



REGLAS LOCALES Y TERMINOS DE LA COMPETENCIA 2025

Las siguientes Reglas Locales y Términos de la Competencia, conjuntamente con cualquier adición o modificación publicada por la Asociación Mexicana Femenil de Golf (AMFG), aplicarán para todos los campeonatos y partidos sancionados por la AMFG.

Para el texto completo de cualquier Regla Local citada a continuación, refiérase a la Guía Oficial de Reglas de Golf vigente, y las aclaraciones publicadas trimestralmente por la USGA.

A menos que se indique otra cosa, el castigo por infringir una Regla local es: castigo general (pérdida del hoyo en match play o dos golpes de castigo en stroke play).

1. FUERA DE LÍMITES:

- a) Definido por estacas y líneas blancas, bardas, cercas, mallas y muros, por la parte interior al nivel del terreno, excluyendo cualquier tirante.
- b) Guarniciones de concreto de los caminos o banquetas de las calles públicas o senderos, cuando estén así marcados.
- c) Una bola cuando cruza una calle pública definida como fuera de límites y se queda del otro lado de la calle, está fuera de límites, aunque repose en otra parte del campo.

2. ÁREAS DE PENALIDAD:

- a) Definidas por líneas o estacas amarillas o rojas o por el contorno exterior de los bordes artificiales de las mismas.
- b) Si hay líneas y estacas, las estacas señalan y las líneas delimitan.
- c) Cuando se define un área de penalidad en un solo lado, se extiende hasta el infinito. Cuando un área de penalidad está conectada al borde de fuera de límites, el área de penalidad se extiende y coincide con fuera de límites.

3. GREEN EQUIVOCADO:

Si la bola de una jugadora reposa en un “Green Equivocado” o hay interferencia con el área de su stance o swing deseado, la jugadora deberá tomar alivio sin castigo, según la Regla 13.1f:

- a) Para encontrar el área de alivio, el green está definido incluyendo el área de fairway (collarín), esto significa que el punto más cercano de alivio completo debe evitar la interferencia con esta área además de la del green.

4. PROCEDIMIENTOS DE ALIVIO ESPECIALES U OBLIGATORIOS:

- Zonas de dropeo: En caso de existir son otra opción a la Regla aplicable. Ver MRL E-1
- Bola desviada por cables de alta tensión: Si es conocido o Virtualmente Cierto que la bola de una jugadora golpea cables eléctricos de alta tensión o las torres o postes que los sostienen durante el juego de un hoyo, el golpe no cuenta. La jugadora debe jugar una bola sin castigo desde donde se jugó el golpe anterior de acuerdo con el procedimiento de la Regla 14.6. Ver MRL E-11.

5. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO, OBJETOS INTEGRALES Y OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES:

a) Terreno en reparación Ver MRTL F-1.

- a. Áreas en bunkers donde la arena ha sido removida por movimiento de agua resultando en profundos surcos en la arena.
- b. Cualquier área de terreno dañado (por ejemplo: causado por el movimiento de un vehículo) que sea considerado por un Oficial de Reglas como condición anormal.
- c. Cualquier área delimitada por una línea blanca o punteada.
- d. Drenaje French (zanjas rellenas con piedras y/o guijarros).
- e. Montículos y senderos de hormigas y sus hormigueros
- f. Uniones de pasto recién plantado; está en uso el modelo de Regla Local F-7.
- g. Ranuras alrededor del green: Si tu bola reposa en o toca una ranura. No hay interferencia si la ranura únicamente interfiere con tu stance o área de swing deseado. Ver MRL F-19.
 1. Bola en el área general: puedes tomar alivio sin castigo bajo la Regla 16.1b.
 2. Bola en el green: Puedes tomar alivio sin castigo bajo la Regla 16.1d.

b) Obstrucciones Inamovibles

- a. Áreas marcadas como terreno en reparación que se unan con una obstrucción inamovible, se tratan como una sola condición anormal del campo. Ver MRL F-3.1
- b. Áreas de ornato y todo lo que crezca en ellas que estén rodeando a una obstrucción inamovible, tales como kioscos, refugio, baños, bodegas, etc., son parte de la obstrucción. Ver MRL F-3.3
- c. Obstrucciones inamovibles cerca del green: está en uso el modelo de Regla Local F-5.
- d. Caminos y senderos con superficie artificial incluyendo sus guarniciones.

c) Bola enterrada

Alivio de conformidad con lo señalado en la Regla 16.3.

d) Objetos Integrales

Los siguientes son objetos integrales de los que no hay alivio sin castigo:

- a. Objetos artificiales unidos a un árbol o a un objeto permanente.
- b. Jardineras y plantas de ornato no marcadas como terreno en reparación o como zona de juego prohibido.
- c. Caminos y senderos de tierra, arena o material de relleno.
- d. Muros de contención y pilotes que se encuentren en cualquier área de penalidad, bunker o área de salida.

e) Obstrucciones temporales inamovibles

Está en uso el Modelo de Regla Local F-23.

