



Charlando en el hoyo 19

DRIVER. En los años 70's y 80's que trabajé como caddie en el Country Club de Culiacán me di cuenta que algunos jugadores y caddies eran deshonestos en el juego. Desafortunadamente después de más de 40 años considero que siguen repitiéndose conductas que reflejan deshonestidad.

En aquellos años no recuerdo haber visto o leído el libro de reglas. Recuerdo que los golfistas jugaban acomodando la bola, esto significa que la movían para tener un mejor lie (posición). Esa era una costumbre local que algunos jugadores aprovechaban para mover la bola desde 10 o más yardas del green hasta las barbas, es decir de estar para un chip o pitch terminaban usando el putt. Esta costumbre violaba las reglas vigentes, pero en aquellos años los golfistas jugaban así en Culiacán.

Años después los golfistas empezaron a jugar sin mover la bola, pero para algunos jugadores fue difícil cambiar sus antiguas costumbres. Hasta la fecha en todos los clubes hay jugadores que son conocidos por jugar "futgolf" porque mueven la bola con sus pies y hay otros jugadores que son buenos boxeadores a niveles de Floyd Mayweather o Manny Pacquiao porque son buenos para quitarse los golpes. Pero la deshonestidad en el golf va más allá de mover la bola o quitarse los golpes.

Las reglas son muy claras: "se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego, actuando con integridad, por ejemplo, cumpliendo con las reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego". (Regla 1.2a). Los escritores de las reglas consideraron tan importante el tema de la integridad que lo incluyeron en la regla 1. Los caddies, pros, jugadores y directivos debemos ser ejemplo de este principio, enseñarlo a los nuevos jugadores y jugadoras y ser firmes en que se cumpla.

Veamos ejemplos de las conductas deshonestas más comunes. El objetivo es que:

- Los jugadores y caddies sepamos que conductas no son adecuadas en el golf.
- Los jugadores y caddies conozcamos que conductas son las correctas.
- Todos sumemos para que la deshonestidad disminuya o desaparezca de nuestros clubes.

Usaré algunas anécdotas con propósitos didácticos. Las anécdotas pudieron ocurrir en cualquier club, así que no lo tomen de forma personal.

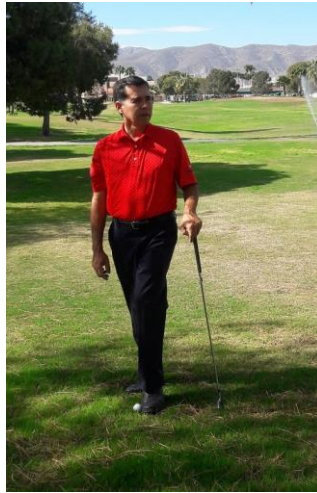
- El lanzador de disco. Hay caddies y jugadores que se adelantan a su grupo para llegar primero al green con el propósito de marcar la bola, pero en lugar de colocar la marca detrás de la bola, la lanzan hacia adelante para dejarla más cerca al hoyo. En ocasiones la marca rueda y queda tan cerca del hoyo que hasta el mismo jugador queda apenado de la trampa que hizo.
- Tomando ventaja al marcar la bola. Hay caddies y jugadores que al marcar la bola colocan el marcador algunos centímetros adelante y después colocan la bola otros centímetros adelante. De

esta manera toman ventaja y se dejan un putt de menor distancia. La distancia que el jugador se adelanta es directamente proporcional a la distancia que otros jugadores lo están viendo.

