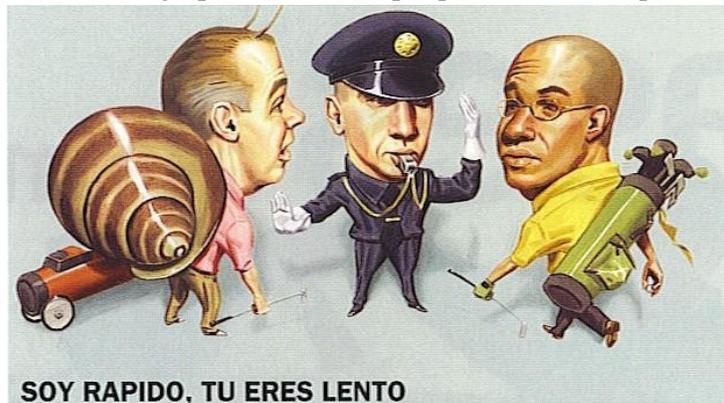




Charlando en el hoyo 19

Driver. El ritmo de juego es uno de los principales problemas en los campos de golf. El tema es muy amplio y lo iremos viendo poco a poco. La USGA y la RANDA conscientes de esta situación hicieron modificaciones a las Reglas para fomentar un ritmo de juego rápido. Los clubes en sus reglamentos también han tomado medidas para enfrentar el problema, entre ellas el establecer un tiempo máximo por ronda y por hoyo, pero los problemas entre jugadores, y entre jugadores y el staff de golf, continúan. Veamos tres aspectos de este tema.

1. Cumplir con el par time. El hecho de que algunos jugadores usen carritos y otros caminen explica en parte estas fricciones. No es lo mismo salir de marcas de seniors y meter el carrito al fairway, que salir de marcas blancas y caminar. El par time se basa en el tiempo en que un grupo completa la ronda caminando. Los jugadores que usan carrito y hacen menos tiempo que el par time, no deberían ir presionando a los grupos de adelante, porque ellos son los que van fuera de posición.



El par time por hoyo y ronda es la medida objetiva para determinar el ritmo de juego de un grupo. No se determina que un grupo es lento o rápido por la opinión subjetiva de los jugadores. Un grupo que juega rápido también causa problemas como un grupo que juega lento. El reto es cumplir con el par time por hoyo y por ronda.

2. La percepción de las rondas. Los grupos que salen en las primeras salidas en general juegan los primeros 9 hoyos a buen ritmo, porque no llevan grupos adelante y el campo está a un porcentaje bajo de su capacidad. Pero en los segundos 9 hoyos, ellos perciben un ritmo más lento y entonces se quejan con el Marshal. Es importante tomar en cuenta que en los segundos 9 hoyos el campo ya está lleno y que es más probable que se tengan problemas de ritmo de juego. Los jugadores deben ser conscientes de esa situación.
3. El tema cultural. Misma situación diferente conducta.
 - Golfistas mexicanos jugando en Estados Unidos son amonestados por juego lento. El Marshal les pide que recojan sus bolas y pasen al siguiente hoyo. Los jugadores obedecen las indicaciones del Marshal.

- Golfistas mexicanos jugando en su Club en México son amonestados por juego lento. El Marshal les pide que aceleren su juego porque van 10 minutos atrás del par time. Los jugadores:
 - o Discuten con el Marshal.
 - o Culpan a los otros grupos.
 - o Comentan que cuál es el problema si no van deteniendo a nadie.
 - o Siguen con el juego lento.

La diferencia es que los jugadores en sus Clubes se sienten con poder e influencia, con mayores derechos y consideran que están por encima del Reglamento. Paradójicamente estas conductas son más frecuentes en los jugadores experimentados, en los grupos de poder, en los grupos con directivos y exdirectivos, quienes deberían ser el ejemplo. La solución es simple, todos los jugadores son iguales y tienen los mismos derechos y obligaciones. Todos deben respetar el Reglamento y el staff de golf debe aplicar el Reglamento a todos por igual.

Maderas. El chip con una madera de piso o un híbrido es uno de los golpes más seguros y fáciles. En este golpe el loft lanza la bola como haciendo “patitos”, para luego rodar como putt. Es una buena opción cuando la bola está fuera del green en un lie malo (en un divot, pasto seco, suelo húmedo, etc.) y el pasto entre la bola y el green es relativamente bajo. También es opción cuando la bola está cerca al borde del green y la bola está en un rough corto y poco espeso. En estas circunstancias es eficaz porque la base de la madera o híbrido no se atora en el rough antes del impacto. No intentar cuando la bola está metida en un rough denso y tiene que rodar por pasto alto. Hay que evaluar la situación antes de tomar la decisión.

Técnica y consideraciones:

- Leer el green tal como en el putt.
- El swing es semejante al putt.
- Colocar la madera o híbrido más vertical que su lie normal.
- Emplear el grip del putt.
- Tomar el grip corto.
- La parte superior del grip queda entre las muñecas.
- Las manos ligeramente delante de la bola.
- El peso ligeramente en el lado izquierdo.
- El stance es angosto.
- El backswing es superficial.
- Usar un poco las muñecas para golpear la bola.
- En el pasto corto hacer un golpe superficial, en el rough ligero hacer un golpe ligeramente descendente, lo que hará que la bola brinque.
- Acelerar la cabeza del bastón un poco más que lo normal.



<https://www.youtube.com/watch?v=dwJO6yMgwtI&list=PLkNO-D-t4wcyU4yfNlaI2PfZJbg0B-Lba&index=2>

Fierros. “La mejor edad para introducir a un niño en el golf es el momento en que él, o ella, se interesa por el juego”. Harvey Penick. “Cualquier edad está bien si tu hijo (a) desea jugar” Bob Rotella. Desafortunadamente muchos padres obligan a jugar a sus hijos aun cuando ellos no lo desean. Los inscriben en clases particulares o clínicas contra su voluntad. Ellos manifiestan su inconformidad con falta de interés, apatía, indiferencia, falta de integración y ausentismo.

Tal como cualquier otra actividad en la vida, el deseo de aprender nace de ver y hacer, por ello un buen truco para iniciar a los niños es llevarlos a la práctica y dejarlos que tiren bolas para ver si les gusta; otro truco es pasearlos en el carrito de golf, lo cual les emociona mucho.



Los profesores de golf diferimos en la edad óptima para empezar a jugar. Las opiniones van desde 3 hasta 10 años. La fuerza física para levantar el bastón es la razón de la diferencia de opiniones. Yo aconsejo de los 6 años en adelante. La experiencia nos ha mostrado que cuando un niño se inicia en el golf contra su voluntad, tarde o temprano lo abandonará.

Putts. Mejorar el servicio a los jugadores es esencial en los campos de golf. La instalación de una compresora para limpiar los spikes con aire es una inversión que deja contentos a los jugadores. Así se evita meter pasto y tierra a los vestidores, la Casa Club, y al automóvil y casa de los jugadores. **Fore.**



Mateo Melgar Ochoa – Profesional de golf

www.handy.golf

mateomelgar1969@hotmail.com