

Modalidades de juego

En una misma ronda, un jugador puede haber resultado ganador o perdedor dependiendo de a qué tipo de juego está jugando.

Por eso es conveniente conocer las distintas modalidades para intentar escoger la que mejor se adapte a nuestras características.

Sobre cada modalidad de juego se deberá aplicar el handicap para equilibrar los niveles de juego de los distintos competidores. En la sección sobre el handicap podrás encontrar cómo hacerlo.

MATCH-PLAY:

Sistema de juego por hoyos.

Es una de las dos modalidades que normalmente se emplean en las competiciones profesionales.

Esta fórmula se utiliza en las competiciones por eliminatorias y en los partidos por equipos.

Gana el hoyo quien lo haya hecho en menos golpes que su rival y no es imprescindible acabar de meter la bola en el hoyo (vale el putt dado).

Se lleva la cuenta acumulando los hoyos ganados y restando los perdidos y se suele decir que un jugador va tantos arriba o tantos abajo.

Acaba el partido cuando un competidor lleva más hoyos de ventaja que hoyos quedan por finalizar la vuelta. (Ej.: 4/3 significa que lleva 4 hoyos de ventaja y quedan 3 por jugar).

Para expresar el empate es frecuente recurrir al término inglés all square.

MEDAL-PLAY (O STROKE-PLAY):

Sistema de juego por golpes.

Se le dio éste nombre por la antigua costumbre de premiar al ganador con una medalla.

Es la otra de las dos modalidades mas extendidas (en realidad es la forma más habitual en el golf).

Gana el jugador que realice la ronda en el menor número de golpes.

Juegan todos contra todos.

Es la fórmula habitual en torneos profesionales y torneos de un día.

STABLEFORD:

El Jugador recibe como golpes extra la totalidad de su Hándicap de juego (con la aplicación del Slope del Campo incluida), adjudicándose los Puntos de Ventaja en los hoyos mas difíciles del recorrido (hándicap de los hoyos). Por ejemplo, en el caso de tener el Jugador Hándicap de juego 10 el reparto de los puntos se hará en los 10 hoyos mas difíciles, es decir del hándicap 1 al hándicap 10 del recorrido. En el resto de hoyos, del 11 al 18, no tendrá golpes de ventaja.

Una vez aplicado su handicap, compara su resultado: 1 punto por el bogey, dos por el par, tres por el birdie, cuatro por el eagle.

Cuando no se ha podido terminar en los golpes que valen para la puntuación, se recoge la bola.

Es la única fórmula en la que gana quien suma más alto.

El stableford se utiliza actualmente muchísimo en premios locales, porque es una fórmula menos lenta que otras y permite levantar la bola.

OPEN-ABIERTO:

Competición en la que participan en una misma clasificación jugadores profesionales y aficionados. Normalmente se establece una limitación de handicap para los aficionados.

MEJOR BOLA (FOURBALL):

Es el típico partido entre amigos que hacen dos parejas.

Cada uno juega su bola.

Sólo cuenta aquella con la que se consiga mejor resultado de cada bando.

Gana quien consiga mejor resultado y se puntúa como en match-play, por hoyos.

ECLECTIC:

Única Modalidad de Juego en Pruebas Individuales en la que cada Jugador juega dos vueltas o más al recorrido, puntuando para el resultado definitivo, el mejor logrado en cada hoyo en las vueltas jugadas.

Dado que hay que mejorar los mimos hoyos, se deberán mantener las mismas posiciones de las banderas y la barras de salida, durante todos los días de que consta la prueba.

FOURSOME:

Los miembros de la pareja se ponen de acuerdo sobre qué jugador ha de iniciar el juego en los hoyos pares y quién en los impares.

Después de cada salida también se alternarán en golpear a la bola hasta concluir el hoyo.

Cuando la Prueba esté estipulada a una jornada cada Pareja recibirá la semisuma de los Hándicaps de Juego Corregidos completos de cada uno de sus Jugadores.

CUATRO BOLAS (FOUR BALLS):

Cada Jugador que forme una Pareja juega con su propia bola, puntuando el mejor resultado de los dos en cada hoyo.

Cada Jugador de la Pareja juega con las 3/4 partes de su Hándicap de Juego Corregido, adjudicándose los puntos en cada hoyo según el "Baremo Local de Hándicap".

GREENSOME:

Fórmula de juego por parejas en la que salen ambos de cada hoyo, eligen la mejor colocada (la otra se recoge) y a partir de ese momento la siguen jugando a golpes alternos hasta acabar el hoyo.

Se utiliza mucho en competiciones de club.

GREENSOME-CHAPMAN:

Fórmula de juego por parejas en la que en cada tee salen ambos, cada jugador juega el segundo golpe con la bola de su compañero y para el tercero se escoge una de las dos, que se sigue jugando hasta concluir el hoyo a golpes alternos.

Es la variante de la anterior, todavía más tolerante, para premios locales.

COPA CANADÁ:

Cada Jugador que forma una Pareja juega con su propia bola, siendo el resultado de la Pareja, en cada hoyo, la suma de los resultados de cada uno de los jugadores que la forman. Cada Jugador de la Pareja juega con su Hándicap de Juego Corregido.

MEJOR Y PEOR:

Cuatro jugadores.

Cada uno juega su bola y en cada hoyo se ponen en juego dos puntos: uno por el mejor resultado y otro por el mejor de las dos bolas peores de cada bando.

SUMA Y MEJOR:

Cuatro jugadores, cada uno juega su bola y en cada hoyo se ponen en juego dos puntos: uno por el mejor resultado del bando y otro por la suma de los golpes del bando.

