



PROGRAMA BIG RYDER 2025

DIRECTOR DEL TORNEO:

ANDRÉS VILLAVECES

COMITÉ DE LA COMPETENCIA:

LILIANA BARON CARO

ANDRÉS VILLAVECES URIBE

JOSE RAFAEL VIVAS BONILLA

REGLAMENTACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Brindar un espacio golfístico de competencia e integración, al grupo de jugadores con edad mayor a 31 años, de todos los clubes de Golf de Bogotá, adscritos al Comité Interclubes de Golf.

1. COMPROMISOS DE LOS CLUBES

Cada club al inscribirse adquiere los siguientes compromisos:

- a) Cumplir con el espíritu y objetivos de este torneo.
- b) Cumplir con este reglamento.
- c) Participar pro activamente:



- **Competir con 8 jugadores en cada fecha.**
- Facilitar el campo los días que por sorteo les corresponda.
- Uniformar el equipo. (Deben tener camiseta del mismo color, no es necesario que lleve el logo del club, ni la misma marca)
- Ofrecer refrigerios al equipo visitante.
- Darle prioridad y atención a este torneo.
- Asignar con anticipación las salidas.
- Pagar oportunamente el valor de la inscripción.
- El club que quede como la sede oficial para jugar la final del torneo, deberá dar las salidas hasta máximo las 11:00 de la mañana. Para los encuentros el capitán del club sede coordinarán la hora del encuentro, la cual debe ser respetada.

2. **CAPITÁN**

Es el líder del equipo, y quien toma todas las decisiones técnicas. Será un socio del club elegido por los integrantes del equipo. El equipo también deberá tener un Capitán suplente.

1. Selecciona los jugadores que conforman el equipo.
2. Conformar las parejas para los MATCH.
3. Hace la alineación que jugará en cada fecha.
4. Es el responsable del case.
5. Es el responsable de hacer cumplir el reglamento estipulado para la competencia.
6. Debe conocer las reglas del match play y sus modalidades.
7. Debe estar presente en todas las fechas con su equipo y durante todo el Encuentro.
8. Debe hacer las veces de coordinador cuando se juegue en el club al cual pertenece su equipo.
9. Autorizado para hablar con sus jugadores en el campo.
10. Debe asegurar la presencia de mínimo ocho (8) jugadores uniformados para cada fecha.
11. Firmará la planilla validando el resultado registrado.
12. El capitán suplente tendrá todas las funciones del Capitán principal.
13. En ningún caso ni el Capitán Principal ni el Capitán Suplente podrá cargar la taquilla de un jugador de su equipo.
14. Tanto el Capitán principal como el suplente son responsables de las funciones anteriores, ambos podrán dar consejo a sus jugadores.

Nota: Si no llega en la hora fijada el capitán, ni el suplente, el Delegado podrá realizar el case, (únicamente si no se presentan el capitán ni el capitán suplente) en caso que ninguno se presente se pierde el encuentro.

En caso de estar presente el capitán y el suplente en el momento del case, el capitán suplente no puede intervenir.

3. **COORDINADOR**



Se designa al delegado del Comité Interclubes como coordinador.