- Hacer un camino hacia el hoyo. Hay jugadores que aplanan el green con el putt, haciendo un camino de la bola al hoyo. Las reglas dicen que “un jugador puede reparar daños en el green sin penalización, mediante acciones razonables para restaurarlo tanto como sea posible a su estado original” pero prohíben “crear una senda hacia el hoyo”.
- El ponedor de huevos. Cuando la bola del jugador puede estar perdida, el caddie o el jugador se adelantan a buscarla, pero van preparados con un huevo (otra bola de la misma marca y número) para ponerlo en caso de que sea necesario. Si el jugador no encuentra la bola, procede con su plan. El huevo debe ser colocado de manera discreta. Curiosamente el huevo aparece en una buena posición. Para descubrir al ponedor de huevos es necesario encontrar la bola en juego, para ponerlo en evidencia.
- El pitcher. Hay caddies que se adelantan al grupo, supuestamente para ver las bolas de los jugadores, pero en algunos casos lo hacen para mover la bola, si es necesario. Algunos caddies no se conforman con patear la bola, mejor la lanzan con la mano para avanzarla lo más cerca al green, al grado de que algunos hole in one, águilas y albatros se atribuyen a las habilidades del caddie para lanzar la bola.
- Las aplanadoras. Hay jugadores que son buenos para mejorar las condiciones que afectan su golpe. Hay algunos muy descarados que aplastan con su pie el pasto atrás de la bola o alteran la superficie del suelo con el bastón levantando un borde donde colocan la bola (hacer un burrito). Otros son más discretos y aplastan el pasto con la cabeza del bastón. Si la bola está en una posición donde el jugador usaría un fierro corto o medio, después de estas acciones, el jugador puede usar hasta una madera.



- Los actores. Hay jugadores que de forma deliberada mueven la bola para mejorar su posición. No se trata del clásico “futgolfista” que patea la bola algunas yardas. En este caso el jugador solo da un pequeño empujoncito a la bola para que mejore su posición. Lo hace antes de la colocación o en la colocación. Lo puede hacer con sus pies o el bastón. Otra gran actuación de algunos jugadores es cuando hacen una paloma. Simulan que no intentaron golpear la bola, su actuación casi nos convence, pero es evidente la diferencia entre un swing de práctica y una paloma.



- El contador. Algunos jugadores al embocar la bola dicen los golpes que hicieron, pero dicen un número menor al correcto para ver si los demás jugadores lo aceptan. Si nadie reclama, funciona su mentira, pero si alguien reclama el jugador continúa contando hasta el número correcto de golpes. Por ejemplo:
Jugador A: “cuatro”.
Jugador B: “oye, no fueron cuatro”.
Jugador A: “cinco, seis; es que estaba contando”.



- El distractor. Hay jugadores que disfrutan distraer a otros jugadores cuando van a ejecutar su golpe. Algunas de las formas clásicas para distraer son:
 - Pegar y despegar el velcro del guante.
 - Fingir estornudar.
 - Moverse o caminar.
 - Pararse en la línea de juego o cerca al jugador.
 - Poner la sombra del cuerpo, bastón, sombrilla, etc. sobre la bola o la línea de juego.
 - Arrancar el carrito.
 - Llamar por el celular.
- El lanzador de dardos. Hay golfistas que son buenos para el manejo del lenguaje sutil. Sus palabras son dardos envenenados que atacan psicológicamente a los otros jugadores. Algunos ejemplos son:
 - “Vas jugando muy bien, me vas ganando”.
 - “Si sigues así vas a romper tu récord”.

- “Buena bola” (cuando es obvio que fue un mal golpe).
 - “Cuidado con el lago”.
 - “No te vayas a quedar corto”.
 - “Por favor te puedes mover porque me distraes”.
- El consejero. Hay golfistas que dicen frases o dan consejos no solicitados con la intención obvia de engañar y confundir a los demás jugadores. Por ejemplo:
 - “Creo que le estás quitando la vista a la bola”.
 - “Estás haciendo el swing muy rápido”.
 - “Debí haber usado el fierro 5”.
 - “El green está muy rápido”.
 - “Le pegué muy bien a la bola y no alcance el green”.
 - “Si yo fuera tú, haría el golpe por arriba de los árboles”.
 - Apuntar al jugador. Los caddies siguen con la costumbre de apuntar al jugador violando la regla que dice que “cuando un jugador comienza a tomar el stance para el golpe y hasta que éste se ejecute: el caddie del jugador no debe colocarse deliberadamente y por ninguna razón sobre o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola.



