

Match Book

**El Libro para saber las Reglas
de Golf en Match Play**



Comité Técnico de Reglas
Real Federación Española de Golf

2023

Índice

Introducción	5
El Juego del Golf	6
¿Qué es el Match?	7
¿Cómo se cuenta y quién gana el Match?	8
Las concesiones	10
El “Half”, o la Regla “inexistente”	13
Penalizaciones en Match Play	15
Aplicación de los puntos de hándicap	17
Información de los golpes y penalizaciones	18
Información de la situación del match	20
Penalización por llevar más de 14 palos	21
Jugar, Interrumpir y Reanudar el juego	23
La práctica en Match Play	26
Salir desde fuera del Área de Salida	28
Orden de juego	29
Bola movida o desviada por el contrario	31

¿Cómo resolvemos una duda de Reglas? 33

- a) Nos surge una duda 33
- b) Los jugadores no se ponen de acuerdo 35
- c) Solicitamos una decisión sobre una infracción anterior durante el partido 36
- d) Solicitamos una decisión sobre una infracción una vez finalizado el partido. 38
- e) ¿Qué pasa si se juegan dos bolas? 39

El papel del Árbitro en Match Play 40

Test de Reglas de Match Play 41

Las diferencias entre el Match Play y el Stroke Play resumidas . 44

Introducción

Este Libro es una iniciativa del Comité Técnico de Reglas de La Real Federación Española de Golf que tiene por finalidad explicar las Reglas relativas al juego del golf en la modalidad Match Play o Juego por Hoyos, sensiblemente distintas a las de la Stroke Play o Juego por Golpes.

El juego del Golf en la modalidad de Match Play (Juego por Hoyos) puede ser a nivel de Reglas un sinfín de sorpresas para el jugador. El Match Play fue la modalidad bajo la que nació el Golf, pero éste comenzó a hacerse realmente popular cuando se empezaron a organizar competiciones Stroke Play (Juego por Golpes) y por este motivo el jugador aficionado conoce mejor o, diríamos que está más familiarizado, con las Reglas que aplican a las competiciones Stroke Play aunque resulte después que lo que se juega con más frecuencia es el típico partido entre amigos. Es decir, el Match de toda la vida.

Coincide esta iniciativa con las nuevas Reglas de Golf que a partir de enero de 2019 experimentaron un cambio muy significativo. Rápidamente y para bien los jugadores se acostumbrarán al nuevo procedimiento de dropaje, a que no tendrán penalización si se mueve la bola mientras se busca o está en el green, se podrán quitar impedimentos sueltos en el búnker, ejecutar un golpe desde el green con el asta de la bandera en el hoyo y arreglar daños en el green. Por otra parte, se reduce el tiempo de búsqueda de la bola a tres minutos y se prohíbe que el caddie o compañero ayuden al jugador a alinearse antes de ejecutar el golpe.

En este libro se pretende ayudar al jugador de golf a saber cuáles son las diferencias principales entre las dos modalidades de juego y que Reglas son las específicas para el Match. No se pretende sustituir al Libro de Reglas de Golf en su versión oficial sino complementarlo, extrayendo de él lo que nos gustaría encontrar en un Libro de Reglas de Golf exclusivo para Match.

También se han incluido algunos casos reales que faciliten la comprensión de cómo funcionan las Reglas de Golf del Match. Aunque los casos son anteriores a las Reglas de Golf del 2019 son perfectamente válidos ya que su solución con las Reglas actuales sería la misma que con las Reglas que fueron aplicadas en su día.

Cuando aparece en el Match Book una Regla de Golf o una Definición se refleja literalmente y se destacan en un recuadro con fondo verde.

No se tratan en este libro todas las Reglas que aplican por igual a cualquiera de ambas modalidades de juego.

Para completar el Match Book hemos añadido un pequeño test donde podréis valorar vuestro conocimiento de las Reglas de Match y un resumen de las principales diferencias entre Match y Stroke Play.

El Juego del Golf

La Regla 1 habla del Juego del Golf, del Jugador y de las Reglas de Golf. Aunque es una Regla que sirve tanto para Match Play como para Stroke Play la queremos recordar ya que establece los principios que deben guiar el Juego del Golf.

Regla 1 – El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas

La Regla 1 describe los siguientes principios fundamentales del juego para el jugador:

- Juegue el campo como lo encuentre y juegue la bola como reposa.
- Juegue de acuerdo con las Reglas y con el espíritu del juego.
- Usted es responsable de aplicarse sus propias penalizaciones si infringe una Regla, de modo que no obtenga ninguna posible ventaja sobre un contrario en Match Play (juego por hoyos) o sobre los demás jugadores en Stroke Play (juego por golpes).

Es decir, las Reglas de Golf están fundamentadas en la honestidad del jugador que debe actuar de acuerdo con las Reglas y tener en cuenta siempre el “espíritu del juego”, que es aquello que sin estar escrito todos entendemos y que hace que el golf sea un deporte único.



¿Qué es el Match?

El Match es golf en esencia pura. Un match es el que habrá un ganador y un perdedor, aunque a veces los partidos también pueden acabar empatados. La vuelta consta normalmente del mismo número de hoyos que una vuelta Stroke Play, es decir dieciocho. Al jugador o rival contra el que jugamos le llamamos **Contrario**.

De hecho, podríamos decir que cada hoyo jugado es un match en sí mismo, con un ganador y un perdedor o sin ninguno de ellos en caso de empate. Evidentemente, el hoyo lo gana aquel que haga menos golpes brutos o netos si se juega con hándicap. También se puede ganar, perder o empatar el hoyo de otras maneras que veremos más adelante.

Juego por Hoyos

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* juega directamente contra un *contrario* o *bando contrario* en un match mano a mano de una o más vueltas:

- Un jugador o un *bando* gana un hoyo en el match al completar el hoyo en menos golpes, (incluyendo los golpes ejecutados y golpes de penalización), y
- El match se gana cuando un jugador o bando tiene una ventaja sobre el *contrario* o *bando contrario* de más hoyos de los que quedan por jugar.

Match Play se puede jugar como un match individual (donde un jugador juega directamente contra un contrario), un match *Three-Ball* o un match *Foursomes* o *FourBall* entre *bandos* de dos *compañeros*.

Contrario

La persona contra la que un jugador compite en un match. El término “*contrario*” sólo se aplica en *match play* (*juego por hoyos*).

¿Cómo se cuenta y quién gana el Match?

¿Cómo se cuenta y quién gana el Match?

Si los jugadores empatan los hoyos que van jugando, se dice que el partido está **Empatado** o Tied (También conocido popularmente como “**All Square, A/S**”). En el momento en que uno de los dos jugadores gana un hoyo, se dice que dicho jugador está **1 arriba** o **1 up**. El resultado se va actualizando con la situación neta del partido. Es decir, se suman los hoyos arriba si gana el que ya iba arriba y se restan los hoyos ganados por el contrario. Parece complicado pero es muy fácil de entender en el siguiente ejemplo:

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Par	4	4	5	3	4	5	4	3	4
Situación Match	A/S	1 UP	2 UP	1 UP	A/S	A/S			
Golpes de Juan	4	3	5	3	5	5	4	3	3
Golpes de Pedro	4	4	6	2	4	5	3	2	4
Situación Match	A/S				A/S	A/S	1 UP	2 UP	1 UP

3.2 Juego por Hoyos

a) Resultado del Hoyo o del Match

1) Ganar un hoyo. Un jugador gana un hoyo cuando:

- Termina el hoyo con un número de golpes inferior (incluyendo los golpes efectuados y golpes de penalización) que el del *contrario*, o
- El *contrario* concede el hoyo, o
- El *contrario* recibe la penalización general (pérdida del hoyo).

El Match lo gana el jugador que tiene más hoyos ganados que los que quedan por jugar.

3.2 Juego por Hoyos

a) Resultado del Hoyo o del Match

(3) Ganar un Match: Un jugador gana un match cuando:

- El jugador aventaja al *contrario* en más hoyos de los que quedan por jugar,
- El *contrario* concede el match, o
- El *contrario* es descalificado.

¿Cómo se cuenta y quién gana el Match?

Por ejemplo, si un jugador al acabar el hoyo 17 va dos hoyos arriba el partido se acaba con el resultado **2 y 1**. Si al acabar el hoyo 18 un jugador va un hoyo arriba, se dice que ha ganado **1 up**. Si ya iba un hoyo arriba y además gana el hoyo 18, se dice que ha ganado **2 up**. Si al acabar el hoyo 18 el partido está empatado, el Comité de la Prueba debería haber previsto como hay que seguir jugando para que haya un ganador. Normalmente se sigue jugando desde el mismo hoyo en que empezó el partido, hasta que uno de los jugadores gana un hoyo. A veces se puede finalizar el Match con el resultado de empatado en competiciones por equipos o cuando se juegan varios Match en una liguilla y se asignan puntos por Match ganado, empatado y perdido.

Copa del Rey 2011, Real Club de Golf el Prat

Como dice la Regla 3.2 un match se gana cuando aventajas al contrario en más hoyos que los que tienes por jugar o cuando el contrario te concede el partido, independientemente de cuál sea la situación del match.

