

Regla 2 | Juego por Hoyos (Match Play)

2-1. General.

Un partido consiste en que un *bando* juega contra otro una *vuelta estipulada*, salvo que el *Comité* lo establezca de otro modo.

En "Match Play" se juega por hoyos.

Excepto que esté previsto de otro modo en las *Reglas*, un hoyo es ganado por el *bando* que *emboca* su bola en el menor número de *golpes*. En un partido hándicap gana el hoyo el resultado neto más bajo.

La situación del partido se expresa en los siguientes términos: tantos "hoyos arriba" o "empatados" y tantos "a jugar". Un *bando* está "dormie" cuando lleva tantos hoyos arriba como hoyos quedan por jugar.

2-2. Hoyo Empatado.

Un hoyo está empatado si cada *bando* ha terminado el hoyo con el mismo número de *golpes*.

Cuando un jugador ha *embocado* y a su *contrario* le queda un *golpe* para el empate, si el jugador incurre posteriormente en una penalidad el hoyo está empatado

El *bando* que *emboca* su bola en el menor número de *golpes*. En un partido hándicap gana el hoyo el resultado neto más bajo.

La situación del partido se expresa en los siguientes términos: tantos "hoyos arriba" o "empatados" y tantos "a jugar".

2-3. Ganador del Partido.

Un partido es ganado por el *bando* que aventaja al otro en un número de hoyos mayor que el número de hoyos que quedan por jugar.

Si hay un empate, el *Comité* puede prolongar la *vuelta estipulada* tantos hoyos como sean necesarios para que un partido tenga un ganador.

2-4. Concesión del Partido, Hoyo o Próximo Golpe.

Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de dicho partido.

Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de dicho hoyo.

Un Jugador puede conceder a su *contrario* su próximo golpe en cualquier momento, siempre que la bola del *contrario* esté en reposo. Se considera que el *contrario* ha *embocado* con su siguiente *golpe* y la bola puede ser quitada por cualquiera de los *bandos*.

Una concesión no puede ser rehusada ni retirada. (Bola colgando del agujero - ver Regla 16-2)

2-5. Dudas de Procedimiento; Disputas y Reclamaciones.

En el Juego por Hoyos (Match Play), si surge una duda o disputa entre los jugadores, un jugador puede hacer una reclamación. Si un representante autorizado del *Comité* no está disponible dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el partido sin demora. El *Comité* sólo puede considerar una reclamación si se ha hecho en el plazo adecuado y si el jugador haciendo la reclamación ha notificado en ese momento a su *contrario* (i) de que está haciendo una reclamación o quiere una decisión y (ii) de los hechos en los que se ha de basar la reclamación o la decisión.

Se considera que una reclamación se ha hecho en el plazo adecuado si, al descubrirse las circunstancias que dan lugar a una reclamación, el jugador hace su reclamación (i) antes de que cualquier jugador del partido juegue desde el siguiente *lugar de salida*, o (ii) en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores del partido salgan del *green*, o (iii) cuando las circunstancias que dan lugar a la

reclamación son descubiertas después de que todos los jugadores del partido hayan salido del *green* del último hoyo, antes de que el resultado del partido haya sido anunciado oficialmente.

Una reclamación relativa a un hoyo anterior del partido sólo puede ser considerada por el *Comité* si está basada en hechos previamente desconocidos por el jugador que hace la reclamación y le ha sido dada información equivocada por un *contrario* (Reglas 6-2a y 9). Tal reclamación debe ser hecha en el plazo adecuado.

Una vez que el resultado del partido ha sido anunciado oficialmente, una reclamación no puede ser considerada por el *Comité*, a no ser que esté convencido de que (i) la reclamación está basada en hechos que eran previamente desconocidos para el jugador que hace la reclamación en el momento en el que el resultado fue anunciado oficialmente, (ii) al jugador haciendo la reclamación le ha sido dada información equivocada por un *contrario* y (iii) el *contrario* sabía que estaba dando información equivocada. No hay límite de tiempo para considerar tal reclamación.

Nota 1: Un jugador puede dejar pasar una infracción de las *Reglas* por su *contrario* siempre que no haya un acuerdo de los *bandos* para excluir una *Regla* (Regla 1-3).

Nota 2: En el Juego por Hoyos (match play), si un jugador tiene dudas sobre sus derechos o sobre el procedimiento correcto, no puede completar el juego del hoyo con dos bolas.

2-6. Penalidad General.

En el Juego por Hoyos (Match Play) la penalidad por infringir una *Regla* es la pérdida del hoyo, a no ser que esté dispuesto de otro modo.

Consideraciones (Match Play)

A continuación, se incluyen una serie de reglas de lectura recomendada por su particularidad en la modalidad del juego por hoyos (Match Play) a diferencia del juego por golpes (Stroke Play):

- **9-2a:** Información sobre los golpes que se llevan.
- **9-2b:** Información equivocada.
- **10-1c:** Jugar fuera de turno.
- **11-4:** Jugar desde fuera del Lugar de Salida..
- **11-5:** Jugar desde un Lugar de Salida equivocado
- **18-3:** Bola en reposo movida por el contrario, su caddie o su equipo.
- **19-3:** Bola en movimiento desviada o detenida por el contrario, su caddie o su equipo.
- La regla **3-3** (Dudas en cuanto a procedimiento) no es de aplicación en Match Play. (ver Nota 2 de la regla 2.5)