerirse como parte del "Comité", en reunión ordinaria o extraordinaria, analizaría lo siguiente:
   a) Si las sanciones son disciplinarias de acuerdo con el Reglamento Interno Disciplinario, o
   b) Son relacionadas con el juego de golf y pueden ser: negar al jugador la posibilidad de participar en una o más competencias futuras dirigidas por la Oficina de Deportes, o requiriendo que el jugador juegue en un cierto horario del día.

j. Penalidad por Infracción a lo estipulado en el presente Artículo:

1) Primera infracción – advertencia o amonestación
2) Segunda infracción – un golpe de penalidad
3) Tercera infracción – dos golpes de penalidad
4) Cuarta infracción o cualquier grave infracción – descalificación.

ARTÍCULO 3o.- Definiciones y Procedimientos Especiales Contempladas en las Reglas de golf

a.- **Definiciones.** Las siguientes definiciones de las Reglas de golf se consideran importantes por su ocurrencia continua y utilización en el juego cotidiano de golf:

Agua temporal: Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (como charcos de agua de lluvia o riego o el desborde de un cauce de agua) que:

- No está en un área con penalidad, y
- Puede ser vista antes o después de que el jugador tome su stance (sin presionar excesivamente con sus pies)

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo, fangoso o blando, o que el agua sea momentáneamente visible cuando el jugador pise el terreno; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que el jugador tome su stance. Casos especiales:

- El rocío y la escarcha: no son agua temporal.
- La nieve y el hielo natural: (que no sea escarcha), son impedimentos sueltos o, cuando estén en el terreno, agua temporal, a elección del jugador.
- El hielo fabricado: es una obstrucción.

Árboles Jóvenes: Son “árboles Jóvenes” aquellos que a juicio del Comité de Golf o del Campo deben ser protegidos.
En el CMG el “árbol joven” se considera como una obstrucción inamovible y está marcado para su identificación con una cinta o estaca de color azul.

Áreas del campo: Las cinco áreas definidas que constituyen el campo son:

- El área general.
- El área del tee de salida, desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que está jugando.
- Todas las áreas con penalidad.
- Todos los bunkers.
- El putting green del hoyo que el jugador está jugando.

Área general: El área general cubre todo el campo excepto las cuatro áreas específicas. Es llamada “área general” porque:

- Cubre la mayor parte del campo y es donde la bola del jugador estará más a menudo.

- Jugada hasta que la bola llegue al putting green.
- Incluye todo tipo de terreno y objetos fijos o en crecimiento dentro del área, como fairway, rough y árboles.

Áreas específicas: Son las cuatro áreas del campo que no se consideran como área general:

- El área del tee de salida, que el jugador debe usar al comenzar el hoyo que está jugando,
- Todas las áreas con penalidad de los hoyos 2, 3, 4, 7, 11, 12, 13, 14,15 y 18.
- Todos los búnkeres, y
- El putting green del hoyo que el jugador está jugando.

Áreas de alivio: Son las áreas donde un jugador debe dropear una bola al tomar alivio de acuerdo con una Regla.
Determinando sí la bola está en el área de alivio:

- Al determinar si la bola terminó dentro del área de alivio (es decir, tanto a uno o dos largos de taco del punto de referencia dependiendo de la Regla que se está aplicando), la bola se encuentra en área de alivio sí cualquiera de sus partes se encuentra dentro de la medida de uno o dos tacos.
- Sin embargo, una bola no se encuentra en el área de alivio si cualquier parte de esta se encuentra más cerca al hoyo que el punto de referencia o cuando cualquier parte de la bola está interferida por la condición de la cual se está tomando alivio.
- Cada Regla de alivio requiere al jugador el uso de un área de alivio específica, cuyo tamaño y ubicación dependerá de estos tres factores:
  Punto de referencia: El punto desde el cual el tamaño del área de alivio es medida.
  Tamaño del área de alivio medido desde el punto de Referencia: El área de alivio es de uno o dos tacos de longitud desde el punto de referencia, pero con ciertas limitaciones.
  Limitaciones sobre la Ubicación del Área de Alivio: La ubicación del área de alivio puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:
  - Está solamente en ciertas áreas definidas del campo, tal como en el área general solamente, o no en un bunker o en un área con penalidad.
  - No está más cerca del hoyo que el punto de referencia o debe estar fuera de un área con penalidad o un bunker, desde los cuales se está tomando alivio.
  - Está donde no hay interferencia (como se define en la Regla específica) de la condición de la que se está tomando alivio.
- Al usar la longitud del taco para determinar el tamaño del área de alivio, el jugador puede medir directamente a través de una zanja, pozo o cosa similar,

y directamente a través de un objeto (como un árbol, cerco, pared, túnel, desagüe o boca de riego), pero no está permitido medir a través del suelo que se ondula naturalmente o inclina hacia arriba y hacia abajo.

Comité: Son las personas o grupo de personas a cargo de la competencia o del *campo*: El Comité de Golf del CMG – ver el Artículo 2.- Ítem i, Artículo 30 y Artículo 31 del presente Reglamento.

Condición anormal del campo: Son cualquiera de estas cuatro condiciones definidas:

- Agua temporal.
- Hueco de animal.
- Obstrucción inamovible.
- Terreno en reparación

Hándicap: Significa el hándicap para el campo, áreas del tee de salidas y marcas de distancias que se están jugando, excluyendo cualquier asignación de hándicap que establezcan los términos de la competencia. El Comité es el responsable de aplicar cualquier asignación o ajuste de hándicap.

a. La Federación Nacional de Golf (según lo definido en las Reglas de Hándicap) puede adoptar una política que establezca el hándicap que los jugadores deben mostrar en su tarjeta de juego en una competencia score neto en Juego por Golpes. Este hándicap no tiene que ser el hándicap descrito en la Regla e Interpretaciones, que es el Hándicap del *campo* (como se define en las Reglas de Hándicap). Las opciones para la Federación Colombiana de Golf son el "Hándicap Índex", el "Hándicap del Campo" o el "Playing Hándicap". Si no adopta ninguna política, el Hándicap del *campo* es el hándicap que el jugador debe mostrar en la tarjeta de score, de acuerdo con el significado de Hándicap.
b. La Federación Colombiana de Golf (Asociación Autorizada según se define en las Reglas de Hándicap) puede adoptar una política que modifique las disposiciones de Regla con su Interpretación que penaliza al jugador por no mostrar su Hándicap correcto. Adoptar una política de este tipo, significa que si un Comité proporciona una tarjeta de score a un jugador que contiene el hándicap incorrecto y el error no se corrige antes de que el jugador entregue la tarjeta de juego, el Comité lo tratará como un error administrativo. Esto significa que el jugador no es penalizado si el hándicap incorrecto en la tarjeta de score entregado es el hándicap proporcionado por el Comité.
   No hay límite de tiempo para corregir el error.

Hueco de Animal: Cualquier hueco en el terreno hecho por un animal, excepto los hechos por animales que también son definidos como impedimentos sueltos (tales como gusanos o insectos). El término hueco de animal incluye:

- El material suelto que el animal ha extraído del hueco.

- Cualquier camino o sendero notorio que conduce al hueco, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del animal al hacer el hueco.

Las áreas con penalidad: es un área desde la cual, el alivio con un golpe de penalidad está permitido de ella, si la bola del jugador va a reposar allá.

