

## Regla 3 -La Competición

### 3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

**Propósito:** El match play (juego por hoyos) tiene Reglas específicas (especialmente sobre concesiones y dar información sobre los golpes que se llevan), porque el jugador y el contrario:

- Compiten únicamente uno contra el otro en cada hoyo,
- Pueden ver el juego del otro, y
- Pueden proteger sus propios intereses.

#### a. Resultado del Hoyo y del Match

(1) *Ganando un hoyo.* Un jugador gana un hoyo cuando:

- Termina el hoyo con menos golpes (incluyendo los golpes efectuados y golpes de penalización) que el del contrario, o
- El contrario concede el hoyo, o
- El contrario incurre en la penalización general (pérdida del hoyo).

Si la bola en movimiento del *contrario* necesita ser *embocada* para empatar el hoyo y es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada* (como cuando la bola ha sobrepasado el *hoyo* y no retrocederá), el resultado del hoyo se ha decidido y el jugador gana el hoyo (ver Regla 11.2a, Excepción).

(2) *Empatando un hoyo.* Un hoyo está empatado cuando:

- El jugador y el contrario terminan el hoyo con el mismo número de golpes (incluyendo los golpes efectuados y golpes de penalización), o
- El jugador y el contrario acuerdan considerar el hoyo como empatado (pero esto solo está permitido después de que al menos uno de los jugadores ha efectuado un golpe para comenzar el hoyo).

(3) *Ganando 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.

(4) *Continuando 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 pueden establecer que el match termina empatado en vez de ser extendido.

(5) *Cuándo el Resultado es Final.* El resultado de un match es final de acuerdo a lo estipulado por el *Comité* (que debería ser establecido en las Condiciones de la Competición), como:

- Cuando es registrado en un tablero oficial de resultados u otro lugar identificado, o
- Cuando es comunicado a una persona identificada por el Comité.

## **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:

- Concediendo *el Siguiete Golpe*. Se permite en cualquier momento antes de que el *contrario* efectúe el siguiente *golpe*. - El *contrario* en ese momento ha terminado 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 en movimiento como consecuencia del 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 parando la bola del *contrario* en movimiento, solo si se hace específicamente para conceder el siguiente golpe y cuando no haya ninguna posibilidad razonable de que la bola pueda terminar embocada.

- *Concediendo un Hoyo:* Se permite en cualquier momento antes de que el hoyo esté completado (ver Regla 6.5), incluso antes de que los jugadores comiencen el hoyo.

- *Concediendo 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 que los jugadores comiencen el match.

(2) *Cómo se Hacen las Concesiones.* Una concesión está hecha solo cuando se comunica claramente:

- Esto se puede hacer verbalmente o con una acción que muestre claramente la intención del jugador de conceder el golpe, el hoyo o el match (como haciendo un gesto obvio de concesión).

- Si el *contrario* levanta su bola infringiendo una Regla debido a un razonable malentendido de que la declaración o acción del jugador fue una concesión del siguiente golpe o del hoyo o del match, no hay penalización y la bola debe ser repuesta en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

Una concesión es final y no puede ser rechazada o retirada.

## **c. Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap**

(1) *Declarando 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* ejecute el próximo *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 declarado.

(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 equivocadamente aplican golpes de hándicap en un hoyo, el resultado acordado del hoyo es válido, salvo que los jugadores corrijan el fallo a tiempo (ver Regla 3.2d (3)).

#### **d. Responsabilidades del Jugador y del Contrario**

(1) *Comunicar al Contrario los Golpes que Lleva.* 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 los *golpes* efectuados y golpes de penalización).

Esto es así para permitir que el *contrario* decida cómo 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 de golpes incorrecto, salvo que corrija el error a tiempo:

• Número de Golpes Incorrecto Dado Durante el Juego del Hoyo: El jugador deberá decir el número correcto de golpes que lleva, antes de que el contrario juegue otro golpe o ejecute una acción similar (como la concesión del próximo golpe del jugador o del hoyo).

