



Charlando en el hoyo 19

DRIVER. La profesionalización de los superintendentes de campos de golf les requiere tener conocimientos sobre las reglas. Seguramente no tendrán que servir como jueces de reglas, pero un buen dominio del tema les permitirá realizar mejor su trabajo. Las reglas tienen mucha relación con el trabajo de los superintendentes, pero unas reglas inciden de manera más directa y con más frecuencia. Hoy hablaremos sobre reglas relacionadas con el mantenimiento del campo.

LAS MARCAS DE SALIDA. La Regla 6.2b4 dice que “la ubicación de las marcas de salida es establecida por el Comité para definir cada área de salida y deberían permanecer en la misma ubicación para todos los jugadores que van a jugar desde esa área de salida.

Si el jugador mejora las condiciones que afectan al golpe, moviendo cualquier marca de salida antes de jugar desde el área de salida, incurre en la penalización general por infringir la Regla 8.1a1. En el resto de las situaciones, las marcas de salida son consideradas obstrucciones movibles que pueden ser movidas según lo permitido en la Regla 15.2”.

Y la Interpretación 6.2b4/1 dice “dado que mover marcas de salida puede tener un serio efecto en la competencia, no deberían ser movidas y, si lo son, deberían recolocarse. Sin embargo, si un jugador mueve una marca de salida porque piensa que debería estar en una posición diferente, o deliberadamente rompe la marca de salida, el Comité puede elegir descalificar al jugador por falta grave de conducta contraria al espíritu del juego (Regla 1.2a)”.

Es conocida la batalla entre el marshal y el podador de las áreas de salida. Mientras el marshal se asegura que las marcas estén bien colocadas, el podador las mueve para realizar su trabajo y por la enemistad natural con el marshal las pone como le da la gana. Esta situación puede ocasionar que un jugador viole las reglas citadas. El superintendente junto con el head pro pueden resolver las diferencias entre el marshal y el podador, antes de que pase a mayores.

LAS RAMAS DE ÁRBOLES CERCA AL ÁREA DE SALIDA. Las reglas definen el área de salida como “un rectángulo con una longitud de dos palos de profundidad”. (Definiciones). También dicen que “el jugador puede colocarse fuera del área de salida para ejecutar el golpe a una bola que se encuentra dentro de la misma”. (Regla 6.2b(1)). Un problema común en los torneos es que en el afán de aumentar la dificultad del campo las marcas se colocan hasta atrás, pero sin respetar los dos bastones de fondo. Esto ocasiona que ramas, arbustos y publicidad disminuyan el área que por derecho tienen los jugadores. También se colocan hacia los lados para cerrar el ángulo del golpe de salida. En ambos casos la responsabilidad del superintendente es que las ramas y arbustos no interfieran en el swing del jugador, dando a los jugadores tanto zurdos como derechos el espacio suficiente incluso si deciden pararse fuera del área de salida.

LOS CAJETES. Hay superintendentes que hacen cajetes alrededor de árboles jóvenes para que retengan el agua y la humedad. Considero que lo mejor es que no haya cajetes en el campo, pero si son necesarios, el Comité debe tomar una de las siguientes decisiones:

- Construirlos sin materiales artificiales, marcarlo como terreno en reparación y dar alivio sin penalidad.
- Construirlos sin materiales artificiales, declararlo objeto integral y que el jugador juegue desde ahí o que proceda de acuerdo a la Regla 19 de bola injugable.
- Construirlos con materiales artificiales, que cumplan con la definición de obstrucción inamovible y que el jugador tome alivio sin penalidad.
- Construirlos con materiales artificiales, declararlo objeto integral y que el jugador juegue desde ahí o que proceda de acuerdo a la Regla 19 de bola injugable.



LOS ÁRBOLES JÓVENES. El superintendente en su programa de arbolado planta árboles jóvenes que por costumbre llamamos “baby tree”. El Comité para prevenir el daño a los árboles jóvenes, cuando un jugador ejecuta un golpe, puede elegir designarlos como zona de juego prohibido.