En las eliminatorias de 1/32 de final de la Copa del Rey del 2011, se salió a tiro al no poder empezar a jugar a la hora prevista.

Un jugador que había comenzado su partido en el hoyo 14, se puso 4 abajo en el hoyo 9, faltándole 4 hoyos por jugar. Erróneamente creyendo que solo le quedaban tres hoyos, se acercó a su contrario y le dio la mano. Ante el gesto de extrañeza de el contrario, el jugador se dio cuenta de su error y se decidió consultar con los árbitros.

Los árbitros les informaron que al dar la mano al contrario se le estaba concediendo el match y dicha concesión era final y no podía ser rehusada ni retirada.

3.2 Juego por Hoyos

a) Resultado del Hoyo o del Match

- (4) Continuar un Match Empatado: Si un match está empatado después del último hoyo:

El match se continuará jugando hoyo a hoyo hasta que haya un ganador. Ver Regla 5.1 (la continuación de un match es la continuación de la misma *vuelta*, no es una nueva vuelta).

Los hoyos serán jugados en el mismo orden que en la vuelta, a menos que el Comité establezca un orden diferente.

Pero, las condiciones de la competición podrán establecer que el match termina empatado en vez de ir al desempate.

Las concesiones

A diferencia del Juego por Golpes en el que hay que acabar todos los hoyos, en el Match esto no es necesario ya que cuando un jugador ha ganado un hoyo no es necesario que el contrario siga jugando. Es totalmente irrelevante la diferencia en golpes en cada hoyo jugado.

El hoyo se gana haciendo menos golpes que el rival, pero también se puede ganar por concesión. Imaginaros que Juan está en green a 2 metros de bandera en 2 golpes y Pedro, en cambio, tiene su bola injugable después de su tercer golpe con lo que como mucho cree que podría hacer 5 en ese hoyo. Pedro puede, si quiere, conceder el hoyo a Juan sin necesidad de dar ningún golpe más. Si lo hace, Juan debe aceptar la concesión y Pedro no puede arrepentirse y retirarla.

También se puede conceder el siguiente golpe que va a efectuar el contrario. La bola debería estar en reposo y el jugador debe dejar claro, por palabras o gestos que el contrario ha embocado con un golpe más y que puede levantar la bola. No hay regla escrita sobre la medida del golpe a conceder. El espíritu de juego del Golf nos dice que se debería conceder aquel golpe que razonablemente no se puede fallar, pero a veces la estrategia de juego del Match de cada jugador puede originar concesiones muy generosas y por el contrario no dar algunas incomprensiblemente difíciles de fallar.

Y como podéis suponer, también es factible conceder al match. Pero debe hacerse siempre que este no haya concluido. Imaginaros el caso de que un ganador de un match ve al día siguiente que no le es posible jugar la siguiente ronda de match en la fecha prevista y llama a su contrario del pasado match para concederle el partido. Es lógico que las Reglas prohíban este procedimiento ya que las competiciones nunca se acabarían.



3.2 Juego por Hoyos

b. Concesiones

- (1) El Jugador Puede Conceder un Golpe, Hoyo o Match: Un jugador puede conceder a su *contrario* el siguiente *golpe*, un hoyo o el match:
- Conceder el Siguiete Golpe. Se permite en cualquier momento antes de que el *contrario* realice el siguiente golpe.
 - El *contrario* ha terminado entonces el hoyo con un resultado que incluye el golpe concedido y cualquiera puede retirar la bola.
 - Una concesión hecha mientras la bola del *contrario* está todavía en movimiento tras el *golpe* anterior, se aplica al siguiente *golpe* del *contrario*, a menos de que la bola acabe *embocada* (en cuyo caso, la concesión no tiene trascendencia).
 - El jugador puede conceder el siguiente *golpe* al *contrario* desviando o deteniendo la bola del *contrario* en movimiento, sólo si se hace específicamente para conceder el siguiente golpe y cuando no haya ninguna posibilidad razonable de que la bola pueda terminar *embocada*.
 - Conceder un Hoyo: Se permite en cualquier momento antes de que el hoyo esté completado (ver Regla 6.5), incluyendo antes de que los jugadores comiencen el hoyo. Un jugador y un contrario no pueden acordar concederse hoyos entre si con el fin de acortar el match. Si lo hacen sabiendo que esto no está permitido, están descalificados.
 - Conceder el Match: Se permite en cualquier momento antes de que el resultado del match esté decidido (ver Reglas 3.2a (3) y (4)), incluso antes de comenzar el match.

Ryder Cup 2018, Le Golf National

Todo el mundo lo vio y algunos no lo entendieron hasta que el comentarista de TV lo explicó. En los fourballs matinales del segundo día de la recién Ryder Cup ganada brillantemente por Europa, un componente de la pareja estadounidense tenía un putt de unos 3 metros para obtener el par con lo que se empataba el hoyo.

Un putt que en condiciones normales no se hubiera concedido nunca. Pero resultó que en su misma línea de putt su compañero tenía su bola situada a poco más de un metro para birdie. La pareja europea no lo pensó dos veces y concedió el putt más alejado para par. El miembro de la pareja estadounidense levantó con una gran sonrisa su bola ya que no se puede rechazar la concesión.

Si hubiera pateado, hubiera sido una ayuda para su compañero y eso le hubiera supuesto la descalificación para el hoyo y la imposibilidad de ganarlo.



El “Half”, o la Regla “inexistente”.

Las Reglas de Golf hasta la edición del año 2019 no incluían nada sobre el procedimiento por el cual dos contrarios pueden acordar el resultado de un hoyo empatado. En las Reglas actuales si se reconoce la posibilidad de empatar un hoyo por acuerdo entre los dos jugadores.

La fórmula habitual es que cualquiera de los dos jugadores dice la palabra “¿half?” o bien “¿empatamos?” Y el otro jugador asiente. Pero la Regla deja muy claro también que los jugadores no pueden empatar un hoyo antes de empezarlo ya que esto equivaldría a no jugar la vuelta.



3.2 Juego por Hoyos

a) Resultado del Hoyo o del Match

(2) Empatar un hoyo. Un hoyo está empatado cuando:

- El jugador y el *contrario* completan el hoyo en el mismo número de golpes (incluyendo los *golpes* realizados y golpes de penalización), o
- El jugador y el *contrario* acuerdan considerar el hoyo como empatado (pero esto sólo está permitido después de que al menos uno de los jugadores haya efectuado un *golpe* para comenzar el hoyo).

El “Half”, o la Regla “inexistente”

La situación más común en la que se ofrece el “half” es cuando las dos bolas están muy cerca del hoyo y los dos jugadores harían el mismo resultado embocando sus putts. Si la distancia o dificultad de los putts no es muy equivalente el ofrecimiento y la aceptación o no del “half” es un elemento de estrategia que solo los grandes jugadores saben aprovechar en el momento y lugar oportuno.

Y para acabar hay que recordar que el “half” significa que el hoyo está empatado, no que se dan los putts pendientes. Si un jugador ofrece el “half” con un putt sencillo para birdie mientras que el contrario lo tiene para par, se puede encontrar que pase de creer que ganaba el hoyo a empatarlo. Aunque en este caso sería honesto que el contrario le informara de las consecuencias de su ignorante generosidad.

Copa del Rey 2011, Real Club de Golf el Prat

En la final de esta prueba al llegar al hoyo 15 de los primeros 18 hoyos de los 36 a los que se disputaba el partido, un jugador (A) estaba ganando por 4 hoyos a su contrario (B).

Los dos tenían un putt para par. El de (A) estaba ligeramente más alejado del hoyo y en bajada, a poco más de un metro. (B) tenía un putt de un metro muy factible.

(A) le ofreció el “half” pero (B) no lo aceptó ya que seguramente consideró que tenía una oportunidad clara para reducir distancias.

(A) embocó su difícil putt y (B) falló el suyo. El partido se puso a favor de (A) de cinco hoyos, que amplió a seis al acabar los 18 hoyos de la mañana. Dicho jugador acabó siendo el ganador de la final en el hoyo 8 de la tarde.

¿Qué hubiera pasado si su contrario hubiera aceptado el “half”? Nunca lo sabremos.

Penalizaciones en Match Play

En Match Play la penalización general es la pérdida del hoyo que se está jugando. Aplicamos esta penalización cuando jugamos desde un lugar equivocado (movemos la bola y la jugamos desde donde ha ido a parar sin reponerla en el lugar original), o jugamos una bola equivocada o cambiamos la bola sin tener derecho a hacerlo. De manera directa podemos decir que cuando en Stroke Play aplicamos una penalización de dos golpes, en Match Play aplicamos la pérdida del hoyo.

En cambio, las penalizaciones de un golpe en Stroke Play tienen la misma consecuencia en Match Play: Levantar la bola sin marcar en el green, sustituir la bola cuando no está permitida, mover la bola del contrario intencionalmente, limpiar la bola cuando no se puede hacer o dropar la bola de manera incorrecta. En estos casos la penalización es de un golpe.

Las penalizaciones de descalificación se aplican en Match Play de la misma manera que en Stroke Play: Jugar con palos no conformes, ponerse de acuerdo para excluir las Reglas de Golf, juego lento reiterado, no presentarse a la hora de inicio del partido o jugar con un hándicap declarado superior al real.