- a. Será el responsable en cada club de todos los aspectos no técnicos del torneo.
- b. Debe coordinar con anticipación cada fecha de cada partido (fecha, hora); dicho acuerdo se deberá comunicar por escrito a la Oficina del Comité Interclubes, con fecha máxima el día miércoles anterior al Encuentro.
- c. Asegurar en su club los tee times.
- d. Disponer de tarjetas y de reglas locales para cada equipo.
- e. Asegurar que el campo esté debidamente marcado de acuerdo a las reglas locales.
- f. Diligenciar y enviar oportunamente la inscripción general, **adjuntando copia de la consignación.**
- g. La inscripción del equipo debe ser de máximo 20 jugadores, sin cambios.
- h. Asegurar que los jugadores y el capitán conozcan y cumplan la reglamentación.
- i. Ser el contacto principal entre el club y la organización del torneo.
- j. Publicar en cartelera los resultados del torneo.
- k. Enviar por correo electrónico los resultados, una vez concluidos los partidos y Encuentros.
- l. Asegurar que la logística del club sea la más adecuada cuando reciban a los jugadores de otros clubes.
- m. Nombrar un Coordinador suplente para que lo pueda asistir cuándo no pueda estar presente.
- n. Cualquier queja, reclamo o sugerencia, que se tenga acerca de algún tipo de comportamiento indebido dentro del campo de juego, o durante la competencia, deberá reportarse por escrito al Comité Técnico de la Competencia, para que este tome las decisiones a las que haya lugar.
- o. En los casos en que el club haga las veces de local para un Encuentro, el Capitán o Coordinador del equipo deberá ofrecer por lo menos dos fechas posibles para la realización de dicho Encuentro las cuales deberán ser en fines de semana diferentes para que el equipo contrario tenga realmente posibilidades de reunir a sus jugadores para llevar a cabo el mismo, e informar de esto a la oficina del Comité Interclubes. **LAS FECHAS QUE SE OFRECERÁN PARA EL RESPECTIVO ENCUENTRO, DEBERÁN HACERSE LLEGAR POR ESCRITO AL CLUB CORRESPONDIENTE, CON COPIA A LA OFICINA DEL COMITÉ INTERCLUBES.**

NOTA: Este ofrecimiento deberá hacerse con dos (2) semanas de anticipación. De no lograr ningún acuerdo, el capitán del equipo contrario deberá informar al Comité de la Competencia por escrito, si no recibió el comunicado y/o no se pudo poner de acuerdo con el otro Capitán. Si el local no ofrece fechas dentro del tiempo estipulado perderá la localía. En caso que dos equipos no se pongan de acuerdo dentro del tiempo estipulado e informen por escrito al email del Comité. El Comité Interclubes informara una fecha máxima para realizar el encuentro, si esto no sucede porque el Local No lo realiza



pierde el local, gana el equipo visitante Dos (2) punto grandes y Cuatro (4) puntos chicos. Si es porque el Visitante No asiste, el Local gana Dos (2) puntos grandes y tres (3) puntos chicos.

Se puede adelantar, jugar partidos simultáneos o ceder la localia, el Comité NO autorizará aplazar las fechas para los respectivos encuentros.

4. JUGADORES

Tienen la responsabilidad de representar dignamente a su club.

- a. Conocer y cumplir el presente reglamento y las reglas de golf.
- b. Usar debidamente el uniforme establecido por su club. Jugador que **NO** esté uniformado perderá el primer hoyo. **(El elemento mínimo es: camiseta representativa del club, no es necesario que lleve el logo del club, pero si debe ser la del color que los identifica). Nota: En ninguno de los Clubes así la regla local lo autorice, no se podrá jugar en JEAN).**
- c. La edad mínima cuando un jugador se presente a un Encuentro de la **Copa Ryder DEBERÁ TENER DE 31 AÑOS CUMPLIDOS A LA FECHA DEL ENCUENTRO.**
Nota: Jugador que no cumpla con el requisito de la edad, **NO podrá participar.**
- d. Cada jugador debe enviar a la Oficina del Comité Interclubes el documento de identidad: cédula de ciudadanía para validar la edad.
- e. El jugador deberá tener hándicap vigente al momento de presentarse a un encuentro.
- f. El uso de caddie es opcional (un compañero puede hacer las veces de caddie). Cada grupo debe llevar como mínimo un (1) caddie, para arreglar piques, bunkers, reponer los divots, y las banderas. **NOTA: El 'caddie' compañero debe pertenecer al mismo equipo. PENALIDAD POR NO CUMPLIMIENTO: PÉRDIDA DEL MATCH DE LA PAREJA IMPLICADA. Si el club tiene normas deberán acogerse a esta.**
- g. Dar ejemplo en el cuidado y mantenimiento del campo, arreglando piques, bunkers, reponer los divots, y las banderas.
- h. **Mantener un excelente comportamiento, vocabulario dentro y fuera del campo.** El Comité agradece abstenerse de fumar durante los encuentros.
- i. Jugador que simultáneamente pertenezca a dos clubes, deberá jugar por el Club en donde tenga su Hándicap.
En caso que un jugador asista a disputar un match sin tener el hándicap por el Club al cual representa, el equipo perderá el encuentro y la totalidad de los puntos, adicionalmente el jugador será sancionado por el resto de la temporada.
- j. La ingesta de licor o drogas alucinógenas durante las rondas de juego y/o la asistencia al evento bajo tales efectos, serán causas de **DESCALIFICACIÓN INMEDIATA**, a cargo del Comité de la competencia.