Para ello se recomienda publicar el Modelo de Regla Local E-10:

"Las plantaciones jóvenes identificadas por [identificar la marcación] son zonas de juego prohibido:

- Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar en el campo salvo en un área de penalización y reposa en, o toca tal plantación o tal plantación interfiere con el stance o área del swing pretendidos, el jugador debe tomar alivio según la Regla 16.1f.
- Si la bola reposa en un área de penalización, y existe interferencia de esa plantación con el stance o el área del swing pretendido por el jugador, debe tomar alivio ya sea con penalización según la Regla 17.1e o sin penalización según la Regla 17.1e(2)".

Los árboles jóvenes deberían ser identificadas por estacas, cintas o de alguna manera clara. Cuando el árbol ha crecido y no necesita más la protección, el Comité debería retirar la regla local o quitar la estaca o cinta identificativa de la plantación.

LAS BOLAS DE PRÁCTICA. La Regla 5.5a dice “Durante el juego de un hoyo, un jugador no debe ejecutar un golpe de práctica a ninguna bola dentro o fuera del campo.

Los siguientes, no son golpes de práctica:

- Un swing de práctica sin intención de golpear una bola.

- Golpear una bola devolviéndola a una zona de práctica o a otro jugador, cuando se hace sólo por cortesía.
- Los golpes ejecutados por un jugador jugando un hoyo cuyo resultado ya está decidido”.

Así vemos que si un jugador, durante el juego de un hoyo, golpea una bola de la práctica para regresarla a la práctica, no es una violación si lo hace con el único propósito de poner orden en el campo.

Con los avances tecnológicos en bolas y bastones, los tee de prácticas están quedando cortos. Lo que ocasiona que muchas bolas lleguen al campo, confundan a los jugadores al buscar su bola y retrasen el ritmo de juego. El superintendente puede disminuir estos problemas al mejorar la infraestructura del tee de práctica.

LA INFLUENCIA EXTERNA. Influencia externa es “cualquiera de las siguientes personas o cosas que pueden afectar en lo que le sucede a la bola del jugador, al equipo o al campo:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), excepto el jugador o su caddie o el compañero u oponente del jugador o cualquiera de sus caddies,
- Cualquier animal, y
- Cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra bola en movimiento), excepto las fuerzas naturales”. (Definiciones).



El personal de mantenimiento del campo es considerado una influencia externa de acuerdo a las reglas. En las reglas hay múltiples situaciones relacionadas con el personal del campo. La sugerencia es que el superintendente capacite a su personal sobre reglas. Algunos puntos básicos a tratar son: regresar los bastones que se encuentren, ser prudentes sobre su posición y traslados en el campo para evitar accidentes y respetar la bola de los jugadores.

EL AGUA TEMPORAL. El agua temporal es “cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (como charcos de agua de lluvia o riego o el desborde de un cauce de agua) que:

- No está en un área de penalización, y
- Puede ser vista antes o después de que el jugador tome su stance (sin presionar excesivamente con sus pies).

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo, fangoso o blando, o que el agua sea momentáneamente visible cuando el jugador pise el terreno; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que el jugador tome su stance”. (Definiciones).

El agua temporal puede ser producto de las lluvias, fugas en el sistema de riego, fallas en los aspersores, dejar abierta una manguera, dejar funcionando un aspersor por mucho tiempo, etc. Cuando la bola está en agua temporal, los jugadores suelen tener dudas sobre cómo proceder, y llaman al juez de reglas o pro, atrasando el juego.

El superintendente puede contribuir a evitar o disminuir estas situaciones colocando los drenes necesarios para que el agua desagüe de la mejor forma posible, manteniendo en buen estado el sistema de riego y reparando las fugas a la brevedad.

LA BOLA ENTERRADA. La bola enterrada ocurre “cuando la bola de un jugador está en su propio pique hecho como resultado del golpe previo del jugador y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo. Para estar enterrada, no es necesario que la bola esté tocando tierra (por ejemplo, puede haber césped o impedimentos sueltos entre la bola y la tierra)”. (Definiciones).



La bola se tiende a enterrar porque el suelo está muy blando debido a la humedad. “Cuando la bola de un jugador está enterrada en el área general y el alivio está permitido según la Regla 16.3a, el jugador puede aliviarse sin penalización dropeando la bola original u otra bola dentro de esta área de alivio” (Regla 16.3b).