1.3 Jugar de Acuerdo con las Reglas c. Penalizaciones

(2) Niveles de Penalización: Las penalizaciones pretenden cancelar cualquier posible ventaja para el jugador. Hay tres niveles principales de penalización:

- Un golpe de penalización. Esta penalización se aplica tanto en match play (juego por hoyos) como en Stroke Play (juego por golpes) bajo ciertas Reglas cuando: (a) la posible ventaja de una infracción es baja o (b) el jugador se alivia bajo penalización, jugando una bola desde un lugar diferente a donde reposa la bola original.
- Penalización General (Pérdida de Hoyo en Match Play (Juego por Hoyos), Dos Golpes de Penalización en Stroke Play (Juego por Golpes)). Esta penalización se aplica por una infracción de la mayoría de las Reglas, donde la posible ventaja es más significativa que cuando se aplica un golpe de penalización.
- Descalificación. Tanto en match play (juego por hoyos) como en Stroke Play (juego por golpes), un jugador puede ser descalificado de la competición por ciertas acciones o infracciones a las Reglas que supongan una falta de conducta grave (ver Regla 1.2) o cuando la posible ventaja obtenida es tan significativa que el resultado del jugador no puede ser considerado válido.

Campeonato de España Interclubs 2014, Golf Basozabal

En uno de los partidos individuales de eliminatorias un jugador marcó y levantó su bola en la calle para volver a colocarla sin tener derecho a hacerlo. Su contrario que observó la situación le reclamó el hoyo ya que no había Regla Local de colocación de bola y entendía que la penalización correspondiente era de pérdida del hoyo. El jugador creyó que no era correcto recibir esta penalización y acordaron llamar a un árbitro para que decidiera y mientras tanto seguir jugando el hoyo.

Al llegar el árbitro los jugadores le expusieron lo que había pasado y este informó a los jugadores que la penalización por levantar la bola cuando no está permitido, es de un golpe de penalización siempre que la bola se reponga en el punto original. En cambio si la bola se hubiera colocado en algún otro punto y se jugase la penalización efectivamente sería de pérdida del hoyo en cuestión. El jugador que levantó la bola informó al árbitro que ante la reclamación de su contrario volvió a colocar la bola en el punto original. El árbitro decidió que el jugador debía recibir un golpe de penalización adicional a los golpes que hubiera realizado y que debía continuarse el juego del hoyo.



Aplicación de los puntos de hándicap

Cuando se juega con hándicap, al igual que en Stroke Play cada jugador es responsable de que su hándicap sea cierto y si se equivoca a su favor puede estar sujeto a descalificación.

Ahora bien, en Stroke Play el hándicap lo aplica al resultado el Comité de la Prueba, mientras que durante un Match son los propios jugadores los que han de saber en qué hoyos les corresponde dar o recibir puntos de hándicap.

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

c. Aplicar Hándicaps en un Match con Hándicap

(1) Declarar Hándicaps. El jugador y el *contrario* deberían comunicarse sus hándicaps antes de comenzar el match.

Si un jugador declara un hándicap erróneo antes de comenzar el match o durante el mismo y no corrige el error antes de que el contrario realice el siguiente *golpe*:

- Hándicap Declarado Demasiado Alto: El jugador está **descalificado** si esto afecta al número de golpes que el jugador da o recibe. Si no, no hay penalización.
- Hándicap Declarado Demasiado Bajo: No hay penalización y el jugador deberá jugar con el hándicap inferior para calcular los golpes que da o recibe.

(2) Hoyos Donde se Aplican los Golpes de Hándicap.

- Los golpes de hándicap se dan por hoyo y el resultado neto más bajo gana el hoyo.
- Si un match empatado se continúa, se dan los golpes de hándicap por hoyo de la misma manera que se dieron en la *vuelta* (salvo que el *Comité* establezca otra forma de hacerlo).

Cada jugador es responsable de saber los hoyos en los que da o recibe golpes de hándicap, basado en el hándicap asignado a los hoyos y establecido por el *Comité* (este normalmente se encuentra incluido en la *tarjeta de resultados*).

Si los jugadores no aplican o aplican erróneamente los golpes de hándicap en un hoyo, el resultado acordado del hoyo se mantiene, a menos que los jugadores corrijan el fallo a tiempo (ver Regla 3.2d (3)).

Como probablemente sabéis en el Match con hándicap no se juega con la totalidad de puntos sino con la diferencia. Si Juan tiene hándicap 10 y Pedro tiene hándicap 5, éste último le debe dar un punto en cada uno de los cinco hoyos más difíciles del campo. A veces las condiciones de la competición estipulan que solo se da un porcentaje de la diferencia. Por ejemplo, un 90%, que en el caso anterior sería lo mismo pues 4,5 quedaría como 5 puntos.

Información de los golpes y penalizaciones

Al tratarse de una competición hoyo por hoyo las Reglas del Match prevén que en cualquier momento durante el desarrollo del hoyo un jugador pueda preguntar a su contrario el número de golpes que lleva y este debe contestar con la información correcta.

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

d. Responsabilidades del Jugador y del Contrario

- (1) Informar al Contrario Sobre el Número de Golpes Realizados. En cualquier momento, durante el juego de un hoyo o después de completarlo, el contrario puede preguntar al jugador el número de golpes que lleva en el hoyo (incluyendo golpes realizados y golpes de penalización).

Esto es así para permitir que el contrario decida como jugar el siguiente golpe y el resto del hoyo, o para confirmar el resultado del hoyo recién completado.

Cuando se le pregunta al jugador sobre los golpes que lleva, o al dar esta información sin haber sido pedida:

- El jugador debe decir el número de *golpes* correcto.
- Un jugador que no responde a la petición del *contrario* se considera que ha dado un número de golpes incorrecto.

El jugador incurre en la **penalización general (pérdida del hoyo)** si le da al contrario un número incorrecto de golpes realizados, a menos que el jugador corrija el error a tiempo:

- Número de Golpes incorrecto dado Durante el Juego del Hoyo: El jugador deberá dar el número correcto de *golpes* que lleva antes de que el *contrario* juegue otro *golpe* o realice una acción similar como la concesión del *golpe* del jugador o del hoyo.
- Número de Golpes incorrecto dado Después de Completar el Hoyo: El jugador deberá dar el número correcto de golpes que lleva antes de que cualquier jugador realice un golpe para comenzar otro hoyo o lleve a cabo una acción similar (como la concesión del próximo hoyo o el match), o en el último hoyo del partido, antes de que el resultado del partido sea final.

Excepción – No hay Penalización si no Afecta al Resultado del Hoyo:

Si el jugador da un número de *golpes* incorrecto después de completar el hoyo, pero esto no afecta a lo que el *contrario* entiende sobre si ha ganado o perdido el hoyo, no hay penalización.

Como vemos en la redacción de la Regla tanto da que nos equivoquemos al contestar o lo hagamos sin que nos lo pregunten. El resultado es el mismo, si el contrario hace algo a continuación como dar un golpe, conceder nuestro siguiente golpe o levantar su bola creyendo que ya no puede ganar el hoyo, habremos perdido el hoyo.

La Regla nos permite un cierto margen de tiempo para poder corregir el error pero en el instante en que nos equivoquemos, involuntariamente o deliberadamente estaremos por unos momentos en manos de nuestro rival.

La Regla también prevé que si al finalizar el hoyo se da una información equivocada, pero esto no cambia el resultado del hoyo no existe penalización alguna. Por ejemplo, si he ganado con 4 y mi contrario ha hecho 6, no pasa nada si digo que he hecho 5 golpes.

Otro aspecto importante a tener en cuenta es el tratamiento que da la Regla a las penalizaciones. La información que se da al contrario debería incluir cualquier penalización incurrida, ya que si no lo hacemos perderemos el hoyo.

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

d. Responsabilidades del Jugador y del Contrario

(2) Informar al Contrario sobre una Penalización.

Cuando un jugador incurre en una penalización:

- El jugador debe informar al contrario sobre esa penalización tan pronto como sea razonablemente posible, teniendo en cuenta la proximidad del jugador al contrario y otros posibles factores. Puede que no siempre sea posible informar al contrario sobre la penalización antes de que el contrario realice su siguiente *golpe*.
- Este requerimiento se aplica incluso si el jugador desconoce que incurrió en penalización (porque se espera que los jugadores reconozcan cuando han infringido una Regla)

Si el jugador no lo hace y no corrige el error antes de que el contrario realice otro *golpe* o inicie una acción como la concesión del golpe del jugador o del hoyo, el jugador incurre en la **penalización general (pérdida del hoyo)**.

Excepción – No hay Penalización Cuando el Contrario Sabe que el Jugador ha Incurrido en la Penalización: Si el *contrario* sabía que el jugador había incurrido en una penalización, como cuando observa que el jugador se alivia con penalización, no hay infracción por no comunicárselo al *contrario*.

Información de la situación del match

Como vemos el conocimiento de las Reglas es importantísimo ya que el desconocimiento por nuestra parte de una infracción puede significar que el contrario nos gane el hoyo con sólo concedernos el siguiente golpe.