- Las áreas con penalidad amarillas en el CMG están identificadas con estacas y/o líneas amarillas y se consideran como tal el lago del hoyo 11.
- Las áreas con penalidad rojas en el CMG están identificadas con estacas y/o líneas rojas y se consideran como tales los lagos de los hoyos: 2, 3, 4, 7, 11, 12, 13, 15, 18 y la zanja en el costado izquierdo del hoyo 14.
- El margen de las áreas con penalidad los determina el borde exterior de las estacas a nivel del piso y/o el quiebre natural del terreno en los contornos de la misma área y/o la cara exterior de los muros en los hoyos: 2, 4 y 11.

Límites del campo: Los límites del campo en el CMG están identificados por las estacas blancas y/o postes de cerca blancos. La línea de fuera de límites del campo está determinada por los puntos internos más cercanos de las mismas estacas blancas y/o postes de cerca blancos. Tales estacas o postes se consideran objetos de límites.
Una bola está fuera del límite del campo cuando toda ella está fuera de él.

Objetos de límites: Objetos artificiales que definen o identifican fuera de límites, como muros, cercas, estacas y verjas, no tienen alivio sin penalidad. Esto incluye cualquier base y poste de la cerca de límites, pero no así a:

- Soportes angulares o cables de retención que están unidos a una pared, muro o cerca,
- Cualquier peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear la pared o cerca.
- Los objetos de límites se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es movible.
- Los objetos de límite no son obstrucciones u objetos integrantes.

Objeto Integrante: Es un objeto artificial definido por el Comité como parte de la dificultad de jugar el campo, no tiene alivio sin penalidad.

- Los objetos integrantes son tratados como inamovibles. Pero si parte de un objeto integrante (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de obstrucción movible, esa parte se considera como una obstrucción movible.
- Los objetos artificiales definidos por el Comité como objetos integrantes no son obstrucciones u objetos de límites.

Obstrucciones: En el CMG las mallas protectoras en el campo de golf y en el campo de golf infantil son obstrucciones y adicional cualquier construcción demarcada por el Comité de Golf como no parte integrante del campo mismo.
Una obstrucción es cualquiera de los dos, una obstrucción movible o una obstrucción inamovible. Si parte de una obstrucción inamovible (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de obstrucción movible, esa parte se considera como una obstrucción movible.

- El Comité puede definir cualquier obstrucción como una obstrucción inamovible, incluso si cumple con la definición de obstrucción movible.
- Las mallas y los tubos que protegen los arbolitos en el hoyo 10 son consideradas obstrucciones inamovibles temporales, tendrán alivio en línea de juego, stance y swing.

Ejemplos de obstrucciones:

- Caminos y senderos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Baños y refugios para lluvia.
- Cabezas de riego, drenajes.
- Estacas, verjas o cercas (pero estas son objetos de límites cuando definen o identifican los márgenes del campo).
- Carros de golf, segadoras, autos y otros vehículos.
- Contenedores de basura, postes de señales y bancos.
- Equipo del jugador, astabanderas y rastrillos.

Obstrucción inamovible: Cualquier obstrucción que:

- No puede ser movida sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la obstrucción o el campo,
- De otra manera no cumple con la definición de obstrucción movible.

Terreno en reparación: Es cualquier parte del campo de golf que el Comité defina como terreno en reparación (ya sea marcándolo o de otra manera) e incluye:

- Todo el terreno dentro del margen del área definida.
- Cualquier césped, arbusto, árbol u otro objeto natural en crecimiento o enraizado en el área definida, incluyendo cualquier parte de esos objetos que se extiende por encima del suelo fuera del margen del área definida, (pero no cuando tal objeto está unido o debajo del terreno afuera del margen del área definida, tal como una raíz de árbol que es parte de un árbol enraizado dentro del margen).
- También incluye las siguientes cosas, incluso si el Comité no lo haya definido como tal:
  - Cualquier hueco o pozo hecho por el personal de mantenimiento, al preparar el campo (tal como el hueco que queda al quitar una estaca o el hoyo en un green doble usado para el juego de otro hoyo).

- Por mantenimiento del campo (tal como un hueco hecho al quitar matas espesas o un tocón de árbol, o al instalar tuberías, pero no se incluyen los huecos de aireación).
- El césped cortado, hojas y cualquier otro material apilado para su remoción.
- Cualesquiera materiales naturales apilados para su remoción son también impedimentos sueltos, y
- Cualesquiera materiales dejados en el campo que no son con intención de removerlos, no es terreno en reparación a menos que el Comité lo haya declarado como tal.
- Cualquier hábitat de animal (tal como un nido de pájaro) que está tan cerca de una bola del jugador que su golpe o stance podría dañarlo, excepto cuando el hábitat ha sido hecho por animales que son definidos como impedimentos sueltos (tales como gusanos o insectos).

❖ El margen del terreno en reparación en el campo del club está definido por líneas y/o estacas pintadas de color azul.

Zona de juego prohibido: Una zona de juego prohibido es definida como parte de una condición anormal del campo o de un área con penalidad.
El margen de una zona de juego prohibido está definido con una línea y/o estacas pintadas de color azul con la parte superior de esas estacas pintadas de blanco.

b. Procedimientos Especiales por Reglas Locales de Golf. Si la Gerencia o el Comité de Golf determina que el campo de Golf está gravemente afectado por el invierno ocasionando que por las malas condiciones de la cancha o la existencia de barro generalizado una bola está embarrada o sucia comunicará a los jugadores por todos los medios posibles, que se aplicarán temporalmente alguna de las siguientes Reglas locales de invierno:

1) **Asiento preferido**. (también conocido como “asiento mejorado” o “Reglas de invierno”). Regla local otorgando el alivio:

“Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura de fairway o menor, el jugador puede tomar alivio sin penalidad sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola, en esta área de alivio:
Punto de referencia: El sitio de la bola original.
Tamaño del área de alivio medido desde el punto de referencia: [Especificar tamaño del área de alivio, por ejemplo, longitud de un taco, largo de una tarjeta de score o 15 cm] desde el punto de referencia, pero con estas limitaciones en la ubicación del área de alivio:

❖ No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
❖ Debe estar en el área general.

Al proceder de acuerdo con esta Regla local, el jugador debe elegir un sitio para colocar la bola y usar los procedimientos de reponer una bola de acuerdo con las Reglas.

2) **Limpiando la Bola.** Regla local otorgando alivio:

"Cuando la bola de un jugador reposa en [identificar área, por ejemplo, *área general*, en el hoyo 6, en el *área general* cortada a la altura de fairway o menor, etc.], la bola puede ser levantada, limpiada y *repuesta* sin penalidad. El jugador debe *marcar* el sitio antes de levantar la bola y la bola debe ser *repuesta* en su sitio original".

3) **Bola enterrada**. Cuando la bola de un jugador está en su propio pique hecho como resultado del golpe previo del jugador y donde parte de la bola está por debajo del nivel del terreno.

No es necesario que la bola esté tocando tierra para estar enterrada, (por ejemplo, puede haber pasto o impedimentos sueltos entre la bola y la tierra).

La bola debe estar enterrada en el área general

El alivio está permitido de acuerdo con las Reglas sólo cuando la bola está enterrada en el área general:

- No hay alivio de acuerdo con esta Regla si la bola está enterrada en cualquier sitio que no sea el área general.
- Pero si la bola está enterrada en el green, el jugador puede marcar la posición de la bola, levantarla y limpiarla, reparar los daños causados por el impacto de la bola y reponer la bola en la posición original.