Una de las situaciones más tristes para un jugador es que la bola se entierre en el suelo y se pierda. En este caso, la bola se considera perdida, aunque todos hayan visto el lugar aproximado donde se enterró. El trabajo del superintendente es evitar que el terreno tenga exceso de humedad.

LAS HUELLAS DE TRACTOR, CARRITOS UTILITARIOS, ETC. Con las lluvias o fugas en el riego, el campo queda tan blando que los tractores, maquinaria, carritos utilitarios y los carritos marcan el suelo con sus llantas.

La interpretación Terreno en reparación/1 dice que “un agujero hecho por personal de mantenimiento es terreno en reparación, aunque no esté marcado como tal. No obstante, no todo daño causado por personal de mantenimiento es predeterminadamente terreno en reparación.

Ejemplos de daños que no son predeterminadamente terreno en reparación, incluyen:

- Una huella hecha por un tractor; el Comité estaría justificado en declarar una huella profunda como terreno en reparación, pero no una depresión superficial hecha por equipo de mantenimiento”.

El superintendente debe pedir a su personal que cuando el campo está muy húmedo circulen por lo caminos. Si es necesario entrar al campo que lo hagan con cuidado. En caso de dejar huellas profundas le avisen a la brevedad.

EL AGUJERO DE ANIMAL. El agujero de animal es “cualquier agujero en el terreno hecho por un animal, excepto los hechos por animales que también son definidos como impedimentos sueltos (tales como gusanos o insectos). El término agujero de animal incluye:

- El material suelto que el animal ha extraído del agujero,
- Cualquier camino o sendero notorio que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del animal al hacer el agujero”. (Definiciones).

Los agujeros de animal son una condición anormal del campo y el jugador puede tomar alivio sin penalización, el punto es que es necesario encontrar la bola en el agujero o que sea conocido o virtualmente cierto que así sea, lo que significa que hay al menos un 95% de probabilidad de que la bola está en el agujero.

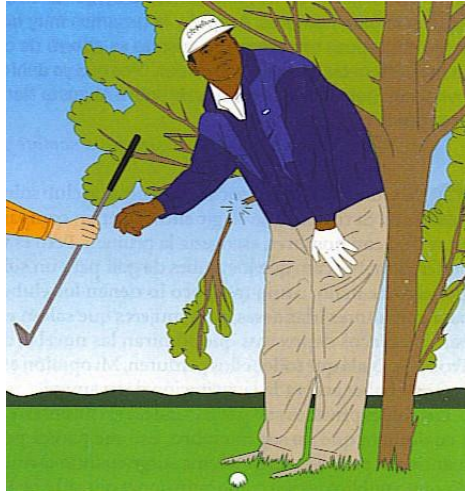


La fauna que vive en un campo de golf es variada, entre ellos topos, conejos, liebres, ardillas, armadillos, tlacuaches, culebras, iguanas, gatos, etc. Algunos de ellos hacen agujeros en el terreno. El superintendente es responsable de controlar la población de estos animales y reparar los agujeros que hacen. A los golfistas nos gusta la naturaleza, pero no nos gusta que nuestra bola entre en un hoyo equivocado.

LAS RAMAS BAJAS DE LOS ÁRBOLES. La Interpretación 8.1b/4 nos da “ejemplos de acciones que no son consideradas tomar adecuadamente un stance y provocarán penalización bajo la Regla 8.1a si ellas mejoran las condiciones que afectan al golpe incluyen:

- Deliberadamente mover, doblar o romper ramas con la mano, una pierna o el cuerpo para sacarlas del camino del backswing o del golpe.
- Pararse sobre césped alto o malezas de tal forma de hundirlos o desplazarlos del área del stance o swing que se pretende, cuando se podría haber tomado un stance sin hacerlo.

- Entrelazar una rama con otra o trenzar dos malezas para mantenerlas fuera del área del stance o swing.
- Usar una mano para doblar una rama que molesta la visión de la bola luego de tomar el stance.
- Doblar una rama que interfiere al tomar un stance cuando se podría haber tomado sin hacerlo”.



