

MODALIDADES DE JUEGO

PRUEBAS INDIVIDUALES

Cada bando o equipo lo constituye un solo Jugador, las más comunes son:

Stableford Hándicap.

Fórmula de juego en la que en cada hoyo se puntúa con relación al par: 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.

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 más difíciles del recorrido (hándicap de los hoyos). En el caso de tener el Jugador Hándicap de juego 10 el reparto de los puntos se hará en los 10 hoyos más 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.

Medal Play o Stroke Play Hándicap.

El Jugador deberá terminar todos los hoyos y recibe la totalidad del Hándicap de Juego Corregido con el que participa en la Prueba, que se restará de la suma de los golpes que haya dado en cada vuelta estipulada, para obtener el resultado final de la misma. En el caso de ser el Jugador Hándicap (), su Hándicap de Juego se sumará a la suma de los golpes que haya dado en cada vuelta estipulada, para obtener el resultado final de la misma. Ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes netos obtenidos según se establece anteriormente. Medal Play o Stroke Play Scratch.

El Jugador debe terminar todos los hoyos. El resultado final es igual a la suma de los golpes ejecutados a lo largo del número de hoyos estipulados. Ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes. Match Play Scratch. Dos jugadores juegan uno contra otro, hoyo por hoyo, contando el resultado parcial bruto de cada hoyo, resultando ganador aquel que gane el mayor número de hoyos de los estipulados.

Match Play Hándicap.

El Jugador de Hándicap de Juego más alto, recibirá las 3/4 partes de la diferencia que tenga su Hándicap de Juego Corregido con el del contrario, adjudicándose los puntos de ventaja en los hoyos que le corresponda según el "Baremo Local de Hándicaps", es decir, que si un Jugador recibe un punto se le dará en el hoyo de Hándicap 1.

Eclectic Scratch.

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

Eclectic Hándicap.

Prueba similar a la Scratch pero en la que cada Jugador participa con su Hándicap de Juego, dividido por el número de vueltas jugadas, por lo que su resultado se obtiene comparando los Golpes Netos en lugar de los Brutos.

PRUEBAS POR PAREJAS

Cada Bando o Equipo está formado por dos Jugadores que formarán una Parejas. Las más usadas son:

Modalidad Foursome.

Cada Pareja juega una sola bola, alternando los dos Jugadores que la forman las salidas y los golpes. 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.

Modalidad Cuatro Bolas (Four Ball).

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".

Modalidad Greensome.

Cada uno de los Jugadores que forman una Pareja ejecutan el golpe de salida en cada uno de los 18 hoyos, continuándose el juego con una de las dos bolas, libremente elegida por la Pareja, alternando posteriormente los golpes hasta terminar cada hoyo.

Modalidad Greensome-Chapman.

Cada bando lo constituyen dos participantes. Los dos jugadores de cada bando ejecutan con su bola la salida, de cada hoyo, y juegan ambas el segundo golpe con la bola de su compañero, para después de ejecutados estos segundos golpes, continuar el juego con una de las dos bolas, libremente elegida, alternando los golpes.

Modalidad Copa Canada.

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.

Modalidad Scramble.

Es una Prueba por Equipos de 2, 3 ó 4 Jugadores. Todos los Jugadores salen en cada hoyo con su propia bola. Para el siguiente golpe se elige la bola más conveniente de las que se hayan jugado. Desde ese punto, vuelven a jugar todos los Jugadores y así sucesivamente hasta acabar el hoyo. El número de golpes, para cada hoyo, será el de la primera bola que entre en el agujero.

Si la bola escogida está en la calle, todos los Jugadores jugarán el siguiente golpe colocando la bola, no más lejos de una tarjeta, sin acercarse al hoyo, de lugar donde reposaba la bola escogida.

Si la bola escogida está en el rough o en un obstáculo, está se jugará como quede, dropando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella de golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.

Cuando la bola escogida está en el green, las restantes se colocarán en el lugar más próximo posible a donde estaba la original.

Jugar antes o después la bola escogida es opción libre del equipo, pero cuando esta esté en el rouge o en un obstáculo, no podrá ser movida.

Es obligatorio que cada Jugador juegue su propia bola. El Jugador que figure en primer lugar en la hoja de inscripción actuará como Capitán del equipo y prevalecerá su opinión sobre la bola que se tiene que jugar, el orden de juego y cualquier otra cuestión semejante.

a) Hándicap. (Propuesto)

- para Equipos de 4 jugadores el 10% de la suma de los Hándicaps de Juego Corregidos.
- para Equipos de 3 Jugadores el 15%
- para Equipos 2 Jugadores el 30%