Determinando si la bola está enterrada. La bola del jugador está enterrada sólo si:

- Está en su propio pique, hecho como resultado del golpe anterior.
- Parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.
- Si el jugador no puede determinar con seguridad si la bola está en su propio pique o un pique hecho por otra bola, el jugador puede tratar la bola como enterrada si es razonable concluir, a la vista de la información disponible, que la bola está en su propio pique.

  Una bola no está enterrada si está por debajo del nivel del suelo como resultado de algo diferente al golpe previo del jugador, como cuando la bola:

- Está encajada en el suelo debido a que alguien la ha pisado.
- Se enterró directamente en el suelo, sin haber venido por el aire, o
- Fue dropeada al tomar alivio de acuerdo con una Regla.

Cuando la bola de un jugador está enterrada en el área general El alivio está permitido de acuerdo con la Regla de bola enterrada, el jugador puede tomar alivio sin penalidad dropeando la bola original u otra bola dentro de esta área de alivio, manteniendo las siguientes consideraciones:

Punto de referencia: El punto justo detrás de donde está enterrada la bola.

Tamaño del área de alivio medido desde el punto de referencia: La longitud de un

taco, pero con las siguientes limitaciones:

- Debe estar en el área general, y
- No más cerca del hoyo que el punto de referencia.

Cuando el alivio no es permitido por bola enterrada en el área general: El alivio de acuerdo con la Regla de Bola Enterrada no está permitido cuando:

- No hay alivio por bola enterrada en arena en una parte del área general que no está cortada a nivel de fairway o menor, o cuando la interferencia de cualquier cosa que no sea la bola enterrada hace que el golpe sea claramente irrazonable (como cuando el jugador no puede ejecutar un golpe porque su bola está con un arbusto.
- Si la bola de un jugador se encuentra enterrada en el área general, pero ni el punto de referencia o cualquier parte del campo dentro del largo de un taco se encuentra en el área general, el jugador no puede tomar alivio sin penalidad de acuerdo con la Regla de Bola Enterrada. Por ejemplo, el alivio sin penalidad no está permitido sí:
  - Una bola está enterrada en la base de un talud, pared o borde superior de un bunker.
  - El punto justo detrás de la bola se encuentra en el bunker, y
  - Dentro del largo de un taco y no más cerca del hoyo del punto de referencia, no hay una parte del área de alivio que se encuentre en el área general.

4) **Bola no encontrada por terreno blando o daños en cualquier área del fairway sin estar identificadas como condición anormal del terreno**.

Si una bola se pierde en condiciones diferentes a las contempladas en las Reglas de golf, por terreno blando o daños en cualquier área del fairway, a fin de tratar la bola como pérdida en él, deben existir conocimiento o virtual certeza de este hecho, como por ejemplo que los jugadores la vieron caer en esa área específica del fairway y no se encuentra. Será de aplicación la siguiente Regla local de invierno:

- La bola perdida con conocimiento o virtual certeza se podrá buscar por 3 minutos permitidos; si no aparece en ese tiempo permitido de búsqueda, se podrá poner otra bola que se convertirá en la bola en juego y se le aplicará la penalidad de dos (2) golpes.

5) **Condición del airamiento por mantenimiento del campo** Cuando por el mantenimiento por aireación del campo se hace necesario hacer un picado del área general de los greenes para su aireación, será de aplicación la siguiente Regla local:

“Si la bola de un jugador reposa en un hueco de aireación o lo toca:

Bola en el área general.
El jugador puede tomar alivio por condición anormal del campo. Si la bola va a reposar en otro hueco de aireación el jugador puede tomar alivio nuevamente según esta Regla local.
Bola en el Green.
El jugador puede tomar alivio por condición anormal del campo colocando la bola en el punto más cercano que no quede en un hueco de aireación.
Pero la interferencia no existe si el hueco de aireación solamente interfiere con el stance del jugador, o en el green, en la línea de juego del jugador.
Penalidad por infracción a la Regla Local: dos golpes de penalidad."

c. **Procedimientos Especiales en las Reglas de Golf**. Los siguientes procedimientos deben ser considerados de imperativo cumplimiento:

1) **Informe sobre los golpes empleados.** El número de golpes que un jugador ha empleado en el juego de un hoyo deberá incluir cualquier golpe de penalidad en que haya incurrido.

Juego por Hoyos (Match Play) Un jugador que haya incurrido en una penalidad deberá informarla a su contrario tan pronto como sea posible.

Un contrario tiene derecho a verificar con el jugador, durante el juego de un hoyo el número de golpes que lleva y después del juego de un hoyo, el número de golpes que acaba de completar.

La información así dada debe corresponder a los golpes realmente realizados, incluyendo los golpes de penalidad en que haya incurrido.

Si un jugador da información errada sobre los golpes empleados, podrá ser penalizado según lo dispuesto por las Reglas de Golf en la modalidad Juego por Hoyos (Match Play).

Juego por Golpes (Stroke Play). Después de cada hoyo durante la vuelta, el marcador debería confirmar con el jugador el número de golpes en ese hoyo (incluyendo golpes ejecutados y golpes de penalidad) y registrar el score gross en la tarjeta de score.

Cuando la vuelta ha finalizado:

- El marcador debe certificar los scores de cada jugador en cada hoyo en la tarjeta de score.
- Si el jugador ha tenido más de un marcador, cada marcador deberá certificar los scores de esos hoyos donde fue el marcador.
- Si uno o más de los scores registrados en los hoyos del jugador es más bajo que el real, porque no incluyó uno o más golpes de penalidad que el jugador desconocía haber incurrido antes de entregar la tarjeta de score, el jugador no está descalificado.

  En cambio, si el error se descubre antes de cerrar la competencia, el Comité corregirá el score para el hoyo u hoyos, añadiendo el/los golpes(s) de

penalidad que deberían haber sido incluidos en el score de ese hoyo según las Reglas.

Esta excepción no se aplica cuando la penalidad excluida es de descalificación, o Cuando el jugador fue informado que podría tener penalidad o, no estaba seguro de que era aplicable una penalidad, y no planteó la duda al Comité antes de entregar la tarjeta de score.

6) **Vuelta estipulada.** Una "*vuelta*" es de 18 o menos hoyos, jugados en el orden establecido por el *Comité*. Cuando una *vuelta* termina empatada y el juego continuará hasta que haya un ganador:

Match empatado extendido hoyo a hoyo. Esto es una continuación de la misma *vuelta*, no es una *vuelta* nueva.

Desempate en Juego por Golpes. Esto es una vuelta nueva. Un jugador está jugando su *vuelta* desde que comienza hasta que termina, excepto cuando el juego se interrumpe de acuerdo con la Regla que lo ordena. Cuando una Regla se refiere a acciones realizadas "durante una *vuelta*", no incluye las sucedidas mientras el juego está interrumpido de acuerdo con la Regla que lo ordena, a menos que la Regla diga lo contrario.

h. **Dropeando en el área de alivio.** Una bola que ha de ser dropeada según las Reglas será dropeada por el propio jugador sosteniendo la bola y dejándola caer, de tal forma que caiga a través del aire, con la intención de que la bola esté en juego.

Si el jugador deja caer la bola sin intención de que esté en juego, la bola no ha sido dropeada y no está en juego.