- Los jardineros. Hay caddies y jugadores que parecen jardineros cuando su bola está en el rough en el pasto alto o cerca de las ramas de arbustos y árboles. Algunos de las acciones que realizan que no son consideradas adecuadas son:
 - “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 hombre elástico. Hay jugadores que pretenden “emplear un golpe claramente irrazonable para obtener alivio de una condición anormal del campo”. Por ejemplo, la bola de un jugador está en un mal lie cerca de una obstrucción inamovible (camino, aspersor, etc.). El jugador para obtener alivio

toma su stance estirando su pierna como si fuera el hombre elástico para pisar la obstrucción inamovible y obtener alivio. Como el stance del jugador es claramente irrazonable, no se permite el alivio y debe jugar la bola como reposa.



- Las leyendas. Hay jugadores cuyas trampas se convierten en verdaderas leyendas del arte de hacer trampa. Por ejemplo:
 - El jugador que llevaba en su bolsa la cubierta de un aspersor. Cuando el jugador estaba en problemas, colocaba la cubierta en el área del stance pretendido y tomaba alivio como una obstrucción inamovible.
 - El jugador que simula quitar impedimentos sueltos, pero en realidad le pone tee a la bola.
 - El jugador que simula hacer el golpe desde el bunker, pero él o su caddie lanzan con la mano la bola al green.
 - El jugador que va perdiendo las apuestas y finge sentirse mal para retirarse.
 - El jugador que ofrece dinero al medidor de o'yeses, para que le registre una distancia que le permita ganar un premio.
- El caimán. Los caimanes son los jugadores que deliberadamente controlan las tarjetas que entregan al comité para aumentar su hándicap. El jugador manipula su tarjeta:
 - Haciendo intencionalmente más golpes en algunos hoyos.
 - Registrando más golpes de los realizados.
 - Entregando tarjetas falsas, incluso sin haber jugado.

Handicapear es el verbo que se inventó para describir las acciones de los caimanes.

Los caddies en ocasiones son los que alteran las tarjetas para que aumente el hándicap de su patrón. Conocí un club donde cada mes las damas entregaban un reconocimiento a la jugadora más caimana. El reconocimiento era una escultura de madera de un caimán. La escultura era la misma, sólo rotaba de ganadora en ganadora.

- El caimán al revés. De esta especie hay menos jugadores, pero si existen. El caimán al revés es el jugador que entrega las tarjetas más bajas para tener un hándicap más bajo. Su deseo es que los demás jugadores lo consideren un buen jugador.

- Los confabuladores. Confabularse es que “dos o más jugadores intencionalmente se ponen de acuerdo para ignorar cualquier regla o penalización que saben se aplica”. Algunos de los acuerdos más comunes son:
 - Acuerdo para bolas dadas. Hay jugadores que “en stroke play, acuerdan considerar los putts que están dentro del largo de un palo del hoyo como embocados, cuando saben que deben embocar en cada hoyo”. Algunos jugadores se dan la bola estando la bola en green.
 - Acuerdo para que una bola que está fuera de límites se dropee en el punto donde la bola salió del campo, con un golpe de castigo.
 - Acuerdo para mover la bola.
 - Acuerdo para no aplicar la regla de los 14 bastones.
 - Acuerdo para no respetar las reglas.

La penalización por ponerse de acuerdo para ignorar las reglas es la descalificación. Se impone la penalidad máxima porque los infractores traicionan la confianza que merecen los demás, rompen el espíritu del juego al no mostrar integridad.

- Los pasados de lanza. “Muchas reglas requieren al jugador determinar un lugar, punto, línea, área u otra ubicación de acuerdo con las reglas, tales como:
 - Estimando por donde una bola cruzó por última vez el margen de un área de penalización.
 - Estimando o midiendo cuando dropea o coloca una bola al tomar alivio, o
 - Reponiendo una bola en su posición original (tanto si es conocida o estimada).