-
- k. Cualquier reclamo deberá hacerse por intermedio del Capitán del equipo.

5. ACOMPAÑANTES

1. En cada Encuentro, es potestad del club sede autorizar el acompañamiento al campo. En caso de autorización los padres o acompañantes podrán caminar por el “rough” del campo, a 30 yardas de distancia evitando comunicarse con los jugadores o los caddies de los mismos. NOTA: LOS PROTOCOLOS VIGENTES DE CADA CLUB DEBERAN ATENDERSE, LOS CAPITANES LOCALES DEBERÁ INFORMARAL VISITANTE:
1.1 SI SE PUEDE O NO LLEVAR ACOMPAÑANTE.
1.2 SI SE DEBE O PUEDE LLEVAR O NO, CADDIE.
2. Los acompañantes no podrán aconsejar a los jugadores ni hablar con los caddies.
3. Cuándo los jugadores se encuentren en el green, no podrán tener comportamientos inadecuados.

En caso de no cumplir lo anterior, el Capitán o Delegado del equipo afectado podrá solicitar al Capitán del equipo contendor su cumplimiento. En caso de no acatar el llamado de atención podrá solicitar la pérdida del hoyo en el cual se esté infringiendo este reglamento.

6. ESTANDARES DE CONDUCTA DEL JUGADOR

1. Mientras un jugador toma posición o está ejecutando el golpe, sus compañeros de juego no deberán moverse, hablar o colocarse muy próximos a éste o al hoyo.
2. Se deberá conceder el turno al jugador que ostente el honor, antes de que su adversario coloque su bola en el sitio de salida.
3. Ningún jugador ejecutará un golpe antes de que los jugadores que le preceden estén fuera de su alcance.
4. En interés de todos los jugadores, se deberán evitar demoras indebidas e inútiles en el transcurso del juego.
5. Mientras estén buscando una bola, los jugadores deberán dar paso al partido siguiente e indicarán a éstos que se han detenido para permitir el juego. No deberán reanudar su juego hasta que el grupo que los ha pasado se encuentre fuera de su alcance.
6. Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberán nivelar cuidadosamente las huellas y huecos hechos en la ejecución de su golpe.
7. Durante el recorrido, todo jugador se asegurará de que cualquier trozo de césped que hubiera sido arrancado por él, sea cuidadosamente reparado, así como cualquier pique ocasionado en los greens.



-
8. Los jugadores tendrán mucho cuidado de no ocasionar daños al green con sus bolsas, palos o bolas. Se deberá sacar la bola del hoyo con la mano y no con el palo. La bandera deberá ser colocada en el hoyo, antes de que los jugadores dejen el green.
 9. Los jugadores deberán abandonar el green inmediatamente termine de jugar el último de ellos, para permitir el juego del siguiente grupo.
 10. El jugador que por cualquier motivo arroje tacos, ofenda o haga desplantes contra los Jueces, los miembros del Comité, el Club, sus compañeros de juego, los caddies o la cancha, será amonestado la primera vez que esto ocurra, y si reincide, será descalificado por el Comité (Regla 1.2). De igual manera, el jugador que cometa cualquier agresión u ofensa grave, será inmediatamente descalificado por el Comité (Regla 1.2) y su caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria de la Federación Colombiana de Golf.
 11. Todos los jugadores deben permanecer adecuadamente vestidos.
 - A. En los caballeros no se les permite camisas sin cuello (tipo t-shirts, pero si camisetas sin cuello ajustadas en el área de nuca y cuello que sobresalgan de la altura de los hombros "Mock") o camisetas sin mangas. Los aficionados podrán usar bermudas (nunca 10 cm por encima de las rodillas ni 10 cm por debajo de las rodillas). Las camisetas no deben presentar impresiones, números o slogans que no sean relacionadas con golf o la marca de la camiseta. Los jeans y los pantalones camuflados están prohibidos.
 - B. Las damas podrán usar camisetas sin mangas si tienen cuello, o camisetas sin cuello pero con mangas, pero no t-shirts con publicidad, números o slogans no relacionados con golf. La espalda no debe de estar descubierta. Los shorts no deben de ser demasiado cortos, preferiblemente del largo de una bermuda (a media pierna). Los jeans y los pantalones camuflados están prohibidos.
 12. La ingesta de licor o drogas alucinógenas durante las rondas de juego y/o la asistencia al evento bajo tales efectos, serán causas de descalificación inmediata, a cargo del Comité.
 13. Cualquier tipo de celebración inadecuada para la conducta deportiva o que incluya gritos, ademanes y actuaciones grotescas o similares, será motivo de descalificación inmediata, a cargo del Comité.