El superintendente evitará algunas de estas situaciones si poda las ramas bajas de los árboles. La USGA recomienda que las ramas de los árboles sean podadas en casos donde puedan presentar una situación irrazonable en el juego de un golpe.

EL ÁREA DE PENALIZACIÓN. El área de penalización es “un área desde la cual, si la bola del jugador va a reposar en ella, el alivio con un golpe de penalización está permitido. Un área de penalización es:

- Cualquier cuerpo de agua en el campo (marcada o no por el Comité), incluyendo un mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otra corriente abierta de agua (contenga agua o no), y
- Cualquier otra parte del campo definida por el Comité como área de penalización”. (Definiciones).

La Regla 17.1b permite “jugar la bola como reposa sin penalización, de acuerdo con las mismas Reglas que se aplican a una bola en el área general”. Así que la primera opción de un golfista en un área de penalización es jugar la bola como reposa. La mayoría de las veces no se puede porque la bola está en el agua, pero en otras si se podría si al área de penalización se le diera un mínimo de mantenimiento. Los jugadores agradecerán al superintendente si les es posible encontrar y golpear una bola desde un área de penalización.

EL FUERA DE LÍMITES. Fuera de límites son “todas las áreas más allá del margen del campo establecido por el Comité. El margen de límites debería ser definido por objetos de límites o líneas”. Los objetos de límites “son objetos artificiales que definen o identifican fuera de límites, como muros, vallas, estacas y verjas, de los cuales no se permite el alivio sin penalización.

Esto incluye cualquier base y poste de una valla de límites, pero no así a:

- Soportes angulares o cables de retención que están unidos a una pared, muro o valla, o
- Cualquier peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear la pared o valla”. (Definiciones).

En las reglas hay varias situaciones sobre fuera de límites. La sugerencia es que el superintendente, el head pro y marshal recorran el campo para definir y marcar con precisión los límites de campo, identificar y supervisar los lugares donde se pueden presentar situaciones como las previstas en las reglas y checar frecuentemente el marcaje del campo.

La USGA recomienda que se pinte con un círculo blanco alrededor de la base de cada estaca, por si es removida sin la autorización del Comité, se conozca dónde estaba y se pueda recolocar.

LA BOLA PERDIDA. Trabajé en un campo de golf donde el rough era tan alto que un jugador tiró del rough y avanzó la bola menos de una yarda y no podíamos encontrarla. El rough debería tener la altura suficiente para que sea un problema importante, pero no debe ser tan alto que no se pueda encontrar la bola ni tirar desde ahí.

Una bola perdida es “el estado de una bola que no es encontrada dentro de los tres minutos después de que el jugador o su caddie (o su compañero o caddie del compañero) comienza a buscarla”. (Definiciones).



Para la mayoría de los campos sería recomendable un rough menos castigador, ya que un rough muy alto aumenta el tiempo dedicado a la búsqueda de las bolas, aumenta la cantidad de bolas perdidas y conduce a un juego más lento.

LA BOLA INJUGABLE. La Regla 19.1 dice que “un jugador es la única persona que puede decidir considerar su bola como injugable, aliviándose con penalización según la Regla 19.2 o 19.3”. En la mayoría de los campos encontramos lugares donde es imposible jugar la bola. Esto ocurre en barrancas, bosques, arbustos, raíces, áreas de piedras, roughs muy altos, árboles con ramas bajas, áreas olvidadas del mantenimiento y áreas con impedimentos sueltos (hojas, ramas, troncos, etc.) acumulados como basura. La sugerencia es que los superintendentes con la autorización del Comité reduzcan y mejoren estas áreas para hacer el campo más amigable y reducir los tiempos de la ronda.

LOS MARGENES DEL GREEN. El green es definido como “el área en el hoyo que el jugador está jugando que:

- Está especialmente preparada para jugar con el putter, o
- El Comité la haya definido como el green (como cuando se usa un green temporal).

El green de un hoyo contiene el hoyo dentro del cual el jugador trata de jugar la bola.

El margen de un green se identifica por donde se puede apreciar que comienza el área especialmente preparada (por ejemplo, donde el césped ha sido cortado claramente para identificar el margen), a menos que el Comité defina el margen de una manera diferente (como usando una línea o puntos). (Definiciones).