Cada Regla de alivio identifica un área de alivio específica donde la bola debe ser dropeada y quedar en reposo – Ver definición de área de alivio.

Al tomar alivio, el jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla de tal forma que la bola:

- Caiga directamente, sin que el jugador la arroje, la rote o rotándola o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar donde quedará en reposo, y
- No toque ninguna parte del cuerpo del jugador o equipo antes de golpear el terreno.

ARTÍCULO 4º.- Usuarios del campo de golf. Podrán hacer uso del campo de golf los socios, beneficiarios y las siguientes personas, siempre y cuando tengan hándicap oficial de la Federación Colombiana de Golf:

a. Los invitados, previo pago del respectivo derecho de green fee.
b. Aquellas personas que posean tarjeta de atención de la Junta Directiva o gocen del derecho de canje convenido con otros clubes.

Parágrafo 1°. Durante los días de semana, fin de semana y festivos, los socios y sus beneficiarios que no tengan hándicap oficial podrán utilizar el campo de golf cuando no haya torneos, en cuyo caso lo harán durante el segundo turno del día.

Parágrafo 2°. Por motivos de seguridad está prohibido que niños y personas adultas que no conozcan el juego de golf estén dentro del campo, a menos que sean acompañados por una persona que esté en capacidad de guiarlos sea un profesional o aficionado con hándicap.

CAPÍTULO II
CÓDIGOS PARTICULARES DE ORGANIZACIÓN

ARTÍCULO 5º. - **Horarios.** Los horarios de salida para los días de fin de semana y festivos en los campos de golf e Infantil serán los siguientes:

a. Campo de Golf

Primer Turno
Tee hoyo No. 1: desde las 06:00 a.m. hasta las 08:48 a.m.
Tee hoyo No. 10: desde las 06:00 a.m. hasta las 08:48 a.m.

Segundo Turno
Tee hoyo No. 1: desde las 12:00 m. hasta las 1:48 p.m.
Tee hoyo No. 10: desde las 12:00 m. hasta las 1:48 p.m.
Nota: según la ocupación del campo el starter de cada tee podrá adelantar el horario de salida.

- El starter oficial será el responsable de hacer cumplir esta norma. Cualquier infracción a la misma debe ser informada por escrito al Comité de Golf que la llevará a conocimiento de la Gerencia
- .El uso del campo será normalmente hasta que la luz natural lo permita todos los días de la semana.

b. Campo de Golf Infantil
Abierto desde las 06:00 a.m. hasta las 06:00 p.m. todos los días hábiles de la semana**.**
El starter oficial llevará el registro de los usuarios con su hora de salida.

Parágrafo 1°. Entre semana, en los casos cuando no se encuentre el starter oficial, el profesor de golf presente cumplirá esta función.

Parágrafo 2°. Los socios y beneficiarios Senior y Súper Senior podrán usar el campo infantil previa inscripción.

c. Campo de práctica del Golf

El horario del campo de práctica será de martes a domingo y lunes festivos desde las 6:00 a.m. hasta las 05:00 p.m., con el respectivo servicio de alquiler de bolas.

d. Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales

El Comité puede ordenar cuándo los jugadores deben interrumpir el juego:

1) Suspensión inmediata (cuando hay un peligro inminente). Si el Comité anuncia una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deben interrumpir el juego inmediatamente y no deben ejecutar otro golpe hasta tanto el Comité reanude el juego.
2) Suspensión normal (por falta de luz o campo Injugable). Si el Comité suspende el juego por razones normales, lo que sucede a continuación depende de si un grupo está entre dos hoyos o jugando un hoyo.

e. Las siguientes señales serán usadas en el CMG:

1) Suspensión Inmediata:
Un toque de sirena prolongado y/o un volador (marcar la posición y retirarse del campo).

2) Suspensión Normal:
Tres toques consecutivos de sirena y/o voladores (permite concluir el hoyo iniciado).

3) Reanudación del Juego:
Dos toques cortos de sirena y/o voladores.

.

ARTÍCULO 6o.- Turnos de salida campo de golf

a. **Turnos de salida fines de semana y/o festivos**. - Para salir a jugar los fines de semana y festivos, todo jugador debe registrarse a través de la plataforma App del tee time de la página Web del club, en grupos mínimo de tres jugadores, los cuales deberán estar presentes 5 minutos antes de su hora registrada para jugar, observando los siguientes criterios:
   1) Cada grupo efectuará su salida a la hora que le corresponde según la planilla de turnos, siguiendo la secuencia de los hoyos del 1 al 9 y del 10 al 18.
   2) Si un grupo se inscribe y a la hora de salir no está completo (mínimo tres jugadores) y listo para jugar, perderá el turno y solo podrá salir a jugar inscribiéndose nuevamente en el último turno, si todavía hay disponibilidad en los turnos de salida.

3) Con excepción de los torneos para los cuales se autorice la salida por el sistema carrusel y casos excepcionales autorizados por la Junta Directiva, no se permite iniciar el juego por tees de salida diferentes a los de los hoyos 1 y 10.

b. **Turnos de salida días ordinarios de la semana:** Para salir a jugar los días ordinarios de martes a viernes cada grupo efectuará su salida a la hora que le corresponde según la planilla de turnos, observado los siguientes criterios:

1) Con excepción a los grupos de juego que se autorice la salida por el sistema carrusel autorizados por la Junta Directiva, los grupos de juego deben seguir la secuencia de los hoyos del 1 al 9 y del 10 al 18.
2) De martes a viernes no es obligatorio que jueguen grupos con un mínimo de tres o cuatro jugadores, pero debe tratarse de que sea así.

Parágrafo 1°. Los jugadores en canje e invitados, adicional al cumplimiento de los procedimientos establecidos para registrarse para jugar, deberán presentar el recibo de pago de inscripción de juego según el caso para recibir su tarjeta de score para iniciar su juego.

Parágrafo 2°. La cancelación de su inscripción de juego de un jugador en la plataforma digital del club o planilla de salida, deberá hacerse con un mínimo de dos horas de anticipación a su hora de salida programada, con el fin de evitar el costo del caddie programado.

ARTÍCULO 7o.- Turnos de salida para el campo infantil de golf

Para salir a jugar todo niño debe ser inscrito por un adulto responsable ante el starter o el profesional encargado del campo de golf, en grupos máximo de cuatro niños. Cada dos niños podrán llevar un caddie a su servicio y en casos especiales se podrá autorizar al niño cargar su talega o ir con un adulto, con conocimientos de golf.

ARTÍCULO 8o.- Categorías. Para los torneos internos, salvo Reglamentación diferente de autoridad competente, los jugadores serán agrupados en las siguientes categorías, según su Índex del hándicap:

Caballeros	**Hándicap**	**Índex**
Primera Categoría	0 a 12	+5 a 13.3
Segunda Categoría	13 a 24	13.4 a 26.6
Tercera Categoría	25 a más	26.7 a más

***Senior* 50 a 70 años *y* Súper Senior mayores de 71 años**

Regirán las mismas categorías de caballeros

Damas	Hándicap	Índex
Primera Categoría	0 a 12	+5 a 13.3
Segunda Categoría	13 a 24	13.4 a 26.6
Tercera Categoría	25 a más	26.7 a más

Parágrafo. Para torneos con inscripción previa, la Gerencia, con la asesoría del Comité de Golf, de acuerdo con los jugadores anotados, podrá modificarlas, de tal manera que las categorías queden equilibradas en el número de participantes.

