

## **INTRODUCCION**

En el momento que la Federación, o su propio Club, solicita de un Arbitro que actúe en un torneo, comienza el arbitraje de la prueba.

El conocimiento del campo de la competición es tan importante como conocer a fondo las Reglas.

El marcaje del campo ha de ser coherente con la redacción de las Reglas Locales. Son dos elementos complementarios.

La intención de esta Guía es ordenar los conocimientos que todos hemos ido adquiriendo, primero jugando, después estudiando, y por último, actuando como Arbitros.

Está basada en las prácticas más corriente de los Circuitos profesionales durante 1.994.

Parafraseando a John Paramor, Director de Operaciones y Chief Referee de la P.G.A. European Tour, el árbitro de Golf es una persona entrenada y preparada para actuar en situaciones en crisis. El control y la previsión de lo que pueda ocurrir en un torneo específico, le será de gran ayuda. La confianza y tranquilidad que pueda transmitir al jugador, con la resolución de una situación ya analizada de antemano, es de suma importancia para la buena marcha del torneo.

La intervención personal tiene 1 marcaje del campo, así como en la redacción de las Reglas Locales, es cada día más importante para un buen arbitraje.

### **A. DATOS PREVIOS**

#### **A.1 Tipo de competición que se va a jugar.**

a.1.1 Masculina, Femenina, Infantil, etc.

a.1.2 Nivel de Juego.

a.1.3 March Play o Stroke Play.

a.1.4 Tees desde los que se ha de jugar.

a.1.5 Número de vueltas (incluidas las de entrenamiento y Pro-Ams).

#### **A.2 Greenes y Tees.**

a.2.1 Número de posiciones necesarias.

a.2.2 Calidad de las mismas (dificultad).

#### **A.3 Equipo Humano.**

- a.3.1 Arbitros.
- a.3.2 Secretarias.
- a.3.3 Jardineros.
- a.3.4 Marshalls.
- a.3.5 Recogedores de resultados, contacto Arbitros.
- a.3.6 Días y horas disponibles .
- a.3.7 Starters, contacto Arbitros

#### **A.4 Equipo Material.**

- a.4.1 Cohechitos.
- a.4.2 Radios.
- a.4.3 Pinturas y pistolas.
- a.4.4 Estacas de colores.
- a.4.5 Fotocopiadora.
- a.4.6 Barras de salida y banderas.

#### **A.5 Tiempo disponible antes de la competición.**

- a.5.1 Días
- a.5.2 Horas diarias
- a.5.3 Duración del día. Horas de amanecer y anochecer.

#### **A.6 Listas de juego.**

- a.6.1 Número de jugadores.
- a.6.2 Horas de salida y grupos.
- a.6.3 Salidas por uno o dos tees.
- a.6.4 Corte.
- a.6.5 Márgenes de Seguridad.
- a.6.6 Horarios máximos finales (TV).

#### **A.7 Actuaciones anteriores.**

a.7.1 Reglas Locales.

a.7.2 Marcajes.

a.7.3 Duración de vuelta.

a.7.3.1 Si los recorridos han sido lentos, ¿por qué?

a.7.4 Puntos conflictivos.

#### **A.8 Climatología en esa época en ese campo.**

a.8.1 Lluvia.

a.8.2 Viento.

a.8.3. Riesgo de rayos.

a.8.4. Nieblas.

a.8.5. Temperaturas.

a.8.6. Rocíos.

a.8.7. Heladas.

#### **A.9 Programa de mantenimiento del campo.**

a.9.1 Altura de siega en greenes y frecuencia.

a.9.2 Altura de siega de calles y frecuencia.

a.9.3 Altura de siega de roughs y frecuencia.

a.9.4 Altura de siega de tees, antegreenes y frecuencia.

a.9.5 Mantenimiento de bunkers.

a.9.6 Programa de riego.

a.9.7 Velocidad de los greenes.

a.9.8 Eliminación del rocío.

a.9.9 Cambio de hoyos, equipo y disponibilidades.

### **B. VISITA DE INSPECCION**

NOTA: La visita pierde eficacia si no se refleja en

## **NOTAS RECORDATORIAS**

### **B.1 Recorridos y movimiento de los Cochecitos.**

- b.1.1 Rutas rápidas y menos molestas.
- b.1.2 Atajos.
- b.1.3 Puntos de observación y máxima cobertura.
- b.1.4 Puntos conflictivos que puedan retrasar el juego.

### **B.2 Tees de salida.**

- b.2.1 Areas niveladas.
- b.2.2 Extensión y posiciones necesarias.
- b.2.3 Barras de salida y recambios.
- b.2.4 Obstáculos (cartelones, papeleras ramas, etc.).
- b.2.5 Firmeza del suelo.
- b.2.6 Altura del corte de la hierba.

### **B.3 Fuera de Límites.**

- b.3.1 Lectura de su definición en las Reglas Locales.
- b.3.2 Aclarado de dudas en **definición** material.
- b.3.3 Revisión de los **indicadores**.
- b.3.4 ¿Hay un número suficientes de estacas o indicadores ?
- b.3.5 Estudio de los Fuera de Límites interiores (para el juego de un determinado hoyo).

### **B.4 Recorrido.**

- b.4.1 ¿Se clavan las bolas en rough?.
- b.4.2 ¿Queda muy sucia la bola en calle?.

b.4.3 Alturas de siega.

b.4.3.1 Calles. Calidad del lie de la bola.

b.4.3.2 Roughs ¿Se pierden las bolas?.

b.4.4 Naturaleza y amplitud de terrenos en reparación.

b.4.5 Zonas endémicas (blandas, encharcadas después del riego, en mal estado por el paso del público, etc.).

b.4.6 Terreno en Reparación donde se prohíbe el juego.