Esto no es aplicable como reza la **Excepción**, cuando estamos aliviándonos de un área de penalización o por bola injugable. Aunque no está de más dejarlo bien claro e informar al contrario para evitar mal entendidos.

Información de la situación del match

Parece obvio que saber cómo está el match sea responsabilidad de cada uno de los contrincantes y si en algún momento surge alguna duda son los propios jugadores los que la pueden resolver y lo que acuerden se considera la situación real aunque no sea la correcta.

Al acabar el hoyo 17 un jugador le dice a su contrario ¿All Square? y el contrario asiente, esa es la situación del match, si el error no es corregido antes de salir del siguiente hoyo, aunque resulte que el match en realidad este 1 hoyo arriba para el jugador o para el contrario.

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

d. Responsabilidades del Jugador y del Contrario

(3) Saber el Resultado del Match. Se espera que los jugadores sepan el resultado del match - es decir, si uno de ellos va ganando por un número dado de hoyos ("hoyos arriba" en el match) o si el match está empatado (también conocido como "all square").

Si los jugadores por error acuerdan un resultado equivocado del match:

- Pueden corregir el resultado del match antes de que uno de los dos realice un *golpe* para comenzar otro hoyo o, en caso del último hoyo, antes de que resultado del match sea final (ver Regla 3.2 (5)).
- Si no se corrige el error en ese momento, el resultado equivocado se convierte en el resultado real del match.

Excepción – Cuando un Jugador Pide una Decisión a Tiempo: Si el jugador pide una decisión en un margen de tiempo oportuno (ver Regla 20.1b) y se descubre que el *contrario* (1) dió un número de golpes incorrecto o (2) no informó una penalización al jugador, el resultado incorrecto del match deberá corregirse.

Sin embargo, un acuerdo erróneo puede corregirse siempre que no se haya empezado el juego del siguiente hoyo o bien uno de los dos jugadores haya pedido una decisión y estén pendientes de ella.

Penalización por más de 14 palos

Cuando un jugador es penalizado por llevar más de 14 palos o haberlos añadido incorrectamente, la penalización se aplica de manera diferente a como se hace en Stroke Play, donde se añaden 2 golpes de penalización con un máximo de 4 en los hoyos correspondientes.

En Match cuando se descubre la infracción, se acaba el hoyo con el resultado que sea y después se ajusta la situación del Match. La Regla 4.1b nos lo explica de manera muy clara.

4.1 Palos

b. Límite de 14 Palos; Compartir, Añadir o Sustituir Palos Durante una Vuelta

Penalización en Match Play (Juego por Hoyos) – Se Ajusta el Resultado del Match Deduciendo Hoyos con un Máximo de Dos Hoyos:

- Es una penalización para ajustar el match – no es lo mismo que una penalización de pérdida de hoyo.
- Al final del hoyo en juego o recién completado, se ajusta el resultado del match deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que hubo infracción, con una deducción máxima de dos hoyos en la *vuelta*.
- Por ejemplo, si un jugador que comenzó con 15 palos descubre la infracción mientras está jugando el hoyo 3 y posteriormente gana el hoyo para ponerse tres arriba en el match, se aplica el ajuste máximo de dos hoyos y ahora el jugador irá uno arriba en el match.



Eliminatorias Campeonato Club 2001, PGA Golf de Catalunya

Jugando el hoyo 14 un jugador que va perdiendo de 3 hoyos ejecuta un golpe con un híbrido para poner la bola en green y acaba el hoyo igual que su contrario en cuatro golpes. De camino al hoyo siguiente el jugador le comenta a su contrario que debía haber usado ese híbrido en el hoyo 3 en lugar del que usó para su golpe a green y que acabó con la bola en el agua. El contrario le preguntó entonces cuantos palos llevaba, a lo que el jugador le comentó que 15 pero que no había usado en ningún momento la madera 5.

Al haber empezado el juego con más de catorce palos se debía ajustar el resultado del partido y el contrario se puso 5 arriba con 4 hoyos por jugar, acabándose el partido en ese momento.

Jugar, Interrumpir y Reanudar el juego

En Stroke Play el juego se debería desarrollar a lo largo de los 18 hoyos sin solución de continuidad, excepto que el Comité lo suspenda o exista riesgo de rayos o “cualquier otra buena razón”. En Match Play, en cambio, los jugadores pueden acordar interrumpir el juego y continuarlo más tarde sin que ello conlleve penalización alguna. La única situación en la que dicha interrupción sería objeto de penalización correspondería al caso en que tal interrupción retrasase la competición.

Un ejemplo de interrupción por acuerdo sería aquel en que dos jugadores están jugando una eliminatoria para el Campeonato de su Club, para la cual han escogido libremente la fecha y no tienen obligación de finalizarla hasta dentro de dos semanas. Si mientras están jugando el tiempo empeora, o por cualquier otra razón, pueden acordar dejar lo que resta de partido para otro día más adelante.

En cambio en un match de una competición oficial en la que estuviera establecido un horario para los diferentes partidos y la interrupción supusiese que no se podría cumplir el horario establecido no puede acordarse la interrupción sino es con el permiso del Comité de la prueba.

5.7 Interrumpir el Juego: Reanudar el Juego

a. Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

Durante una vuelta, un jugador no debe interrumpir el juego excepto en estas situaciones:

- Suspensión del Comité. Todos los jugadores deben interrumpir el juego si el *Comité* lo suspende (véase la Regla 5.7b)
- Interrumpir el Juego por Acuerdo en el Juego por Hoyos. En un match los jugadores pueden acordar interrumpir el juego por cualquier motivo, **excepto** que esto retrase la competición. Si acuerdan interrumpir el juego y posteriormente un jugador quiere reanudarlo, el acuerdo ha terminado y el otro jugador debe reanudar el juego.
- Un Jugador Interrumpe el Juego por Rayos. Un jugador puede interrumpir el juego si cree que hay peligro de rayos, **pero** debe informar al *Comité* tan pronto como sea posible.

Abandonar el *campo* no es, en sí mismo, interrumpir el juego. La demora en el juego por parte de un jugador está contemplada en la Regla 5.6, y no por esta Regla.

Si el jugador interrumpe el juego por cualquier motivo no permitido por esta Regla o no informa al *Comité* cuando está obligado a hacerlo, el jugador está **descalificado**.

Jugar, Interrumpir y Reanudar el juego

Es importante recordar aquí que cuando es el Comité quién suspende lo puede hacer de dos maneras: inmediatamente (habitualmente por riesgo de tormenta) donde los jugadores han de interrumpir el juego allí donde se encuentren o de manera normal (por ejemplo, por falta de luz), situación en la cual los jugadores pueden acabar el hoyo si lo han empezado.

En relación al Match Play hay que tener en cuenta que en esta situación si uno de los jugadores no está de acuerdo en seguir jugando, el contrario también debe interrumpir el juego bajo penalización de pérdida del hoyo.

b. Que deben Hacer los Jugadores Cuando el Comité Suspende el Juego

(2) Suspensión Normal (Como debido a la Oscuridad o Campo Injugable). Si el Comité suspende el juego por motivos normales, el procedimiento depende de donde se encuentra cada grupo:

- Entre Dos Hoyos. Si todos los jugadores del grupo están entre dos hoyos, deben interrumpir el juego y no deben ejecutar ningún *golpe* para comenzar otro hoyo hasta que el *Comité* reanude el juego.
- Mientras Juegan un Hoyo. Si cualquier jugador del grupo ha comenzado un hoyo, los jugadores pueden elegir si interrumpen el juego o acaban el hoyo.
 - A los jugadores se les permite un breve margen de tiempo (que normalmente no debería ser más de dos minutos) para decidir interrumpir o continuar el juego del hoyo.
 - Si los jugadores continúan el juego del hoyo, pueden completar el hoyo o pueden interrumpirlo antes de completarlo.
 - Una vez los jugadores completan el hoyo o lo interrumpen antes de completarlo, no deben ejecutar otro *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego bajo la Regla 5.7c.

b. Lo que Tienen que Hacer los Jugadores Cuando el Comité Suspende el Juego

Si los jugadores no están de acuerdo sobre lo que van a hacer:

- Match Play (Juego por Hoyos). Si el *contrario* interrumpe el juego, el jugador debe también interrumpirlo y no deben jugar de nuevo hasta que el *Comité* reanude el juego. Si el jugador no interrumpe el juego, será penalizado con la **penalización general (pérdida del hoyo)**

Campeonato de España Interclubs 2004, Real Club de Golf el Prat

En el primer día de eliminatorias Match Play y jugando el turno de tarde, el Comité de la prueba decidió suspender el juego hasta el día siguiente debido a la creciente falta de luz.

Jugando el hoyo 15 un jugador estaba en green de dos para birdie y su contrario en la calle a unos 50 metros del green cuando escucharon la bocina de suspensión del juego. El jugador que estaba en green quería seguir pero el que estaba en la calle no.

Se consultó a un árbitro y les informó que podían seguir jugando hasta acabar el hoyo pero solo si los dos estaban de acuerdo. Al no existir dicho acuerdo el juego se interrumpió y se reanudó el día siguiente donde se había dejado.