• Número de Golpes Incorrecto Dado Después de Completar el Hoyo: El jugador deberá decir el número correcto de golpes empleados: - Antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un golpe para comenzar otro hoyo o efectúe una acción similar (como la concesión del próximo hoyo o el match) o,

- En el último hoyo del match, antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a (5)).

**Excepción – No hay Penalización Si No Afecta al Resultado del Hoyo:** Si el jugador declara un número de golpes incorrecto después de completar el hoyo, pero esto no afecta lo que el *contrario* entiende sobre si ha ganado, perdido o empatado el hoyo, no hay penalización.

(3) *Comunicando una Penalización al Contrario.* Cuando un jugador incurre en una penalización:

• Debe comunicársela al contrario en cuanto sea razonablemente posible, teniendo en cuenta la cercanía del jugador al contrario y otros posibles factores.

• 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* ejecute otro *golpe* o efectúe una acción similar (como la concesión del próximo *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 Penalización:**

Si el *contrario* sabía que el jugador había incurrido en una penalización, como cuando observa que el jugador se alivia obviamente con penalización, no hay infracción por no comunicárselo al *contrario*.

- (4) *Sabiendo 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.

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

- Pueden corregir el resultado del match antes de que uno de los dos ejecute 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) informó un número de golpes incorrecto o (2) no comunicó una penalización al jugador, el resultado del match deberá corregirse.

- (5) *Protegiendo los Propios Derechos e Intereses*. En un match los jugadores deberían velar por sus propios derechos e intereses, bajo 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 ignorar deliberadamente una infracción o una penalización que saben que existe, 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.

A continuación, se incluyen las Reglas mencionadas en la regla 3.2. La competición. Match Play (juego por hoyos)

### **11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona**

#### **a. Cuándo se Aplica esta Regla**

Esta Regla solo se aplica cuando *es conocido o virtualmente cierto* que la bola en movimiento de un jugador fue deliberadamente desviada o detenida por una persona, es decir cuándo:

- Una persona toca deliberadamente la bola en movimiento, o
- La bola en movimiento golpea a cualquier equipamiento u otro objeto

(**excepto** un *marcador de bola* u otra bola en reposo antes de que la bola fuera jugada o de otra manera se puso en movimiento), o a cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado de forma deliberada en una localización específica para que dicho *equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

### **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.

### **5.1 Significado de Vuelta**

Una “vuelta” consta de 18 hoyos o menos, jugados en el orden establecido por el Comité. Cuando la vuelta termina con empate y se debe continuar jugando hasta que haya un ganador:

- Match Empatado con Desempate de Hoyo en Hoyo. Esto es una continuación de la misma vuelta, no es una vuelta nueva.
- Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes). Esto es una vuelta nueva.

Un jugador está jugando su vuelta desde que comienza hasta que termina (ver Regla 5.3), **excepto** cuando el juego se interrumpe bajo la Regla 5.7a.

Cuando una Regla se refiere a acciones realizadas "durante una vuelta", no incluye las acciones mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, a menos que la Regla diga lo contrario.

### **6.5 Completando el Juego de un Hoyo**

Un jugador ha completado un hoyo:

- En Match Play (Juego por Hoyos), cuando: - El jugador ha embocado o el siguiente golpe ha sido concedido, o
- El resultado del hoyo está decidido (como cuando el contrario concede el hoyo, el resultado del contrario para el hoyo es menor que el que el jugador podría conseguir o el jugador o el contrario incurren en la penalización **general (pérdida del hoyo)**).

### **14.2 Reponiendo la Bola en un Punto de Reposo**

Esta Regla se aplica cuando una bola es levantada o movida y una Regla requiere que sea *repuesta* en un punto.

### **20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta**

## b. 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 deliberadamente 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).

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

- *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. 2<sup>a</sup> (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).

(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).