

Match Play: La forma original de jugar golf

Kendall Dunovant / Francisco Rivera, Departamento de Reglas de la USGA

¿Sabía usted que cuando las Reglas de Golf difieren para match play y stroke play, casi siempre se refieren primero a las Reglas de match play? ¡Esto se debe a que la primera forma de golf fue el match play!

Match play es un formato en el que un jugador compite directamente contra un oponente hoyo por hoyo. La mayoría de las diferencias en cómo se aplican las Reglas en match play y stroke play se deben a una diferencia fundamental entre los dos formatos: en match play, los jugadores en el match pueden proteger sus propios derechos e intereses, mientras que en stroke play, las Reglas necesitan proteger los intereses de todos los jugadores en el campo. En match play, las únicas dos personas que tienen interés en cómo se aplican las Reglas participan en el partido y pueden abogar por sí mismas durante toda la ronda.

Match play también se puede jugar en formatos de bandos. Para obtener más información sobre cómo funciona esta forma de juego en formatos de bandos, consulte las Reglas 22 y 23.

Con todo eso en mente, ¡vamos a entrar en los detalles!

Lo básico

Match play es la única forma de juego donde se usa el término oponente. Un oponente es la persona contra la que el jugador juega en un match.

Match play puede considerarse como una serie de competencias de un hoyo, cada una de las cuales resulta en uno de los tres resultados posibles: ganar, perder o empatar. Un jugador puede ganar un hoyo al completar el hoyo en menos golpes que su oponente. Si el jugador y el oponente completan el hoyo en el mismo número de golpes, los jugadores han empatado el hoyo (también conocido como "halved"). El match se gana cuando un jugador gana por más hoyos de los que quedan por jugar. Por ejemplo, si el jugador está arriba por cuatro hoyos y solo quedan tres hoyos por jugar, el jugador ha ganado el partido. Los jugadores en este partido no tienen que jugar los hoyos restantes, ya que no hay forma de que el oponente gane el partido con solo tres hoyos restantes. Por supuesto, el juego de partidos también se puede jugar con hándicaps donde se compararían los scores netos en cada hoyo.

Si el match está empatado después del último hoyo, el partido se extiende un hoyo a la vez hasta que se gana. Sin embargo, el Comité a cargo de la competencia puede decidir que un partido terminará en un empate en lugar de extenderse. Vemos que esto sucede en campeonatos como el Walker Cup y el Curtis Cup.

Concesiones

¡Una de las cosas que los jugadores pueden hacer en match play es conceder un golpe, un hoyo o incluso un match! Para conceder un golpe, el jugador debe comunicar claramente a su oponente que esta es la intención. Un jugador puede hacer esto verbalmente o con una acción que indique claramente la intención de conceder. A menudo escuchas frases como "esta buena" o "puedes recoger eso" para indicar verbalmente una concesión, o puedes ver a un oponente simplemente levantar la bola del jugador.

- **Conceder un golpe:** un jugador puede conceder un golpe a su oponente en cualquier momento antes de que se realice el siguiente golpe. Cuando se concede un golpe, el oponente ha completado el hoyo con un score que incluye el golpe concedido.
- **Conceder un hoyo:** cuando un jugador desea conceder un hoyo, el jugador puede hacerlo en cualquier momento antes de completar el hoyo, incluso antes de que los jugadores comiencen el hoyo. Los jugadores pueden hacer esto por muchas razones diferentes; Una vez concedí un hoyo simplemente porque sabía que el hoyo siempre era difícil para mí y que jugar mal me impactaría negativamente por el resto de la ronda. ¡En ese match, concedí el hoyo antes de jugarlo y pasé al siguiente hoyo con mi confianza aún intacta!
- **Concesión de un match:** si un jugador desea conceder un match, puede hacerlo en cualquier momento antes de que se decida el resultado del partido. Esto puede hacerse incluso antes de que comience el match, como cuando un jugador sabe que no podrá competir en un día determinado.

Es importante ser considerado al conceder un golpe, hoyo o partido, porque una vez que se ha hecho una concesión, esa concesión es definitiva e irreversible.

Derechos y responsabilidades del jugador en Match Play

En match play, conocer el estado del partido es esencial para los jugadores a medida que toman decisiones sobre su juego durante la ronda. Por lo tanto, los jugadores tienen algunos derechos y responsabilidades en match play que no tienen en stroke play.

Primero, cuando se le pregunta, un jugador debe decirle al oponente el número correcto de golpes que ha realizado durante el hoyo. Si un jugador le dice a su oponente el número incorrecto de golpes o no responde la solicitud, y el jugador no corrige el error a tiempo (que generalmente debe ser antes de que el oponente haga otro golpe o haga una concesión), el jugador pierde el hoyo. En segundo lugar, un jugador debe informar al oponente cuando el jugador incurre en una penalidad, a menos que el oponente tenga conocimiento de la penalidad (como cuando obviamente ve a un jugador aliviarse de un área de penalidad). Si el jugador no informa al oponente a tiempo, el jugador recibe la penalidad general, que es la pérdida del hoyo en match play. Tercero, los jugadores son responsables de saber cómo se mantiene el match. Si los jugadores acuerdan erróneamente el score del match, pueden corregir el error antes de que un jugador ejecute un golpe para comenzar otro hoyo, o si esto sucede después del último hoyo del match, deben corregirlo antes de que el resultado sea final. Sin embargo, si los jugadores no corrigen el error a tiempo, el score acordado se convierte en el score final del match.

Finalmente, durante un match, los jugadores son responsables de proteger sus propios derechos e intereses. Como tal, si un jugador sabe que el oponente infringió una Regla, el jugador puede actuar con ese conocimiento o elegir ignorar la infracción. Sin embargo, el jugador y el oponente pueden no aceptar deliberadamente ignorar una penalidad o una infracción, es decir, si tanto el jugador como el oponente saben que se infringió una Regla, no pueden decidir juntos pasarla por alto. Si los jugadores no están de acuerdo sobre si se ha violado una Regla, pueden solicitar una decisión oportuna de un árbitro o del Comité.

Además, los jugadores pueden decidir cómo proceder por acuerdo en match play cuando no están seguros de una Regla. Por ejemplo, si el jugador A desea tomar alivio lateral de un área de penalidad roja y no está seguro de qué tan grande debe ser el área de alivio, el Jugador A y su oponente pueden acordar que debe ser de tres palos, siempre que ninguno de los dos ellos saben que solo se supone que son solo dos palos.

En match play, los jugadores no pueden jugar dos bolas de golf cuando no están seguros de cómo proceder.

Conclusión

Match play permite a los jugadores la libertad de proteger sus propios derechos e intereses y saber siempre cuál es su posición en la competencia. Es una forma divertida de jugar una ronda con amigos o en una competencia amistosa.

La próxima vez que salgas a jugar una ronda informal de golf, ¡considera intentar el match play!