La práctica en Match Play

Siempre que el Comité de la Prueba no lo prohíba expresamente antes de una vuelta de Match se puede practicar sin ninguna limitación. No es así mientras se está jugando, ya que la práctica al igual que en Stroke Play, está prohibida.

5.2 Practicar en el Campo Antes o Entre Vueltas

A efectos de esta Regla:

- “Practicar en el *campo*” significa jugar una bola o probar la superficie del *green* de cualquier hoyo haciendo rodar una bola o frotando la superficie, y
- Las limitaciones de practicar en el *campo* antes o entre vueltas se aplican solo al jugador, no a su *caddie*.

a. Match Play (Juego por Hoyos)

Un jugador puede practicar en el campo antes de una *vuelta* o entre *vueltas* de una competición *Match Play (Juego por Hoyos)*.

Cuando una competición de Match se juega a dos vueltas (36 hoyos) se puede practicar cuando se han acabado los primeros 18 ya que se trata de dos vueltas distintas. En cambio, cuando un Match no se ha acabado en el último hoyo previsto y se debe seguir jugando hasta que haya un ganador, la práctica no está permitida ya que en este caso se trata de la continuación de la misma vuelta.

5.5 Practicar Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido

b. Restricción sobre Golpes de Práctica Después de Completar el Hoyo

Después de completar un hoyo, pero antes de realizar un golpe para comenzar otro hoyo, un jugador no debe realizar un golpe de práctica.

Excepción – Dónde el Jugador Puede Practicar Golpes con el Putter o Chips: El jugador puede practicar golpes con el putter o chips en o cerca de:

- El *green* del hoyo que acaba de terminar y cualquier *green* de práctica (ver Regla 3.1e), y
- El área de salida del siguiente hoyo.

Pero, estos golpes de práctica no podrán hacerse desde un búnker y no deben demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a)



Walker Cup 1975, Saint Andrews

El putting green del Old Course de Saint Andrews está justo pegado al campo a solo unos pasos del tee del hoyo 1. En un partido de foursomes dos integrantes del equipo americano, estaban a punto de comenzar su vuelta.

Mientras uno de ellos se dirigía al tee del 1, su compañero quiso aprovechar el tiempo que le restaba antes de empezar su vuelta para dar algunos putts más.

Desafortunadamente y por el fuerte viento reinante en la bahía de Saint Andrews, el jugador que estaba practicando no escuchó el anuncio del partido y oyó el golpe de salida de su compañero justo cuando estaba iniciando un swing y no pudo detenerlo.

El jugador le comunicó al árbitro que estaba practicando cuando ya se había empezado el juego y que Estados Unidos había perdido el primer hoyo.

Salir desde fuera del Área de Salida

¿Qué consecuencias tiene el poner en juego una bola desde fuera del Área de Salida?

En Match Play se pueden dar múltiples situaciones ya que no hay penalización como en Stroke Play pero el contrario pasa a ser el dueño de la situación y puede requerir, o no, al jugador que repita el golpe correctamente.

6.1 Comenzar un Hoyo

b. La bola debe ser jugada desde dentro del Área de Salida

Un jugador debe comenzar cada hoyo jugando una bola desde cualquier lugar dentro del *área de salida* bajo la Regla 6.2b.

Si un jugador al comenzar un hoyo juega una bola desde fuera del *área de salida* (incluyendo desde unas marcas de un lugar de salida diferente del mismo hoyo o de un hoyo diferente):

(1) Match Play (Juego por Hoyos). No hay penalización, pero el Contrario puede cancelar el *golpe*

- Esto tiene que hacerse inmediatamente, antes de que ninguno de los jugadores realice otro *golpe*. Cuando el *contrario* cancela el *golpe*, no puede retirar la cancelación.
- Si el *contrario* cancela el *golpe*, el jugador deberá jugar otra bola desde dentro del *área de salida* y aún es su turno de juego.
- Si el *contrario* no cancela el *golpe*, el *golpe* cuenta, la bola está en juego y debe jugarse como repose.

Es importante recordar que para ejercer el derecho a cancelar el golpe el contrario debe actuar inmediatamente. No tiene derecho a jugar y después informar al jugador que como salió fuera del área de salida debe repetir el golpe.

Si el contrario no dice nada, el golpe cuenta y se debe seguir jugando con dicha bola, suponiendo que ello sea posible. Imaginaros que estuviera fuera de límites y entonces el jugador debería volver a poner una bola en juego pero, y aquí viene lo bueno, debería jugar su tercer golpe desde donde ejecutó su golpe anterior y por lo tanto debería dropar una bola en ese lugar y no desde el área de salida. Si jugase desde el área de salida entonces el contrario le podría reclamar el hoyo por jugar desde un lugar equivocado.

Orden de juego

En Match Play el Orden de Juego es sagrado porque forma parte de la propia estrategia del Match. Las Reglas de Golf establecen claramente quien tiene derecho a jugar primero. Infringir esta Regla no tiene la penalización habitual, pero puede desencadenar situaciones que hay que comentar.

En primer lugar hay que recordar aquello de que “el que da primero da dos veces”. Embocar un putt estratégico antes que el contrario puede crear una presión adicional al contrario ante la necesidad imperiosa de igualar el golpe realizado. Es frecuente ver como el jugador que sale segundo en el tee en un par 4 se deje un golpe ligeramente más largo para atacar el green que el contrario para poder jugar en primer lugar.

Si jugamos cuando debería hacerlo el contrario, este tiene el derecho, que no el deber, de hacernos repetir el golpe ejecutado. Jugar primero es un derecho inalienable si nuestra bola está más lejos del hoyo que la del contrario. Es muy habitual que si estamos fuera de green y el contrario está en green se piense que es nuestro turno, pero a veces su putt puede ser más largo que nuestro approach. No resulta muy agradable tener que dropar una bola en el búnker si hemos jugado fuera de turno y el contrario nos obliga a repetir el golpe. Como consuelo tenemos derecho a rastrillar el búnker.

Si no sabemos quién debe jugar primero y nadie nos puede ayudar a determinar que bola está más lejos del hoyo, hay que acordarlo o hacerlo a suertes. Y cuando la bola se queda cerca del hoyo, y el siguiente golpe no es concedido por el contrario que está más lejos del hoyo, nos deberemos esperar ya que si no lo hacemos nos exponemos a que nos hagan puttear de nuevo. Hay que recordar también una cosa importante: acordar jugar fuera de turno, excepto si es para ganar tiempo, puede significar que los jugadores han infringido la Regla 1.3 Acuerdo para Excluir Reglas, su penalización es catastrófica en Match: Descalificación de ambos bandos.

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo a. Match Play (Juego por Hoyos)

(2) El Contrario Puede Cancelar el Golpe del Jugador por Jugar Fuera de Turno: Si el jugador juega cuando era el turno del *contrario*, no hay penalización, pero el *contrario* puede cancelar el *golpe*.

- Esto ha de hacerse inmediatamente y antes de que ningún jugador realice otro *golpe*. Cuando el *contrario* cancela el *golpe*, la cancelación no puede ser retirada.
- Si el *contrario* cancela el *golpe*, el jugador debe, cuando sea su turno, jugar una bola desde donde se realizó ese *golpe* (ver Regla 14.6).
- Si el *contrario* no cancela el *golpe*, el *golpe* cuenta, la bola está *en juego* y debe jugarse como reposa.

Solheim Cup 2000, Loch Lomond

Después de que el juego fuera suspendido, se reanudó uno de los fourballs matinales.

Una jugadora europea repuso su bola cerca del green y la jugadora americana en el green. Las dos tenían un golpe para birdie. Primero jugó la otra jugadora americana que tenía un chip lejano para Eagle y que dejó cerca del hoyo.

A continuación la jugadora europea embocó su chip para birdie. La primera jugadora americana, que había estado hablando con su compañera, no presencié el golpe de la europea. Cuando se dirigió para reponer su bola en green se percató que su contrario había jugado fuera de turno.

Las jugadoras americanas reclamaron la repetición del golpe que la jugadora europea tuvo que aceptar pero que en esta ocasión falló y finalmente el hoyo fue ganado por el Fourball americano.

Copa Puerta de Hierro 2018, Golf Barcelona

En la final de esta competición, jugando el hoyo 6 los dos jugadores estaban a distancias similares y preguntaron al árbitro asignado al partido de quien era el turno de juego. El árbitro preguntó a los dos jugadores a qué distancia habían calculado que estaban del hoyo de acuerdo con el libro de distancias. Uno comentó que a 162 metros y el otro que a 158. Antes de que el árbitro le diera el turno de juego al primero, su contrario informó al árbitro que en su distancia había incluido el cálculo del desnivel negativo de 4 metros, por lo que la distancia real era de 162. Aparentemente la misma que tenía el otro jugador.

Al no poder determinar que bola era la más alejada del hoyo, se procedió a sortear el turno de juego con una moneda como establece la Regla.