Tales determinaciones sobre ubicación necesitan ser hechas de forma rápida y cuidadosa, pero a menudo pueden no ser precisas. Siempre que el jugador, dadas las circunstancias, haga lo que razonablemente se puede esperar para hacer una determinación precisa, su juicio razonable será aceptado”.

El problema es que los jugadores en su afán de ganar pierden su juicio razonable. Por ejemplo, deciden que su bola cruzó por última vez el margen de un área de penalización a 20 o 30 yardas más delante de donde es conocido o virtualmente cierto que cruzó, logrando una ventaja significativa.

- Los negociadores. Negociar un buen score es una situación que ocurre en torneos y giras donde hay grupos de 2 o 3 jugadores, normalmente los de mayor hándicap de la categoría. Conocí una gira donde los jugadores juveniles de menor nivel, el primer día tiraban scores bajos, pero el segundo día tiraban scores altos. Era obvio que el primer día entregaron tarjetas con resultados falsos. La gira decidió poner scorekeepers a las categorías 14-15 y 16-18, porque no podían confiar en que fueran honestos.

Tristemente hay jugadores que se ponen de acuerdo para entregar tarjetas falsas. Negociar el resultado que tendrá cada jugador, hace que todo el grupo entregue tarjetas bajas. Resultando obvio que hicieron trampa.

- Llenar la tarjeta al final de la ronda. Hay jugadores que en torneos tienen la mala costumbre de llevar una tarjeta general y llenar la tarjeta oficial al final de la ronda. Las reglas establecen que “después de cada hoyo durante la ronda, el anotador debería confirmar con el jugador el número de

golpes en ese hoyo incluyendo golpes ejecutados y de penalización) y registrar el score gross en la tarjeta de score”. Llenar la tarjeta oficial al final de la ronda promueve que los jugadores registren menos golpes, negocien un score más bajo, etc. Esta costumbre ha causado la descalificación y sanción de jugadores.

- Los tangueros. El dicho argentino dice que “se necesitan dos para bailar tango”. En el golf, el caddie y jugador son un equipo, pero “un jugador es responsable de las acciones de su caddie”. Hay jugadores que le piden al caddie que mueva la bola, que lo apoye cuando dicen un score falso, que altere la tarjeta, etc. Hay caddies que registran un score más bajo para ganarse la propina, mueven la bola porque quieren que su jugador gane, alteran las cuentas en las apuestas, etc. Para hacer trampas se necesitan dos. Si el jugador fuera honesto no aceptaría a un caddie tramposo. Si el caddie fuera honesto no le trabajaría a un jugador tramposo. El club debe sancionar a los caddies deshonestos, antes de que causen un problema grave. Los jugadores deshonestos poco a poco se quedarán solos, porque nadie quiere jugar con los tramposos.

Hay otras formas en que los jugadores y caddies son deshonestos. El problema tiene muchas aristas. Algunas de las más complicadas son:

- Los jugadores no aceptan sus errores, aun cuando haya evidencia de ellos.
- Los directivos no se animan a sancionar las conductas deshonestas para no tener problemas con sus amigos.
- El afán de los jugadores por ganar dinero o un trofeo saca la parte más oscura de su personalidad.
- A los jugadores parece que les da amnesia cuando una regla no les favorece.
- Los caddies a veces contribuyen a las conductas deshonestas por quedar bien con el jugador y en otras por desconocer las reglas.

Tal vez no podamos cambiar a los caddies y jugadores que son viejos lobos de mar en el oficio de hacer trampas, pero podemos empezar por cambiar nosotros y enseñar a los niños, niñas, jóvenes y las nuevas generaciones de damas y caballeros a que actúen con integridad tal como lo establecen las reglas. **FORE.**

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