ARTÍCULO 9o.- Orden de Juego. El orden de juego desde el área del tee de salida depende de quién tiene el honor y después de eso se basa en, qué bola está más lejos del hoyo.

a. En match play, el orden de juego es fundamental; si un jugador juega fuera de turno, su contrario puede cancelar el golpe y obligar al jugador a jugar de nuevo.
b. En juego por golpes, no hay penalidad por jugar fuera de turno y se recomienda a los jugadores a jugar “ready golf”. De acuerdo con las Reglas de golf, se permite y se recomienda que los jugadores jueguen fuera de turno de manera segura y responsable, teniendo en cuenta lo siguiente:
    1) Dos o más jugadores acuerdan hacerlo así por ser beneficioso o para ahorrar tiempo.
    2) La bola de un jugador reposa a muy corta distancia del hoyo y desea embocar.
    3) Un único jugador está preparado y es capaz de jugar antes de que lo haga el jugador que debería hacerlo siguiendo el turno de juego normal en (a), siempre que el jugar fuera de turno no ponga en peligro, distraiga o interfiera a cualquier otro jugador.
    4) Pero si el jugador al que le toca jugar de acuerdo con (a) está listo para jugar e indica que quiere hacerlo primero, los otros jugadores generalmente deberían esperar hasta que ese jugador haya jugado.
    5) Un jugador no debería jugar fuera de turno para obtener una ventaja sobre otros jugadores.
    6) Es prohibido practicar con el putter o chips en o cerca del green del hoyo que acaba de ser completado durante las vueltas de acuerdo con esta Regla local.

ARTICULO 10°.- Tiempo de juego. - El tiempo máximo para el juego de una vuelta de 18 hoyos en grupos foursomes será de cuatro horas y media que incluyen 15 minutos para refrigerio y atendiendo las siguientes consideraciones:

a. El tiempo máximo permitido para el juego de cada hoyo, según el par, es el siguiente:

Par 3	11.5 minutos
Par 4	14 minutos
Par 5	16 minutos

1) Para el juego de los hoyos 3, 9 y 18 se dispondrá de un minuto más.
2) El tiempo para la ejecución de un golpe será máximo de 40 segundos y se exhorta a que sea menos.
3) El tiempo para buscar una bola perdida será máximo de 3 minutos.
4) Aquellos jugadores que empleen más tiempo de los contemplados en sus juegos podrán ser amonestados; en caso de reincidencia podrán ser sancionados a juicio del Comité de Golf y/o la Junta Directiva.

ARTÍCULO 11o.- Prioridad en el campo. La prioridad en el campo de juego la determina el número de jugadores que integran los grupos, así:

a. Foursomes - Cuatro jugadores.
b. Threesomes - Tres jugadores.
c. Twosomes - Dos jugadores.

Los grupos con menor número de jugadores deberán mantener un ritmo de juego normal para no molestar al grupo que va adelante y no podrán solicitar paso si ese grupo está jugando dentro del tiempo Reglamentario.

Parágrafo 1°.- Los jugadores participantes en un partido en juegos “Match Play” programados en el calendario de torneos, tendrán prioridad sobre los demás jugadores que deberán dar paso.

Parágrafo 2°.- Dos jugadores o menos, solo podrán jugar los días hábiles y excepcionalmente los fines de semana y festivos después de la una de la tarde, previa autorización del starter.

Parágrafo 3°.- Será función del “caddie agilizador” (fore-caddie) controlar el ritmo de juego y hacer cumplir lo dispuesto en este artículo.

ARTÍCULO 12o.- Sitios de práctica. Solo se podrá practicar en el campo de práctica, en el chipping green y en los putting greenes de práctica cercanos a los hoyos 1 y 10. Así mismo, en estos sitios se podrá recibir clases.

Parágrafo 1°.- Se podrá practicar y recibir clases como excepción en el campo de golf cuando el profesional de golf acompañe a uno o más jugadores, como complemento de sus clases. Esta excepción se permite en el siguiente horario:

a. Martes a viernes de la semana, previa respectiva reserva de salida y dando paso a los jugadores que le preceden.
b. Fin de semana y festivos después de las 12:00 m, previa respectiva reserva de salida y dando paso a los jugadores que le preceden.

Parágrafo 2°.- Para el caso de la categoría infantil se autoriza la práctica y las clases en el campo infantil de golf con la compañía del profesional de golf, dentro de los horarios establecidos.

Parágrafo 3°.- Para la práctica especializada y de alto rendimiento de los socios, el club cuenta con la Academia de Golf donde se encuentran los equipos y aparatos medidores de swing, dirección de línea de juego e impacto a la bola en los golpes de práctica.
Los socios cuentan con programas específicos y los profesores profesionales de golf los desarrollan en los horarios pre acordados y establecidos con la Gerencia y la Dirección de la academia.
Los cursos especializados tienen un costo establecido por la Gerencia y aprobado por la Junta Directiva, los cuales deben estar publicados en las diferentes carteleras de información del club.

ARTÍCULO 13o.- Marcas de Distancias campo de golf y campo infantil.
Los jugadores saldrán de las siguientes marcas de distancias según su hándicap y categoría:

a. Campo de Golf

Marcas de Distancia de 6.695 yardas	Azules	Damas y Caballeros y niños de 14 a 15 años
Marcas de Distancia de 6.347 yardas	Blancas	Damas y Caballeros y niñas de 14 a 15 años
Marcas de Distancia de 6.120 yardas	Amarillas	Damas, Caballeros y niños de 12 a 13 años
Marcas de Distancia de 5.887 yardas	Rojas	Damas, Caballeros y niñas de 12 a 13 años
Marcas de Distancia de 5.300 yardas	Negras	Niños de 10 a 11 años
Marcas de Distancia de 4.700 yardas	Verdes	Niñas de 10 a 11 años

b. **Campo Infantil** – Categorías infantiles.

Marcas de Distancia de 4.000 yardas	Amarillas	Niños de 5 a 9 años
Marcas de Distancia de 3.700 yardas	Rosadas:	Niñas de 5 a 9 años

Parágrafo. - En los torneos en los que no se contempla la categoría senior, sus integrantes saldrán de las Marcas de Distancias de acuerdo con su hándicap.

ARTÍCULO 14o.- Entrega de las tarjetas de scores. Una vez terminado el juego y de manera rápida todos los jugadores deben depositar sus tarjetas de score, debidamente certificadas, en el buzón existente para tal fin o entregarlas a la persona designada por el Comité de Golf o al starter., observando las siguientes consideraciones:

a. Aquellos jugadores que sistemáticamente se abstengan de hacerlo, o que de cualquier otra manera traten de ocultar sus mejores scores, serán amonestados o penalizados de acuerdo con del presente Reglamento Interno de Golf.
b. Las tarjetas de score deben ser llenadas en forma clara y completa, según los espacios disponibles.
c. El Comité y/o Gerencia del Club se encargará de registrar los scores de los jugadores diariamente con el código del índex y de acuerdo con lo dispuesto por la Federación Colombiana de Golf establecidos para este fin.

ARTÍCULO 15o.- Requisitos para obtener Hándicap. Los requisitos y procedimientos para obtener el hándicap por primera vez son los siguientes:

a. Diligenciar por escrito el formato único de la Federación Colombiana de Golf de acuerdo con la norma establecida por ella.
b. Fotocopia del documento de identidad.