Bola movida o desviada por el contrario

Cuando en Stroke Play alguien diferente del propio jugador mueve su bola en reposo no existe penalización, sea voluntaria o involuntariamente. La bola se debe reponer en su lugar original y se sigue jugando. En cambio en Match Play si el contrario mueve deliberadamente la bola del jugador recibe la penalización de un golpe al igual que si la bola que hubiera movido fuera la suya. Sin embargo, la Regla 9.5b prevé unas excepciones en las que el contrario no recibe penalización alguna como puede verse en la Regla reflejada a continuación: la concesión, levantar la bola en el green por error o cualquier acción en que el propio jugador también estaría exento de penalización (búsqueda, movimiento al aplicar una regla o movimiento al identificarla).

Un ejemplo claro de penalización es el del jugador que creyendo que ha ganado el hoyo levanta la bola de su contrario y este le dice que tenía un putt para empatar. La bola se debe reponer y el putt para empatar el hoyo se convierte en putt para ganarlo.

9.5 Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)

b. Penalización por Levantar o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva.

Si el *contrario* levanta o toca deliberadamente la bola del jugador en reposo o causa que se mueva, incurre en un **golpe de penalización**.

Pero, hay varias excepciones:

Excepción 1 – Contrario Autorizado a Levantar la Bola del Jugador: No hay penalización cuando el *contrario* levanta la bola.

- Cuando concede el siguiente *golpe*, un hoyo o el match al jugador, o
- A petición del jugador.

Excepción 2 – Marcando y Levantando la Bola del Jugador en el Green por Error: No hay penalización cuando el *contrario* *marca* el punto de reposo de la bola del jugador y la levanta en el *green* con la creencia errónea de que es su propia bola.

Excepción 3 – Mismas Excepciones que para el Jugador: No hay penalización cuando el *contrario* accidentalmente causa que la bola se *mueva* mientras lleva a cabo cualquiera de las acciones cubiertas por las Excepciones 2, 3, 4 o 5 de la Regla 9.4b.

Bola movida o desviada por el contrario

En el caso de que un contrario detenga o desvíe intencionadamente la bola de otro jugador la penalización aplicable es la penalización general, se pierde el hoyo que equivale a la penalización general en Stroke Play. En las Reglas anteriores al 2019 esto era aplicable en cualquier situación, pero en las Reglas en vigor se contempla una excepción que se aplica al contrario que desvía una bola que ya no tiene posibilidad de ser embocada, sea por concesión o porque el putt era para empatar el hoyo. En este caso no se aplica penalización alguna, siempre que sea claro en función del contorno del green o fuerzas naturales que la bola no pudiera acabar en el hoyo.

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

Excepción – Bola Deliberadamente Desviada o Detenida en Match Play (Juego por Hoyos) Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que Pueda Ser Embocada:

- La bola en movimiento de un *contrario* que es desviada o detenida deliberadamente en el momento en el que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada* y cuando se hace ya sea como concesión o cuando la bola debe ser *embocada* para empatar el hoyo, está cubierta por la Regla 3.2a (1) o 3.2b (1), no por esta Regla.

¿Cómo resolvemos una duda de Reglas?

La última Regla que vamos a revisar es precisamente la más compleja y a su vez la más sencilla de aplicar. En líneas generales se aplican tres criterios:

1. Si tenemos una duda podemos acordar como resolverla
2. Si presenciemos una infracción podemos obviarla o aplicar la penalización antes de jugar el siguiente hoyo
3. Las infracciones que no presenciemos se pueden reclamar cuando se descubran o sean conocidas

a) Nos surge una duda

Así como en Stroke Play el jugador puede jugar dos bolas sino sabe qué hacer, en Match Play los contendientes pueden acordar como se resuelve la situación con una sola condición: deben creer que están haciendo lo correcto.

20.1 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

20.1a. Los Jugadores Deben Evitar Una Demora Irrazonable

Los jugadores no deben demorar irrazonablemente el juego, al buscar ayuda sobre las Reglas durante una *vuelta*:

- Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable para ayudar con una duda de Reglas, el jugador debe decidir qué hacer y seguir jugando.
- El jugador puede preservar sus derechos pidiendo una decisión en *Match Play* (juego por hoyos) (ver Regla 20.1b (2)) o jugando dos bolas en *Stroke Play* (juego por golpes) (ver Regla 20.1c (3)).

20.1b. Cuestiones Sobre Reglas en Match Play (Juego por Hoyos)

(1) Resolviendo Cuestiones por Acuerdo: Durante una vuelta los jugadores de un match pueden acordar cómo resolver una cuestión sobre Reglas:

- Dicho acuerdo es final, incluso aunque luego resulte ser incorrecto bajo las Reglas, siempre que los jugadores no acuerden no aplicar cualquier Regla o una penalización que sabían era aplicable (ver Regla 1.3b (1)).
- **Pero** si un *árbitro* ha sido asignado a un match, el *árbitro* debe decidir sobre cualquier cuestión que llegue a su conocimiento a tiempo y los jugadores deben aceptar la decisión.

Ante la ausencia de un *árbitro*, si los jugadores no están de acuerdo o tienen alguna duda sobre cómo aplicar las Reglas, cualquier jugador puede solicitar una decisión bajo la Regla 20.1b (2).

¿Cómo resolvemos una duda de Reglas?

Hay una diferencia entre permitir un procedimiento de alivio si creemos que es el correcto y omitir la aplicación de una Regla que los dos jugadores conocen u omitir una penalización que debería aplicarse.

Un ejemplo del primer caso sería el acuerdo para aliviarse de una zona del campo en mal estado que los jugadores creen que debería estar señalizada como terreno en reparación. El acuerdo será válido aunque resulte que el Comité posteriormente no considere tal zona como terreno en reparación.

Un ejemplo de un acuerdo no válido sería cuando la bola de un jugador se encuentra fuera de límites y los dos jugadores saben que el único procedimiento posible es el de golpe y distancia y en lugar de ello, el contrario le sugiere dropar una bola con un golpe de penalización como si tal fuera de límites fuese un área de penalización para ganar tiempo y el jugador lo acepta sabiendo que no es lo correcto. En ese caso ambos jugadores estarían descalificados por la Regla 1.3b (1).

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

d. Responsabilidades del Jugador y del Contrario

(4) Proteger los Derechos e Intereses Propios. En un match los jugadores deberían proteger sus propios derechos e intereses, de acuerdo con las Reglas.

- Si el jugador sabe o cree que el *contrario* ha infringido una Regla que comporta penalización, el jugador puede actuar en base a la infracción **o puede ignorarla**.
- Pero si el jugador y el *contrario* se ponen de acuerdo para no aplicar las Reglas o una penalización que saben que se aplica, y cualquiera de esos jugadores ha comenzado la vuelta, ambos jugadores están descalificados bajo la Regla 1.3b.
- Si el jugador y el contrario no están de acuerdo sobre si uno de ellos ha infringido una Regla, cualquiera de ellos puede proteger sus derechos solicitando una decisión bajo la Regla 20.1b.

Y un aspecto final a resaltar sobre la resolución de dudas es que, si un jugador procede incorrectamente, como por ejemplo aliviándose incorrectamente a dos palos de distancia cuando debía hacerlo a solo uno, si el contrario lo presencia puede reclamar la penalización o puede ignorarla. Aunque como veremos a continuación tiene solo de tiempo hasta empezar un nuevo hoyo para presentar la reclamación.

b) Los jugadores no se ponen de acuerdo

Cuando no existe un acuerdo el contrario puede pedir una decisión, pero debe hacerlo en el momento adecuado. Como se ve en la Regla 20.1b no puedo reclamar algo que he presenciado si ya estoy jugando otro hoyo. Esto quiere decir que si al final un jugador decide proceder de una manera determinada el contrario puede pedir inmediatamente una decisión o bien hacerlo antes de empezar el próximo hoyo o en caso del último antes de que el resultado del match sea final.

Por ejemplo, un jugador apoya su palo en el búnker justo detrás de la bola y el contrario lo observa, pero no dice nada y el hoyo acaba empatado. En el hoyo siguiente el contrario mueve su bola en la calle con un swing de prácticas, y la juega. Su rival le reclama inmediatamente la penalización de pérdida del hoyo por jugar incorrectamente según la Regla 14.7a Jugar desde Lugar Equivocado. El contrario, sorprendido ante el amplio conocimiento de Reglas del jugador le dice que quiere una decisión respecto al hecho de que en el hoyo anterior apoyo el palo en el búnker justo detrás de la bola a lo que este dice que lo había apoyado porque pensaba que era una “waste área” y no un búnker.

La petición sobre el jugar desde lugar equivocado es válida ya que se hace en el mismo hoyo en que se produjo. En cambio, la petición de decisión sobre apoyar el palo en el búnker, no será tenida en cuenta porque se presenta fuera de plazo: el jugador lo observó y no dijo nada durante el juego del hoyo.

20.1 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

b. Cuestiones Sobre Reglas en Match Play (Juego por Hoyos)

(2) Solicitar una Decisión Antes de que el Resultado del Match Sea Final. Cuando un jugador quiere que un *árbitro* o el Comité decidan cómo aplicar las Reglas a su juego o al del *contrario*, el jugador puede solicitar una decisión.

Si un *árbitro* o el *Comité* no están disponibles en un tiempo razonable, el jugador puede solicitar la decisión, notificando al *contrario* que, posteriormente, cuando esté disponible un *árbitro* o el *Comité*, la solicitará.