SINDICATO:

Para partidos de tres donde cada jugador es independiente.

En cada hoyo se disputa un punto que gana el jugador que ha hecho el resultado más bajo.

Si hay empate, el punto de ese hoyo se arrastra los hoyos necesarios hasta que uno de los tres alcance un mejor resultado que los otros dos en un hoyo, y se anote tantos puntos como hoyos empatados estén acumulados.

Gana quien más puntos sume al acabar los 18 hoyos.

SINDICATO (AMERICANA):

Para partidos de tres donde cada jugador es independiente.

En cada hoyo se ponen en juego seis puntos, que se distribuyen de la siguiente forma:

- 2 puntos para cada uno en caso de empate entre los tres
- 3 y 3 puntos para cada uno de los dos jugadores que ganan el hoyo
- 4, 1 y 1, cuando un jugador gana el hoyo y los otros dos empatan el segundo resultado
- y los dos mejores se distribuyen 4 y 2 puntos cuando se producen tres resultados diferentes.

Gana quien más puntos sume al acabar los 18 hoyos.

SKINS:

Para tres o cuatro jugadores.

Cada hoyo está dotado con una cantidad de puntos o de dinero, que gana el jugador que consiga el resultado más bajo.

En caso de empate, la dotación del hoyo se arrastra al siguiente y así sucesivamente, hasta que uno de los competidores gane el hoyo a todos los demás.

Es posible, por tanto, que un jugador que no ha estado luchando en hoyos anteriores que han terminado en empate se lleve las ganancias de esos hoyos.

PRESSES

Sea individual o por parejas, cuando un bando va perdiendo dos abajo tiene la opción de iniciar un nuevo partido a partir de ese momento, en el que se suele poner en juego la mitad de la apuesta del partido original.

NASAU:

El partido se juega en tres fases: los 9 primeros hoyos, los 9 segundos y la general al total de la ronda. En las parciales se suele disputar la mitad de la apuesta del partido general; por eso, cuando un partido de nasau está a punto de salir, se puede oír: "¿os parece bien quini, quini y mil?".

BINGO, BANGO, BONGO:

En cada hoyo se disputan tres puntos: - el primero, para el jugador que llegue a green en menos golpes

- el segundo, para el jugador que deje la bola más cerca del hoyo pateando

- el tercero, para quien haga menos golpes.

En los pares 3 sólo se disputan los puntos segundo y tercero.

Cuando hay empate se arrastra el punto al siguiente hoyo.

PIM, PAM, PUM:

Para todo tipo de partidos, en cada hoyo se disputan tres puntos:

- uno para la mejor salida

- otro para el segundo golpe que quede más cerca de bandera (en los pares 3 y 4; en los pares 5 el segundo punto se gana con el tercer golpe)

- el tercero, para el jugador que meta el putt más largo.

BACKGAMMON:

: La gracia de esta modalidad es que, igual que en el juego de fichas, el bando que tiene el dado puede ir doblando la apuesta del hoyo cuando considere que lleva ventaja.

Empieza el hoyo teniendo el dado quien ha salido primero; si el equipo contrario no acepta jugarse el doble de la apuesta original, la pierde y el hoyo se da por jugado. Una vez aceptada una apuesta, el dado cambia de equipo.

ST. ANDREWS:

Se puede jugar en cualquier sistema. Su peculiaridad es que la apuesta se cifra en los metros de campo que restan para volver a la casa-club al acabarse el partido. Ejemplo: Si dos jugadores juegan a peseta y no de ellos gana el partido en el hoyo 16; como el 17 es un par 5 de 520 metros y el 18 tiene 330 metros, el ganador se lleva 850 centimos.

DELANTEROS Y ZAGUEROS:

Fórmula de juego por parejas pero con una sólo bola.

En cada pareja hay un delantero y un zaguero. El delantero inicia el juego en cada hoyo hasta dar los golpes estipulados para llegar a green: uno en los pares 3, dos en los pares 4 y tres en los pares 5.

Después, si hace falta, entra en juego el zaguero hasta completar el hoyo.

Se anotan todos los golpes de cada pareja y gana la que menos golpes haya dado.

HALCÓN:

Basado en el formato del "lobo".

Este formato requiere 4 jugadores que alternativamente se turnan para ser el "halcón".

Después que los 4 jugadores hayan salido del hoyo, el "halcón" elige su compañero o si quiere jugar sólo.

Después que los equipos hayan sido determinados, se juega como a "mejor bola", donde el equipo con mejor resultado gana el valor del hoyo que se esté jugando.

Si el halcón gana el hoyo jugando solo, gana el doble del valor del hoyo.

Los empates se trasladan hasta el siguiente hoyo.

TEXAS SCRAMBLE:

Todos los jugadores del equipo hacen su golpe de salida desde el tee.

Se selecciona una bola anotando quién es el jugador que la golpeó.

Todos los jugadores juegan una bola desde el punto donde reposaba

la bola elegida y así sucesivamente (volvemos a elegir la mejor bola hasta embocar el hoyo).

Todos los competidores deben haber sido elegidos un número determinado de veces en sus golpes de salida.

Sobre las modalidades de juego anterior se pueden incluir premios adicionales como los siguientes:

SANDY:

Son premios para el jugador que consigue sacar de bunker de green a la primera y acabar el hoyo después con un solo pat.

CHIPPIE:

Son premios para el jugador que consigue acabar el hoyo con un solo pitch o chip y un solo pat.

GREENY:

Premio adicional para un partido que se otorga cada vez que se acaba un hoyo con un solo pat.