ARTÍCULO 16o.- Códigos en las Categoría infantil y juvenil. Adicionalmente a lo ya contemplado en este Reglamento, las categorías infantil y juvenil también se regirán por los siguientes códigos:

a. Determinadas por el club.

Son las mismas determinadas por la Federación Colombiana de Golf para los torneos o campeonatos nacionales de la División Junior.

b. **Medallas mensuales infantiles y juveniles**.

- Participantes: Podrán participar todos los niños de 4 a 18 años hijos de socios que estén o hayan recibido clases de golf en las Clínicas Infantiles o de los profesores del club.
- Quórum: No se requerirá quórum en las categorías del campo infantil.

Categorías Campo Infantil
Niños y niñas hasta 5 años.
Niños y niñas de 6 a 7 años
Niños y niñas de 8 a 9 años.

c. Categoría Campo de golf

Niños y Niñas de 10 a 17 años

- Premiación: Se harán acreedores los ganadores de las medallas el primero, segundo y tercer puesto gross de niños en ambos sexos de cada categoría del campo infantil y en la de 10 a 17 años un primer gross por cada categoría.

- Caddies: Se asignará un caddie marcador por grupo del campo infantil y adicional se permitiría al padre o madre, con conocimientos de golf asistir al niño también como caddie.
- Inscripción**:** Los participantes deben inscribirse en las planillas por medio de un profesor de golf o en la oficina de deportes, al menos con 3 días de anticipación a la fecha de la medalla. Los costos de inscripción serán los establecidos por la Gerencia de acuerdo con las políticas establecidas por la Junta Directiva.

  La inscripción para la medalla mensual del Club no se cerrará con anticipación a la fecha en que haya de jugarse, no habrá sorteo ni horario de salida; bastará que el competidor juegue con otros dos socios, que se registre ante el starter y entregue su tarjeta al starter, profesor encargado o en su defecto depositarla en el buzón de tarjetas de los vestieres.

d. **Modalidad y número de hoyos de Juego**. El torneo se jugará en la modalidad juego por golpes, así:
   - En el campo Infantil.

     Una vuelta de 6 hoyos para niños y niñas hasta 5 años.
     Dos vueltas de 6 hoyos para niños y niñas de 6 a 7 y
     Tres vueltas de 6 hoyos para niños y niñas de 8 a 9 años.
   - En el campo de golf.

     18 hoyos para las categorías existentes entre 10 a 17 años.

e. **Calendario** Las medallas mensuales se realizarán de acuerdo con la programación establecida por la Gerencia y la oficina de deportes. Previa aprobación del Comité Infantil se jugará en la cancha infantil de golf, en un domingo de cada mes.

f. **Otros torneos.** Los demás torneos del Club, con excepción del torneo interno clasificatorio a los zonales de la Federación Colombiana de Golf, se jugarán, así:
   - Los jugadores juveniles de las demás categorías podrán participar dentro de los torneos de mayores siempre y cuando tengan hándicap vigente de la Federación Colombiana de Golf.
   - Los profesionales de golf al igual que los padres de familia no podrán acercarse o dirigir los jugadores durante el tiempo de juego y pueden seguirlos a una distancia mínima de 30 yardas; aunque la contravención a esta disposición no podrá ocasionar penalidad alguna al jugador, el Comité deberá tomar las medidas necesarias para su cumplimiento.

Parágrafo 1°.- La programación de los otros torneos infantiles y las actividades de golf para los niños del CMG, será orientada por el Comité de Golf Infantil en coordinación con el Comité de Golf, quienes para ello deben elaborar el presupuesto anual, tendiente a cubrir todas las actividades incluidas en la programación anual y presentarlo a la Gerencia para su aprobación e inclusión dentro del presupuesto general.

Parágrafo 2°.- El Comité de Golf Infantil velará por la ejecución del presupuesto anual asignado, por el cumplimiento de las condiciones y modalidad de juego de los torneos infantiles y las medallas mensuales.
Será función del Comité de Golf Infantil, velar por el buen comportamiento de los niños, el cuidado en el uso del campo de golf infantil.

Parágrafo 3°.- Cualquiera consulta por parte de los padres de los participantes, serán resueltas por el Comité de Golf y el Comisario infantil, teniendo en cuenta el presente Reglamento Interno del Club y la Guía Oficial de las Reglas de la R&A aceptadas por la Federación Colombiana de Golf.

CAPÍTULO III
PROGRAMACIÓN DE TORNEOS

ARTÍCULO 17o.- Torneos autorizados. Son los contemplados en el Plan Anual de Actividades, y los que adicionalmente autorice la Junta Directiva, observando los siguientes criterios:

a. El presupuesto de los torneos del calendario y los que organice el Comité de Golf, con autorización de la Junta Directiva, serán de responsabilidad de la Gerencia con la estrecha asesoría del Comité de Golf.
b. El Comité programará los torneos de acuerdo con la modalidad habitual de juegos: Juego por Hoyos (Match Play) o Juego por Golpes (Stroke Play).
   Excepcionalmente el Comité podrá programar torneos en las otras modalidades de juego establecidas en las Reglas de Golf 2019 (Stableford, Score Máximo, Foursomes, Four Ball y Par/Bogey), que utilizan diferentes métodos de registrar scores.
c. La inscripción para la medalla mensual del Club no se cerrará con anticipación a la fecha en que haya de jugarse, no habrá sorteo ni horario de salida; bastará que el competidor juegue con otros dos socios, que se registre ante el starter y entregue su tarjeta al starter, profesor encargado o en su defecto depositarla en el buzón de tarjetas de los vestieres del club.

ARTÍCULO 18o.- Requisitos para participar en torneos internos: Los requisitos para participar en torneos internos se enmarcan principalmente en:

a. Ser socio o invitado especial.
b. Tener hándicap vigente de la Federación Colombiana de Golf.
c. Inscribirse previamente.
d. Cumplir con las condiciones especiales del torneo como costos, categorías, etc.

ARTÍCULO 19o.- Condiciones e inscripciones para torneos. La Gerencia y la oficina de deportes con la asesoría del Comité de Golf, será responsable de publicar con tiempo suficiente de anterioridad a la fecha de iniciación de estos y hacer cumplir los términos de la competencia de acuerdo con la modalidad de los torneos. Dicha información deberá incluir como mínimo la siguiente:

a. Nombre del torneo.
b. Fecha y hora de juego.
c. Modalidad de juego.
d. Categorías.
e. Hándicap.
f. Valor de la inscripción.
g. Empates.
h. Premios por categoría.
i. Costo de los caddies.

Parágrafo. - Salvo disposición diferente de la Gerencia, las inscripciones para los torneos se cerrarán ocho días antes de la fecha de su realización, con el fin de publicar los sorteos en cartelera el fin de semana anterior al torneo. En caso de que algún jugador solicite ser inscrito en forma extraordinaria, será el Comité de la competencia la autoridad autorizada para recibirla y tramitarla de acuerdo con los términos de la competencia.

ARTÍCULO 20o.- Quórum para torneos. Para todos los torneos internos, incluidos las clasificaciones para torneos Match Play (Juego por Hoyos), el número mínimo de participantes por cada categoría de caballeros será de ocho jugadores y para las damas de cuatro. En caso contrario se considerará desierta la categoría correspondiente.