Acorde a las **Reglas vigentes** R&A, se adicionan los siguientes puntos:

"1.2a Conducta Esperada de Todos los Jugadores

Se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego:

- Actuando con integridad - por ejemplo, cumpliendo con las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego.
- Mostrando consideración hacia otros - por ejemplo, jugando a un ritmo rápido, velando por la seguridad de otros y no distraendo a otros jugadores durante su juego.
- Cuidando el *campo* - por ejemplo, reponiendo divots, alisando *bunkers*, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al *campo*.



No hay penalización según las Reglas por no actuar de esta manera, **excepto** que el *Comité* puede descalificar a un jugador por proceder de una forma contraria al espíritu del juego si considera que ha cometido una grave falta de conducta.

Penalizaciones distintas a descalificación podrán ser impuestas por mala conducta del jugador sólo si esas penalizaciones son adoptadas como parte de un Código de Conducta según la Regla 1.2b.”

7. CLUBES

Podrán participar todos aquellos clubes afiliados al Comité Interclubes de Golf de Bogotá e inscribir los jugadores que tengan Hándicap expedido por la Federación Colombiana de Golf, bajo la condición de golfistas AFICIONADOS. El Comité se reserva el derecho de aceptar o rechazar la inscripción de un equipo.

Si en el transcurso del año uno de los equipos participantes se retirara de la competencia. **TODOS LOS ENCUENTROS JUGADOS Y NO JUGADOS QUEDARÁN EN CEROS.**

Cada club debe inscribir ante el Comité Interclubes al correo ryder@interclubesdegolf.com Un Capitán Principal, Un Capitán suplente, Un Delegado (Socio del club sede) y UN (1) equipo conformado por veinte (20) jugadores (**indicando nombre completo, fecha nacimiento y número documento identidad**, sin cambios. No se informa equipo para cada encuentro. Si el Club local exige límite de jugadores para ingreso, deberá informar ese número a la administración para que den entrada

El capitán suplente tendrá las mismas funciones del Capitán y ambos podrán cumplir sus funciones al tiempo durante el encuentro.

El calendario de juego y los clubes sedes son de obligatoria aceptación por parte de los participantes. **NO SE ACEPTARÁN ENCUENTROS FUERA DE LA FECHA LÍMITE FIJADA**

8. MODALIDAD DE JUEGO:



1. Todos los encuentros serán sin ventajas.
2. Todos los encuentros serán MATCH PLAY, tipo Copa RYDER.
3. Se podrán jugar matches entre dos (2) o más equipos, durante las fechas programadas.
4. Rondas estipuladas a nueve (9) hoyos.
5. Partido y Encuentro casado, partido y Encuentro jugado.
6. La modalidad de juego para la Ryder será de DOS (2) partidos en pareja, bajo la modalidad CANADIAN FOURSOME (Ambos jugadores salen, se escoge la mejor salida y posteriormente golpe y golpe hasta terminar el hoyo. Y CUATRO (4) ENCUENTROS INDIVIDUALES EN UNA MISMA JORNADA, MODALIDAD "MATCH PLAY".
7. Se jugará en foursomes y los grupos saldrán en el orden del case.
8. Para el case los dos Capitanes decidirán a la suerte quien inicia, y en adelante se alternarán para el case de los demás jugadores. El case se iniciará con la programación de parejas.