Si un jugador solicita una decisión antes de que el resultado del match sea final:

- Se dará una decisión solo si la solicitud se realiza a tiempo, lo que depende de cuándo el jugador tenga conocimiento de los hechos que han provocado el solicitar la decisión.
 - Cuando el Jugador Es Conocedor de los Hechos Antes de que Cualquiera de los Jugadores Inicie el Último Hoyo del Match. Cuando el jugador es conocedor de los hechos, la solicitud de la decisión debe hacerse antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un golpe para comenzar otro hoyo.

¿Cómo resolvemos una duda de Reglas?

- Cuando el Jugador Es Conocedor de los Hechos Durante o Después de la Finalización del Último Hoyo del Match. La solicitud de la decisión debe realizarse antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a (5)).
- Si el jugador no realiza la solicitud a tiempo, no se dará una decisión por parte del árbitro o el Comité y el resultado del/los hoyo/s en cuestión se mantendrá, incluso si se aplicaron las Reglas de forma incorrecta.

Si el jugador pide una decisión sobre un hoyo anterior, solo se dará si se cumplen las tres circunstancias siguientes:

- El *contrario* infringió la Regla 3.2d (1) (informando un número de golpes incorrecto) o Regla 3.2d (2) (no le comunicó al jugador una penalización),
- La solicitud está basada en hechos que el jugador no conocía antes de que cualquiera efectuara un *golpe* para comenzar el hoyo que están jugando o, entre hoyos, el hoyo recién acabado, y
- Después de enterarse de los hechos, el jugador solicita una decisión a tiempo (según se establece anteriormente).

c) Solicitamos una decisión sobre una infracción anterior durante el partido

Vista la Regla 20.1b podemos entender la diferencia entre solicitar una decisión sobre lo que se presencia o sobre lo que no se ha presenciado. En tanto en cuanto estemos jugando cualquier infracción que se hubiera producido sin ser observada o notificada al contrario puede ser reclamada durante el partido en el momento en que sea conocida.

Por ejemplo, un jugador juega en el hoyo 1 una bola equivocada pero no se da cuenta de ello hasta el hoyo 2, cuando su contrario ya ha dado el golpe de salida y él va a poner su bola sobre el tee. Viendo que no es su bola informa a su contrario que en el hoyo anterior jugó una bola equivocada. Si el hoyo anterior se había empatado o lo había ganado el jugador, el contrario puede reclamar el hoyo 1 aunque ya se esté jugando el hoyo 2 puesto que el jugador debía haberle comunicado la infracción anteriormente y el contrario no era conocedor ni presencié la infracción. Si el contrario había sido el ganador del hoyo 1 no cabe reclamación alguna porque el resultado del hoyo no variaría.

Lacoste 4 Naciones 2012, Golf Peralada

El golf de Peralada tiene entre hoyos muchas carreteras públicas que permiten acceder a los chalets de la urbanización adyacente.

Un jugador del equipo italiano envió de segundo golpe su bola muy a la derecha cruzando una de esas carreteras señalizada como fuera de límites. La Regla Local que dice que una bola que cruza una carretera pública definida como fuera de límites, se debe considerar fuera de límites aunque repose en otra parte de campo estaba operativa.

El jugador efectuó su golpe de approach sin objeción alguna por parte de su contrario que presenció el golpe. El hoyo se empató y una vez empezado el juego del hoyo 9, el contrario pidió a un árbitro una decisión sobre lo sucedido en el hoyo anterior. El árbitro le confirmó que efectivamente el jugador había jugado una bola equivocada pero que el resultado del hoyo no se podía modificar ya que el contrario había presenciado la infracción y la reclamación se había hecho fuera de plazo.



d) Solicitamos una decisión sobre una infracción una vez finalizado el partido

Estamos en la misma situación que cuando se descubre una infracción y ya se han jugado más hoyos, pero en este caso el resultado del match ya se ha dado como final. En esta situación el requisito adicional para que la solicitud de una decisión sea considerada es que el jugador que cometió la infracción fuera conocedor de ella antes de que el resultado del match fuera final. Es decir, si se ha cometido una infracción sin saberlo, sea porque el jugador no se ha dado cuenta de ello o por desconocimiento de las Reglas, el resultado del match se mantiene.

20.1 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

b. Cuestiones Sobre Reglas en Match Play (Juego por Hoyos)

- (3) Solicitud de Decisión Después de que el Resultado del Match es Final. Cuando un jugador solicita una decisión después de que el resultado del match es final:
- El Comité le dará una decisión al jugador solo si se cumplen las dos condiciones siguientes:
 - La solicitud está basada en hechos que el jugador desconocía antes de que el resultado del match fuese final, y
 - El contrario infringió la Regla 3.2d (1) (informando un número de golpes incorrecto) o Regla 3.2d (2) (*no le comunicó al jugador una penalización*) y *conocía la infracción antes de que el resultado del match fuese final*.
 - No hay límite de tiempo para dar una decisión en esas circunstancias.
- (4) No Tiene Derecho a Jugar Dos Bolas. Un jugador que tiene dudas sobre el procedimiento correcto en un match, no tiene derecho a jugar dos bolas. El procedimiento solo se aplica en *Stroke Play (juego por golpes)* (Regla 20.1c).

Pero si la infracción es conocida por el jugador y decide no informar a su contrario, el descubrimiento de la infracción reabre el partido y el Comité debería decidir sobre cuál es la situación y si es necesario hacer que los jugadores vuelvan al campo y sigan jugando.

e) ¿Qué pasa si se juegan dos bolas?

Aunque la Regla que hemos visto lo prohíbe claramente, no explica las consecuencias de hacerlo. Como estamos en Match el resultado de tal acción puede ser muy diverso:

- Si el contrario no objeta nada y al final del hoyo acuerdan un resultado, dicho resultado es válido con la bola que ellos mismos hayan decidido.
- Si estando de acuerdo en el juego de dos bolas llevan el asunto al Comité para que decida cuál es la bola que cuenta, se deberá contar el resultado con la bola original, aunque dicha bola no haya sido jugada de acuerdo con las Reglas.
- Si el contrario no está de acuerdo con el juego de dos bolas e informa al contrario durante el juego del hoyo en cuestión que pedirá una decisión al respecto, el contrario deberá ser considerado ganador del hoyo, en caso de que no lo hubiese sido ya.

El papel del Árbitro en Match Play

En Match Play, a diferencia de Stroke Play, la función del Árbitro depende de si está asignado o no a un partido en concreto.

Cuando el árbitro está asignado a varios partidos o a cierta zona del campo no tiene derecho a intervenir en un match a no ser que los jugadores directamente se lo pidan o le soliciten una decisión. Puede intervenir por propia iniciativa en caso de apreciar demora irrazonable, ritmo lento de juego, si ve que los jugadores se están poniendo de acuerdo para infringir o no aplicar las Reglas o si aprecia un comportamiento que se considere una grave falta de conducta o contrario al código de conducta que esté establecido.

De esta manera un árbitro que esté observando que un jugador va a dropar incorrectamente al aliviarse de un área de penalización, o que se va a aliviar de una condición anormal del campo sin derecho a hacerlo, no le puede advertir ni previa ni posteriormente de la infracción. Es prerrogativa del contrario advertirle o bien reclamar si los hechos ya han sucedido.

En cambio cuando el árbitro está asignado para acompañar a los jugadores en un Match durante una vuelta, su función es la de que ese partido se juegue de acuerdo con las Reglas de Golf y por lo tanto, intervendrá si presencia una infracción sin que los jugadores se lo requieran.

También, en caso de estar asignado, puede el Árbitro actuar cuando ve que un jugador está a punto de cometer una infracción y lo debería hacer de manera indiscriminada con cualquiera de los jugadores del partido.



Test de Reglas de Match Play

A continuación hemos elaborado un test de 10 preguntas para que puedas comprobar cuanto sabes de Reglas de Match Play.

En cada una de las preguntas solo hay una respuesta válida. Tomate tu tiempo y consulta la Regla aplicable si lo crees necesario. Las respuestas están al final del libro con referencia a la Regla aplicable

1. En un match con hándicap, un jugador hace 4 golpes en un hoyo y su contrario también. De camino al siguiente hoyo el jugador le dice que como tenía punto en ese hoyo va 1 arriba y el contrario asiente. Una vez que el jugador ha salido en el hoyo siguiente el jugador recuerda que no tenía punto y se lo dice al contrario. ¿Cuál es la decisión?
 - (A) Al haber dado información equivocada sobre el resultado del hoyo se debe considerar que el jugador lo ha perdido.
 - (B) No hay penalización pero la situación del match se debe corregir.
 - (C) No hay penalización y el match sigue con el jugador 1 arriba.
2. Las condiciones de una competición pueden establecer que un match empatado acabe así en lugar de seguirse jugando.
 - (A) Verdadero
 - (B) Falso
3. En match play, la bola de un jugador va a reposar en el green mientras que la de su contrario va a un búnker. El contrario juega una bola equivocada desde el búnker que golpea la bola del otro jugador y la hace entrar en el hoyo. ¿Cuál es la decisión?
 - (A) No hay penalización y la bola está embocada.
 - (B) No hay penalización y la bola debe reponerse.
 - (C) El contrario pierde el hoyo por haber jugado una bola equivocada.
4. ¿Qué es correcto cuando un jugador informa al contrario del número de golpes ejecutados en match play?
 - (A) Cuando un contrario pregunta por el número de golpes ejecutados, el jugador debe darlos correctamente.
 - (B) Si el jugador da un número de golpes equivocado al acabar el hoyo pero eso no afecta al conocimiento del contrario de si el hoyo se ha ganado o perdido, tiene penalización.