ARTÍCULO 21o.- Sorteos para torneos. El Comité de Golf se encargará de realizar los sorteos y definir los horarios de salida de acuerdo con las inscripciones y las categorías a que correspondan los jugadores inscritos.

Será responsabilidad de los jugadores averiguar la fecha y hora de salida que le corresponde según el sorteo, conocer las condiciones del torneo, verificar su hándicap oficial vigente y al finalizar el juego entregar la tarjeta de score

debidamente firmada por el anotador y el jugador; en caso contrario podrá ser descalificado.
Los participantes en un torneo deberán jugar en la fecha y hora señalada salvo en los torneos juego por hoyos (match play) donde los jugadores podrán, de común acuerdo, adelantar la fecha del partido eliminatorio.

ARTÍCULO 22o.- Juego entre familiares. En todos los torneos internos podrá jugar un máximo de dos familiares, en cualquier grado de consanguinidad o afinidad, por grupo de juego, siempre y cuando estén acompañados por un tercer jugador no familiar, que les llevará y certificará la tarjeta de score. El Comité de Golf y los starters velarán por el cumplimiento de esta norma.

ARTÍCULO 23o.- Trofeos. Los trofeos contemplados para los diferentes juegos programados serán:

a. Para los torneos internos del club juego por golpes (stroke play) y match play (juego por hoyos) se entregarán trofeos al campeón y al subcampeón.
b. Para los torneos internos distintos a los campeonatos internos y a la medalla mensual, podrán tener los siguientes trofeos de acuerdo con la aprobación del Comité de las categorías de damas, caballeros y senior así:

1) **Damas**
   - ❖ Primera Categoría, primero y segundo gross y primer neto
   - ❖ Segunda Categoría, primero y segundo gross y primer neto
   - ❖ Tercera Categoría, primero y segundo gross y primer Neto
   - ❖ Cuarta Categoría, primero y segundo gross y primer Neto

2) **Caballeros**
   - ❖ Primera Categoría, primero y segundo gross y primer neto
   - ❖ Segunda Categoría, primero y segundo gross y primer neto
   - ❖ Tercera Categoría, primero y segundo gross y primer Neto
   - ❖ Cuarta Categoría, primero y segundo gross y primer Neto

3) **Senior y Súper Senior**
   - ❖ Primera Categoría, primero y segundo gross y primer neto
   - ❖ Segunda Categoría, primero y segundo gross y primer neto
   - ❖ Tercera Categoría, primero y segundo gross y primer Neto
   - ❖ Cuarta Categoría, primero y segundo gross y primer Neto

Parágrafo 1°.- Los trofeos como Regla aprobada no son acumulables y se adjudicarán de acuerdo con los mejores gross.

Parágrafo 2°.- Los premios y trofeos de los torneos internos del club juego por golpes (stroke play) y match play (juego por hoyos), serán entregados por un

Directivo del Club en la fecha que fije para tal efecto la Gerencia. Los trofeos de los torneos, medallas mensuales se entregarán al mes siguiente de haberse jugado.

Parágrafo 3°.- Las medallas mensuales serán premiadas por categoría con un gross y un neto.

ARTÍCULO 24o.- Desempates Juego por golpes (Stroke Play). En la modalidad Juego por Golpes en los juegos y torneos para los casos de empates en el primer puesto para definir el ganador, el desempate será:

a. En caso de un empate en el score gross, en torneos a 18 hoyos, este se decidirá comparando las tarjetas para determinar en su orden el mejor score gross de los últimos 9, 6, 3 o último hoyo jugado.
b. En los torneos a 36 hoyos o más, el empate se decidirá por el mejor score gross de los últimos 18, 9, 6, 3 o último hoyo jugado de la vuelta final, también se podrá determinar desempatar jugando hoyos adicionales, de acuerdo con lo dispuesto en la metodología de “muerte Súbita”.
c. En caso de empate en los scores netos, se utilizará el sistema, aplicando las ventajas donde lo indique la tarjeta de score, para obtener el mejor score neto.
d. En ambos casos, si persiste el empate, se podrá también decidir a la suerte (con una moneda).
e. Se entiende por los últimos 9 hoyos, los hoyos del 10 al 18, independientemente de donde se haya iniciado el juego.

ARTÍCULO 25o.- Desempates Match-Play (Juego por Hoyos) En caso de empate en Match-Play (Juego por Hoyos), este se decidirá jugando hoyos adicionales hasta que un jugador o jugadores de un equipo gane o ganen un hoyo. El desempate deberá comenzar en el mismo hoyo en que se inició el partido.

ARTÍCULO 26o.- Campeones Internos del club. Anualmente se programarán y desarrollarán dos torneos para escoger los campeones internos del club en las modalidades Juego por Golpes (Stroke Play) y Match Play (Juego por Hoyos).
a.- Juego por Golpes (stroke play) Se debe hacer una clasificación a 18 hoyos sin ventajas en categorías únicas de caballeros y damas para clasificar al juego por hoyos***:***

- ❖ Caballeros de 0 a 12 de Hándicap
- ❖ Damas de 0 a 20 de Hándicap

b.- Match Play (Juego por Hoyos). El número de jugadores que clasifican y el cuadro de eliminatorias en match play (juego por hoyos), se definen de acuerdo con la metodología descrita en el artículo 26 del presente Reglamento.
El Comité de Golf será el encargado de:

- Elaborar el cuadro eliminatorio.
- Definir como se resuelven los empates.
- Establecer las fechas y horas de salida.

La final de caballeros se jugará a 36 hoyos en un solo día y la de damas a 18 hoyos para definir el Campeón y el Subcampeón del Club.

ARTÍCULO 27o.- Clasificación torneos Juego por Hoyos (Match Play).
Cuando se trata de torneos de clasificación para Match Play (juego por hoyos) se procederá, así:

- De 8 a 15 jugadores participantes clasifican 8.
- De 16 a 31 jugadores participantes clasifican 16.
- De 32 a 63 jugadores participantes clasifican 32.
- De 64 o más jugadores participantes clasifican 64.
- Si participan de 5 a 7 jugadoras clasifican 4.

Para definir los sorteos y los partidos del torneo juego por hoyos (Match Play), se procederá a conformar los cuadros así:

MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR
64 CLASIFICADOS	
1 vs 64	2 vs 63
32vs 33	31 vs 34
16vs 49	15 vs 50
17vs 48	18 vs 47
8 vs 57	7 vs 58
25vs 40	26 vs 39
9 vs 56	10 vs 55
24vs 41	23 vs 42
4 vs 61	3 vs 62
29vs 36	30 vs 35
13vs 52	14 vs 51
20vs 45	19 vs 46
5 vs 60	6 vs 59
28vs 37	27 vs 38
12vs 53	11 vs 54
21vs 44	22 s 43

MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR
32 CLASIFICADOS	
1 vs 32	2 vs 31
16 vs 17	15 vs 18
8 vs 25	7 vs 26
9 vs 24	10 vs 23
4 vs 29	3 vs 30
13 vs 20	14 vs 19
5 vs 28	6 vs 27
12 vs 21	11 vs 22
16 CLASIFICADOS	
1 vs 16	2 vs 15
8 vs 9	7 vs 10
4 vs 13	3 vs 14
5 vs 12	6 vs 11
8 CLASIFICADOS	
1 vs 8	2vs 7
3 vs 6	4vs 5

Para cuatro mujeres clasificadas el orden será 1-4; 2-3.