NOTA: En la gran final se jugarán 36 hoyos, entendiéndose que un equipo jugará 18 hoyos como local y posteriormente 18 como visitante y que el orden del case será invertido para el segundo día. Esta final podrá ser en un mismo fin de semana o un día en fines de semana consecutivos.

9. REGLAS GENERALES

Regirán las Reglas de Golf vigentes de R&A Rules Limited y las Reglas Locales del Club; en caso de discrepancia entre este documento y las reglas de golf, primarán las últimas.

- a. La hora de los encuentros será coordinada por el capitán del club sede, la cual debe ser respetada.

El case debe iniciarse a la hora fijada por el club sede, e igualmente, el juego se debe iniciar inmediatamente. Este Case deberá hacerse entre los dos capitanes y/o delegados, no podrá interferir ninguna otra persona.

- b. El equipo que juegue con menos de OCHO (8) jugadores perderá el match que no pudieron conformar.
- c. El equipo ganador del partido será aquel que gane la mayoría de puntos en disputa.
- d. Se jugará por el sistema de "Juego por Hoyos"; todos los participantes jugarán **18 hoyos** en vueltas estipuladas de 9 hoyos cada una, desde las marcas indicadas en el presente reglamento, cumpliendo con todas las disposiciones establecidas para estas competencias.



- e. Se adopta la NOTA a la regla 5.7b: “Cuando el juego haya sido suspendido por el Club sede debido a una situación peligrosa, si los jugadores en un partido o en un grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta cuando el Comité lo ordene. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir inmediatamente el juego y no reanudarlo hasta que el Comité haya ordenado la continuación del juego.

Si se ha suspendido el juego en forma definitiva y no se han concluido los **18 hoyos**, se liquidará el Match con los primeros 9 hoyos. En caso de que se suspenda la competencia por situación peligrosa antes de concluir los primeros nueve hoyos y no pueda reanudarse el mismo día, deberá jugarse en otra fecha volviendo a hacer los cases, es decir, se comienza de ceros dicho partido.

10. PUNTAJES

- a. Se asignará un punto CHICO a cada partido ganado y MEDIO punto a cada partido empatado. El ganador será aquel que tenga el mayor número de puntos chicos.
- b. Se le darán dos (2) puntos grandes al equipo ganador y 0 puntos al perdedor. En caso de empate se dará un punto grande a cada equipo.
- c. Cuando un equipo gane por (w) porque el otro equipo no se presente para la competencia, **obtendrá Dos (2) puntos Grandes y tres (3) puntos Chicos**.

11. PARA JUGAR SEMIFINALES

a) **Empate entre dos equipos o más equipos:**

1. Se considerará ganador al equipo que hubiese obtenido el mayor número de puntos CHICOS en los partidos disputados en el Campeonato (Numeral 10 b).
2. De continuar el empate, la decisión resultará de la suma de los hoyos ganados por cada equipo en la disputa de la temporada 2025.
3. Finalmente, de no resultar un ganador, se decidirá a la suerte.

12 SEMIFINALES:

JUGARÁN EL PRIMERO DEL GRUPO A CONTRA EL SEGUNDO DEL GRUPO B Y EL PRIMERO DEL GRUPO B CONTRA EL SEGUNDO DEL GRUPO A IDA Y VUELTA, ES DECIR, AMBOS EQUIPOS JUGARÁN UN DÍA COMO LOCAL Y AL SIGUIENTE COMO VISITANTE.

Los ganadores disputaran primero y segundo puesto. En la semifinal se debe ejecutar el case como en el resto de encuentros.



NO se aceptan inscripciones de jugadores adicionales y/o que no hayan participado en alguno de los partidos de la temporada,

NOTA 1: El equipo con mayor número de puntos chicos, en la Semifinal terminara como Local. Si persiste el empate por total de puntos chicos tanto en eliminatoria como semifinal. Si aún persiste por total de puntos grandes en todo el torneo. Si el empate continua se definirá a la suerte.

NOTA 2: El equipo visitante tendrá que hacer el case primero.

Los integrantes de cada equipo serán los mismos para los dos días de juego incluidos los suplentes.

El ganador del encuentro (Ida y Vuelta) será el que obtenga mayor número de puntos grandes.