6. BASTONES Y BOLAS

a) Lista de cabezas de bastón permitidas: Ver MRL G-1.

Castigo por efectuar un golpe con un bastón en infracción a la Regla Local: Descalificación

b) Especificaciones de ranuras y marcas de punzón: Ver MRL G-3.
Castigo por infringir la Regla Local: Descalificación

7. OTROS PROCEDIMIENTOS

- [Jugar dos bolas cuando hay dudas sobre cómo proceder.](#)

En caso de que una jugadora tenga dudas sobre sus derechos, y siempre y cuando no se encuentre disponible un Oficial de Reglas, podrá jugar una segunda bola de acuerdo con el procedimiento previsto en la Regla 20.1C(3).

Invariablemente deberá reportar al Comité este hecho, de no hacerlo será descalificada.

- [Se prohíbe el uso de dispositivos de audio, videos y teléfonos](#)

La Regla 4.3a (4) se modifica de esta manera: Durante una ronda una jugadora NO debe escuchar o ver contenido de ninguna naturaleza en un dispositivo personal de audio, video o teléfono.

Excepción: se permiten llamadas telefónicas para solicitar apoyo sobre reglas. castigo por infracción de la regla local, ver regla 4.3

8. PRÁCTICA:

La regla 5.5b se modifica de la siguiente manera: Entre el juego de dos hoyos, la jugadora NO podrá realizar ningún tiro de práctica en o cerca del green del hoyo jugado o probar la superficie de ese green al frotar o hacer rodar una bola. Ver MRL I-2.

9. SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO. Ver MRL J-1.

- 1) Una suspensión de juego debido a una situación peligrosa, será notificada por una nota prolongada de sirena.
- 2) Todas las áreas de práctica serán cerradas durante la suspensión por situación peligrosa, hasta que el Comité las declare abiertas. Las jugadoras que no cumplan con esta norma, quedarán DESCALIFICADAS.
- 3) Todas las otras suspensiones serán notificadas por tres notas consecutivas de sirena. En ambos casos la reanudación del juego será notificada por dos notas breves de sirena. Ver Regla 5.7b.

10. RITMO DE JUEGO

Las jugadoras deberán mantener en todo momento su posición en el campo. El tiempo máximo permitido para efectuar un golpe es de 40 segundos, el ritmo de juego deberá observarse estrictamente de acuerdo a lo establecido para cada campo.

11. RETRASO INJUSTIFICADO

Se refiere al retraso de juego indebido por tomar más tiempo del permitido entre el juego de dos hoyos.

- Primera infracción: 1 golpe,
- Segunda infracción: Castigo general,
- Tercera infracción: Descalificación.

12. JUEGO LENTO

El tiempo máximo permitido para efectuar un golpe es de 40 segundos. Si un grupo se encuentra fuera de posición, se sancionará a cualquier jugadora lenta de acuerdo con el modelo de Regla Local K-3, como sigue:

Primera infracción: Amonestación, y las jugadoras podrán ser cronometradas en cualquier momento para ayudarlas a entrar nuevamente en posición.

Segunda infracción: Un golpe de castigo,

Tercera infracción: Dos golpes,

Cuarta infracción: Descalificación.

13. ENTREGA DE SCORES

Cada jugadora es responsable de que su tarjeta sea entregada al Comité Organizador en un tiempo razonable después de haber terminado el último hoyo. Una vez que las tarjetas hayan sido capturadas, la jugadora que no haya entregado la suya será descalificada. R. 3-3b(2).

14. VESTIMENTA

No se permite jugar con shorts, bermudas tipo cargo, jeans y camisas sin cuello y/o mangas. Se permite el uso de camisas de golf con cuello tipo mock. Solo se permite vestimenta designada para jugar golf.

15. DESEMPATES

Se especificará en cada una de las convocatorias de acuerdo a la modalidad de juego de cada Torneo.

16. CIERRE DE LA COMPETENCIA

La competencia se considera cerrada al iniciarse la ceremonia de premiación o si no se lleva a cabo una ceremonia de entrega de premios, cuando el Comité haya aprobado todos los resultados.