Parágrafo 1°.- El campeón del juego por hoyos (Match Play) de cada categoría clasificará por derecho propio para el campeonato interno del año siguiente y será sorteado como primero para los cuadros eliminatorios, de tal manera que dentro del número de jugadores que clasifican, esté incluido.

Parágrafo 2°.- Todos los partidos juego por hoyos (Match play) deberán comenzar por el hoyo 1.

ARTÍCULO 28o.- Representación del club en Torneos. Los campeones del torneo interno Juego por Hoyos (Match Play), caballeros y damas, tendrán el derecho de asistir en representación del CMG al Campeonato Nacional de Mayores. Los campeones de juego por hoyos y juego por golpes tendrán el derecho a representar el CMG en todos los Torneos Copa Ryder que se efectúen durante el año siguiente a la fecha en que obtuvieron dichos títulos. Asimismo, se ganan el derecho a ser invitados al siguiente abierto del CMG.
Los jugadores que asistan a un torneo en representación oficial del Club adquieren el compromiso de participar en él y representarlo dignamente, tanto deportiva como socialmente.

CAPÍTULO IV
RESPONSABILIDADES Y FUNCIONES DEL COMITÉ DE GOLF

ARTÍCULO 29o.- Responsabilidades del Comité de golf. El Comité de Golf es un órgano asesor de la Gerencia, cuyo objeto y responsabilidad fundamental es la de regir y orientar el juego del Golf en el CMG, dentro del marco de los estatutos y del presente Reglamento Interno.
De esta forma, el Comité de Golf será el responsable de asesorar a la Gerencia y velará por que se realicen anualmente los torneos y las actividades golfísticas necesarias para obtener el ranking y las clasificaciones de los jugadores para la conformación de los equipos representativos del CMG en los diferentes torneos.

ARTÍCULO 30o.- Funciones del Comité de golf. Aun cuando no se esté llevando adelante una competencia, es importante que el Comité asegure que las Reglas de golf puedan ser seguidas por los golfistas al jugar una ronda casual o sus propias competencias.
Este tipo de juego es llamado juego en general a través de los Procedimientos del Comité.
Durante el juego en general, la estructura del Comité es generalmente más informal

que en competencias y en muchos casos las responsabilidades del Comité son delegadas o llevadas a cabo por uno o más representantes del campo, como el profesional del campo, el gerente u otro empleado del campo.
Los deberes del Comité en el cumplimiento de las Reglas de golf son:

a. Hay que asegurar que el campo esté marcado adecuadamente.
b. Establecer Reglas locales para el juego en general.
c. Establecer y aplicar normas de ritmo de juego y hacer cumplir el Código de Conducta.
d. Considerar cuándo suspender el juego debido al clima u otras condiciones y
e. Proporcionar apoyo en las Reglas de golf a los jugadores que tengan dudas respecto al juego en general.

El Comité de Golf además deberá cumplir las siguientes funciones administrativas:

a. Observar, cumplir y hacer cumplir el presente Reglamento Interno de Golf, informando a la Gerencia las infracciones, para la acción correspondiente.
b. Elaborar el programa anual de torneos internos, teniendo en cuenta la programación de la Federación de Gol y presentarlo a la Gerencia para su aprobación.
c. Publicar y divulgar oportuna y debidamente la programación de torneos a los socios del Club.
d. Organizar, coordinar y desarrollar todos los torneos internos de acuerdo con la programación, así como la Copa Ryder y otros torneos que le sean asignados.
e. Someter a aprobación de la Gerencia los cambios que surjan en la programación de torneos.
f. Establecer e informar las condiciones y modalidades de todos los torneos del calendario y asesorar a la Gerencia para fijar los cuadros de inscripción correspondientes con una antelación mínima de 15 días a la fecha de iniciación del torneo.
g. Realizar los sorteos y establecer horarios de salidas para los torneos que así lo requieran y vigilar que estos se cumplan de acuerdo con el Reglamento.
h. En coordinación con la Gerencia publicar oportunamente en la cartelera de información de Golf, los resultados Gross y Netos por categorías de todos los torneos.
i. Verificar el cumplimiento sobre entrega de tarjetas y diariamente el registro de los scores en el programa Web de la Federación Colombiana de Golf.
j. Vigilar el comportamiento de los usuarios de los campos de golf y en especial velar por el cumplimiento del Código de Conducta por parte de los jugadores e informar a la Gerencia actos irregulares sobre el particular.

k. Elaborar, presentar y publicar oportunamente las Reglas locales de aplicación y cumplimiento por parte de todos los jugadores, para torneos y el juego cotidiano.
l. Elaborar el presupuesto general anual del Comité de Golf, tendiente a cubrir todas las actividades incluidas en la programación anual y presentarlo a la Gerencia para su aprobación.
m. Asesorar a la Gerencia en la ejecución del presupuesto general de acuerdo con las partidas asignadas y aprobadas.
n. Determinar las Reglas de invierno aplicables cuando el campo ha sido afectado gravemente por las lluvias y disponer su divulgación en forma oportuna.
o. Verificar mensualmente que se lleve a cabo en forma puntual la elaboración y actualización del Ranking Interno del Club, de acuerdo con el presente Reglamento y asesorar a la Gerencia en su publicación en la cartelera.
p. Verificar y controlar que los programas y actividades definidas por la Junta Directiva, Gerencia y/o Comité de Golf, en relación con los profesionales, aspirantes y caddies se cumplan.
q. Atender y decidir las controversias que se presenten, con respecto a la aplicación de las Reglas locales y las Reglas contempladas en el Libro Guía Oficial de las Reglas de Golf de la R&A, asesorándose de uno de los Oficiales de Reglas de la Federación Colombiana de Golf con carné vigente, socio del Club.
r. Asesorar a la Gerencia en la designación del capitán del equipo, representante del Club, en las copas Ryder programadas.
s. Informar y coordinar sus actividades con la Gerencia.
t. Proponer a la Gerencia las modificaciones o actualizaciones del presente Reglamento.
u. Las demás que le asigne la Junta Directiva del Club o la Gerencia.

ARTÍCULO 31o.- Funciones del Comisario de golf. El Comisario de golf nombrado por la Junta Directiva del CMG deberá cumplir las siguientes funciones:

a. Dirigir el Comité de Golf y apoyar al Comité Infantil de acuerdo con los estatutos y el presente Reglamento.
b. Programar, convocar, presidir las reuniones del Comité de Golf.
c. Llevar en orden consecutivo las actas de las diferentes reuniones del Comité de Golf.
d. Coordinar en forma personal y directa las actividades del Comité de Golf con la Gerencia del Club y la Junta Directiva.
e. Dar trámite a las solicitudes de nuevos Hándicaps.

f. Coordinar con los profesionales y aspirantes todo lo relacionado con el deporte del Golf.
g. Coordinar la selección de jugadores que representarán al Club en las diferentes competencias programadas por la Federación Colombiana de Golf y en otros torneos de clubes.
I. Presentar anualmente, a la Gerencia la programación de los torneos y el presupuesto general del Comité de Golf para su aprobación.
II. Presentar a la Gerencia un informe trimestral sobre las actividades desarrolladas y sus resultados.
J. Cambios de marcas de salida y Categoría Súper Senior autorizado por la Junta Directiva en el mes de agosto de 2021.

(Aprobado por la Junta Directiva. Resolución No. 36-22 Sesión Ordinaria deldía de 27 de julio de 2022.).