En caso de presentarse empate al cabo de los dos días de juego, cada equipo seleccionara tres competidores que jugarán tres partidos individuales de tres hoyos. Los hoyos a disputarse en el desempate, serán establecidos de común acuerdo entre Capitanes.

El equipo ganador será el que haga el mayor número de puntos en los tres (3) Encuentros disputados. Si se mantiene el empate, cada capitán designará un (1) jugador para un enfrentamiento individual, que se jugará a muerte súbita, comenzando en el hoyo 1 del campo del encuentro.

13. GRAN FINAL:

- i. La sede para el día domingo será el club del equipo que tenga mayor número de puntos grandes durante la temporada, de existir empate se otorgará al Club con mayor número de puntos chicos durante la temporada, de persistir el empate se decidirá a la suerte.
- ii. En caso de presentarse empate al cabo de los dos días de juego, cada capitán designará un (1) jugador para un enfrentamiento individual, que se jugará a muerte súbita.
- iii. Para disputar desempate o muerte subita, se deberá iniciar por el hoyo uno hasta que haya un ganador.
- iv. **NO se aceptan inscripciones de jugadores adicionales y/o que no hayan participado en alguno de los partidos de la temporada.**

Los integrantes de cada equipo serán los mismos para los dos días de juego, incluidos los dos (2) suplentes.



14. YARDAJES PARA LAS MUJERES

Desde los mojones

15. YARDAJES PARA LOS CABALLEROS

Desde los mojones

NOTA: En el evento que los tees estén en reparación, se deberá colocar un tee provisional a la altura del tee correspondiente y en ningún caso aumentando las distancias establecidas.

16. COMITÉ DE LA COMPETENCIA

En cada fecha y en cada club, el Director del Encuentro será el Delegado de Interclubes, el cual se asesorará del Comité de la Competencia, compuesto por los capitanes de los equipos que se encuentren jugando en el club respectivo y por los miembros del Comité de la Competencia.

Los Capitanes deben reunirse una vez hecho el case, antes de iniciar los matches, y registrar en la planilla los diferentes Encuentros; una vez finalizados los Encuentros se deben registrar los resultados, y enviarlos al correo del Comité: ryder@interclubesdegolf.com

NOTA: LA PLANILLA DE RESULTADOS DEBE SER DEBIDAMENTE DILIGENCIADA, ES DECIR, HAY QUE APUNTAR EL RESULTADO DE CADA PARTIDO, PUES ES NECESARIO PARA DEFINIR LOS EMPATES EN CASO DE QUE SE PRESENTEN. EN EL EVENTO EN QUE NO SE INFORME EL RESULTADO DE CADA PARTIDO, ESTE SE TOMARÁ COMO CERO A LA HORA DE UN DESEMPATE.

Resultados que no se envíen por este medio no se tendrán en cuenta.

INSCRIPCION:

El valor de la inscripción anual por equipo es de **\$800.000** (ochocientos mil pesos m/cte.) El club deberá consignar la totalidad de la inscripción de sus jugadores y la copia del comprobante de consignación, deberá ser enviada al correo electrónico ryder@interclubesdegolf.com máximo el **31 de Marzo de 2025**. El pago correspondiente a la inscripción se debe hacer a nombre de: **CORPORACIÓN COMITÉ INTERCLUBES DE GOLF DE BOGOTÁ**, en la cuenta corriente Itau No. 015- 353-63-4, o Bancolombia No. 04236958923. Nit.830.111.762-1.

17. TROFEOS Y PREMIOS

Trofeo para todos los integrantes del equipo campeón y subcampeón, al igual que para su capitán.



18. FECHAS ENCUENTROS

En reunión con los delegados y/o capitanes se efectuará el sorteo de los grupos, el Comité de la competencia se encargará de hacer llegar el calendario correspondiente de todo el torneo en la semana siguiente a dicha reunión.

Para el sorteo del año siguiente los finalistas serán cabezas de grupos, para los respectivos sorteos de equipos.

Este Reglamento se expide en el mes de febrero de dos mil veinticinco (2025)

Comité de la competencia
Copa Ryder Interclubes de Golf de Bogotá