Test de Reglas de Match Play

5. En Foursome Match Play, un jugador juega su primer golpe en el hoyo 2 mientras que su compañero aún está practicando el putt en el green del hoyo 1. ¿Cuál es la decisión?
- (A) No hay penalización ya que no era el turno de juego del compañero.
 - (B) El bando pierde el hoyo 2.
 - (C) El compañero debe jugar en el hoyo dos con penalización de golpe y distancia.
6. Después que el resultado de un match sea publicado, ya no se puede atender ninguna solicitud de decisión.
- (A) Verdadero
 - (B) Falso
7. En un match, un jugador emboca su putt y, creyendo erróneamente que ha ganado el hoyo, levanta la bola de su contrario en el green. ¿Cuál es la decisión?
- (A) El jugador no tiene penalización pero se debe considerar como si hubiera concedido el putt del contrario
 - (B) El jugador recibe un golpe de penalización por levantar la bola del contrario.
 - (C) El jugador es como si hubiera concedido el hoyo al levantar la bola del contrario
8. Hablando del “half” que afirmación es correcta
- (A) Dos jugadores que no encuentran sus bolas después del golpe de salida, pueden acordar el empate del hoyo por pereza de volver al tee.
 - (B) Dos jugadores pueden acordar el empate del hoyo 3 inmediatamente después de jugar el hoyo 2 y antes de empezar el siguiente porque es un hoyo que está embarrado debido a las abundantes lluvias del día anterior.
 - (C) El “half” equivale a la concesión recíproca del golpe siguiente.
9. En match play, si un jugador ejecuta un golpe cuando era el turno de juego del contrario.
- (A) No hay penalización si el jugador lo ha hecho para ganar tiempo. El contrario no puede objetar nada.
 - (B) No hay penalización pero el contrario puede inmediatamente hacer que cancele el golpe y jugar él primero.
 - (C) El jugador que juega fuera de turno pierde el hoyo

10. En un partido, un jugador levanta su bola en green para limpiarla sin marcarla. Su contrario le reclama el hoyo y también levanta su bola. ¿Cuál es la decisión correcta?
- (A) Si el jugador acepta la reclamación y se empieza a jugar el hoyo siguiente, el jugador ya no tiene derecho a reclamar aunque resulte que la reclamación no era válida
 - (B) La reclamación no es válida. El jugador debe reponer su bola con un golpe de penalización y el contrario debe también reponer su bola, pero sin penalización puesto que su acción fue motivada por el acto incorrecto del jugador.

Las diferencias entre el Match Play y el Stroke Play resumidas

Match Play	Cuestión	Stroke Play
Por hoyos	¿Cómo se juega?	Por golpes
El que gana por más hoyos que los que quedan por jugar	¿Quién gana?	El que hace menos golpes
Pérdida del hoyo	Penalización general	2 golpes
Un jugador y un contrario	¿Quién juega?	Todos los jugadores contra todos
En Match se puede conceder el siguiente golpe, un hoyo o el partido	Concesiones	En Stroke Play cada competidor debe acabar cada hoyo o estaría descalificado
Se ajusta el resultado del match con un máximo de dos hoyos	Penalización por más de 14 palos	Dos golpes de penalización por cada hoyo con un máximo de cuatro
No hay penalización, pero el contrario puede obligar a repetir el golpe	Salgo fuera del área de salida	Tengo dos golpes de penalización, mi golpe no cuenta y debo salir del área de salida correctamente
No hay penalización, pero el contrario puede obligar a repetir el golpe	Juego fuera de turno	No hay penalización
Se aplica la diferencia de hándicap siguiendo el índice de dificultad de los hoyos. Los jugadores son responsables de saber en qué hoyos dan o reciben puntos de hándicap	Hándicap	El hándicap se descuenta al final y es el Comité el responsable de aplicarlo correctamente
Se debe dar la información correcta o se pierde el hoyo	Información de golpes	El jugador debe informar a su marcador de los golpes realizados, pero él es el responsable de su veracidad
El jugador debe informar tan pronto como sea posible al contrario de cualquier penalización. Si no lo hace pierde el hoyo	Información de penalizaciones	El jugador debe informar a su marcador del resultado del hoyo incluyendo las penalizaciones incurridas

Las diferencias entre el Match Play y el Stroke Play

Match Play	Cuestión	Stroke Play
Cuando un jugador ha ganado por más hoyos que los que restan por jugar	El juego finaliza	Cuando el competidor emboca su último golpe en el último hoyo de su vuelta
Los jugadores pueden interrumpir el juego por acuerdo	Interrupción del juego	No está permitida salvo por orden del Comité o por riesgo de rayos
No es obligatorio llevar una tarjeta de resultados	Anotación de resultados	El Comité designa un marcador para cada jugador que certifica su resultado
El resultado que acuerden jugador y contrario es el resultado del hoyo. Lo mismo es aplicable al resultado del match	Resultado incorrecto	El jugador es responsable de su resultado. Si es más bajo estaría descalificado. Si es más alto cuenta ese resultado
Un jugador puede pasar por alto a su contrario la aplicación de una penalización	Jugar de acuerdo con las reglas	El jugador es el responsable de aplicar las reglas correctas y anotarse las penalizaciones incurridas
Se puede practicar sin ninguna restricción antes del match	Práctica	Antes de jugar una vuelta, un competidor no debe practicar ese mismo día en el campo de juego
El movimiento deliberado de la bola por el contrario tiene un golpe de penalización	Bola movida por el contrario	Si la bola del jugador es movida por otro jugador no hay penalización
Si la bola se desvía como concesión o cuando ya no puede ser embocada no hay penalización	Bola desviada por el contrario	Si la bola del jugador es desviada deliberadamente por otro jugador incurre en penalización general
Jugador y contrario pueden acordar un procedimiento, pero no ponerse de acuerdo para excluir una Regla o una penalización	Dudas sobre Reglas	El jugador puede en caso de duda jugar dos bolas

Test de Reglas de Match Play – Respuestas

1. En un match con hándicap, un jugador hace 4 golpes en un hoyo y su contrario también. De camino al siguiente hoyo el jugador le dice que como tenía punto en ese hoyo va 1 arriba y el contrario asiente. **Una vez que el jugador ha salido en el hoyo siguiente** el jugador recuerda que no tenía punto y se lo dice al contrario. ¿Cuál es la decisión?
C No hay penalización y el match sigue con el jugador 1 arriba (Ver Regla 3.2c(2))
2. Las condiciones de una competición pueden establecer que un match empatado **acabe así** en lugar de seguirse jugando.
A Verdadero (Ver Regla 3.2a(4))
3. En match play, la bola de un jugador va a reposar en el green mientras que la de su contrario va a un búnker. **El contrario juega una bola equivocada** desde el búnker que golpea la bola del otro jugador y la hace entrar en el hoyo. ¿Cuál es la decisión?
C El contrario pierde el hoyo por haber jugado una bola equivocada (Ver Regla 1.3c(2) y 6.3c)
4. ¿Qué es correcto cuando un jugador informa **al contrario del número de golpes ejecutados** en match play?
A Cuando un contrario pregunta por el número de golpes ejecutados, el jugador debe darlos correctamente (Ver Regla 3.2d (1))
5. En Foursome Match Play, un jugador juega su primer golpe en el hoyo 2 mientras que su compañero **aún está practicando el putt en el green del hoyo 1**. ¿Cuál es la decisión?
B El bando pierde el hoyo 2 (Ver Regla 5.5b)
6. Después que el resultado de un match sea publicado, ya no se puede atender **ninguna solicitud de decisión**.
B Falso (Ver Regla 20.1b (3))
7. En un match, un jugador emboca su putt y, creyendo erróneamente que ha ganado el hoyo, **levanta la bola de su contrario** en el green. ¿Cuál es la decisión?
B El jugador recibe un golpe de penalización por levantar la bola del contrario (Ver Regla 1.3c (2) y 9.5)

8. Hablando del “**half**” que afirmación es **correcta**
- A Dos jugadores que no encuentran sus bolas después del golpe de salida, pueden acordar el empate del hoyo por pereza de volver al tee (Ver Regla 3.2a (2))
9. En match play, si un jugador ejecuta un golpe cuando **era el turno de juego del contrario**.
- B No hay penalización pero el contrario puede inmediatamente hacer que cancele el golpe y jugar él primero (Ver Regla 6.4a (2))
10. En un partido, un jugador levanta su bola en green para limpiarla sin marcarla. **Su contrario le reclama el hoyo** y también levanta su bola. ¿Cuál es la decisión correcta?
- A Si el jugador acepta la reclamación y se empieza a jugar el hoyo siguiente, el jugador ya no tiene derecho a reclamar aunque resulte que la reclamación no era válida (Ver Regla 20.1b (2))