“Una bola está en el green cuando cualquier parte de la misma:

- Toca el green, o
- Reposas sobre o en cualquier cosa (como un impedimento suelto o una obstrucción) y se encuentra dentro del margen del green”. (Regla 13.1a).

La Regla 13.1b dice que “una bola sobre el green puede ser levantada y limpiada (ver Regla 14.1). La posición de la bola debe ser marcada antes de ser levantada y debe ser repuesta en su posición original (ver Regla 14.2)”. Los problemas se presentan cuando los márgenes del green no son claros por problemas en el corte. El superintendente debe capacitar a sus cortadores de greens para que se aseguren de que los márgenes están bien definidos.

EL HOYO LEVANTADO. La boca del hoyo tiende a quedar levantada formando “el hormiguero” por la succión que hace el abrehoyos al hacer el hoyo y las pisadas de los jugadores al sacar su bola. La Regla 13-3a considera que hacer cuando la bola sobrepasa el borde del hoyo:

“Si cualquier parte de la bola de un jugador sobrepasa el borde del hoyo:

- Se concede al jugador un tiempo razonable para llegar al hoyo y diez segundos más para ver si la bola cae dentro del mismo.
- Si la bola cae dentro del hoyo en este tiempo de espera, el jugador ha embocado con su último golpe.
- Si la bola no ha caído dentro del hoyo en este tiempo de espera:
 - o Se considera que está en reposo.
 - o Si luego la bola cae dentro del hoyo antes de jugarla, el jugador ha embocado con su último golpe, pero tiene un golpe de penalización, que se agrega al score del hoyo”.

Pero la regla no contempla que hacer cuando una bola boquea inexplicablemente o se desvía misteriosamente hacia el lado contrario de la caída. Sugiero a los superintendentes y al head pro que durante el día se aplane la boca del hoyo.

LOS HOYOS DE AIREACIÓN. La aireación es una de las prácticas más importantes en un campo de golf. Dos de los beneficios más importantes de la aireación son:

- Permite a las raíces ir más profundo y crecer más densas.
- Mejora la firmeza y jugabilidad, y combate el “thatch”.

El superintendente debería informar a los jugadores que los greens, fairways, roughs, etc. han sido aerificados. El head pro debería publicar el Modelo de Regla Local E-4:

"Si la bola de un jugador reposa en un agujero de aireación o lo toca:

- Bola en el área general. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b. Si la bola va a reposar en otro agujero de aireación el jugador puede tomar alivio nuevamente según esta Regla Local.
- Bola en el green. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.



Pero la interferencia no existe si el agujero de aireación solamente interfiere con el stance del jugador, o en el green, en la línea de juego del jugador”.

LOS RASTRILLOS. Los rastrillos usados en los bunkers son obstrucciones móviles porque “se pueden mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la obstrucción o el campo”. (Definiciones). La Regla 15.2a dice que “sin penalización, el jugador puede quitar una obstrucción móvil de cualquier parte dentro o fuera del campo y puede hacerlo de cualquier manera.

Si la bola del jugador se mueve al quitar una obstrucción móvil:

- No hay penalización, y
- La bola debe recolocarse en su posición original”.

Es frecuente que la bola se detenga en un rastrillo colocado dentro o fuera del bunker. No hay una respuesta perfecta para la ubicación de los rastrillos y es una cuestión de cada Comité decidir si los rastrillos se colocan dentro o fuera de los bunkers. Se recomienda dejar los rastrillos fuera de los bunkers en zonas donde sea poco probable que afecten el movimiento de la bola. El superintendente debe capacitar a su personal para que contribuyan a lograr esta recomendación.

Conocí a un superintendente que consideraba que su trabajo era bueno si el campo estaba verde, es probable que así sea, pero su trabajo va más allá del color del pasto. El superintendente que sabe de reglas, que recorre frecuentemente el campo y juega golf, seguramente atenderá más detalles que aquel que pasa más tiempo en su oficina. **FORE.**

Mateo Melgar Ochoa – Profesional de golf
www.handy.golf
www.youtube.com/jugargolf
mateomelgar1969@hotmail.com