B.4.7 Obstrucciones.

b.4.7.1 Móviles.

b.4.7.2 Inamovibles.

b.4.7.3 Temporales Inamovibles (tribunas, servicios, etc.).

b.4.7.4 Tendidos eléctricos.

b.4.7.5 Cuerdas para separación del público.

b.4.7.6 Zonas de Dropaje.

b.4.8 Aguas accidentales.

b.4.9 Caminos y zonas de paso.

b.4.0 Nitidez en la definición de los cortes de hierba, rough, semirough, calle, greenes.

**B.5 Obstáculos.**

b.5.1 Bunkers.

b.5.1.1 Calidad y cantidad de arena.

b.5.1.2 Calidad y previsión del rastrillo.

b.5.1.3 Rastrillos.

b.5.1.4 Definición clara de los márgenes.

b.5.1.5 Formación de charcos.

b.5.1.5.1 Posibles dropajes.

b.5.1.5.2 ¿Terrenos en reparación en bunker?.

b.5.1.5.3 ¿Declararlo como Recorrido en Locales?

b.5.1.6 Presencia de animales en la zona que puedan marcar su superficie.

b.5.1.7 Piedra.

b.5.1.8 Regueros.

b.5.2 Obstáculos de agua y obstáculos de agua lateral.

b.5.2.1 Definición de márgenes.

b.5.2.2 Márgenes de Obstáculos de Agua y de Obstáculos de Agua lateral.

b.5.2.3 Estacas.

b.5.2.3.1 Cantidad.

b.5.2.3.2 Móviles.

b.5.2.3.3 Fijas.

b.5.2.4 Nivel de agua.

b.5.2.4.1 Variable.

b.5.2.4.2 Desbordable.

b.5.2.5 Zonas de dropaje.

## **B.6 Greenes.**

b.6.1 Velocidades.

b.6.2 Pendientes. Velocidad máxima aceptable.

b.6.3 Zonas deseables para colocar banderas.

b.6.4 Proximidad de aspersores de riego.

b.6.5 Longitud del hoyo, distancia del golpe a green.

## **C. DECISION DE LOS OBJETIVOS A CUBRIR**

Con la información recogida en los dos primeros apartados, podemos establecer qué tareas o rutinas se pueden atender.

**Recordar:** Primero información, segundo decisión.

Comprometerse solo con aquello que se pueda realizar de un forma

**SEGURA**

### **C.1 Medios insuficientes o escasos.**

c.1.1 Compruebe que al menos:

c.1.1.1 Hay suficiente número de estacas de colores.

c.1.1.2 Los Fuera de Límites están claramente definidos e indicados.

c.1.1.3 Si gracias a estos elementos y a las Reglas Locales, los jugadores pueden saber dónde reposan las bolas sin dificultad.

c.1.1.4 Si los bunkers son jugables y se mantienen.

c.1.1.5 Si el campo es jugable.

c.1.2 Si no está convencido de que el juego pueda resultar equitativo para todos los jugadores, por razón de su presentación, marcaje o Reglas Locales, no permita que se celebre la competición.

### **D. MARCADO DEL CAMPO**

**Nota:** Las estacas indicadoras no siempre **definen** un margen, aunque lo normal es que así sea. Todo dependerá de la forma en que sean redactadas las Reglas Locales.

## **D.1 Fuera de Límites.**

- d.1.1 Redacción clara y precisa de las Reglas Locales.
- d.1.2 El campo son area/s **CERRADAS**.
- d.1.3 Pintar con línea continua blanca los márgenes dudosos, mal definidos.
- d.1.4 Si el Fuera de Límites está próximo a un Terreno en Reparación, diferenciarlo e indicarlo claramente con sus iniciales, F.L. y T. en R.
- d.1.5 Poner “indicadores” verticales blancos (estacas) para mostrar al jugador dónde está el F.L.
- d.1.6 Si es posible, resaltar el Fuera de Límites en los tees de los hoyos que intervienen, aunque el fuera de Límites no esté en juego fuera del tee.
- d.1.7 Cuando un Terreno en Reparación u otra circunstancia (obstrucciones), estando próximo al Fuera de Límites, pueda complicar la aplicación de una Regla, extender esa área hasta el F.L., especificando la naturaleza de cada terreno y la forma de proceder.
- d.1.8 El campo ha de ser lo mayor que se pueda. Alejar el F.L. todo lo que razonablemente se pueda
- d.1.9 Si se define una parte del campo como F.L. durante el juego de un hoyo:
  - d.1.9.1 “Marcar” con precisión la parte del campo de que se trata.
  - d.1.9.2 Determinar la naturaleza de los “indicadores”(estacas). Ver Decisión 24/5.
  - d.1.9.3 En el tee de salida del hoyo afectado por F.L. interno, poner un recordatorio.

## **D.2 Tee de Salida.**

- d.2.1 Al fondo del tee pintar una línea amarilla de 20 cm. Para referencia de las barras de salida.

## **D.3 Recorrido**

- d.3.1 Se puede facilitar a los jugadores unos puntos de referencia, para agilizar el juego, de 10 cm. De diámetro, en el centro de la calle, en los pares cuatro y cinco.
  - d.3.1.1 Punto amarillo con círculo rojo a 200 yardas (180 m.) del tee.
  - d.3.1.2 Punto rojo con círculo amarillo a 230 yardas (219 m.) del tee.
  - d.3.1.3 Estrella amarilla rodeada de círculo rojo a 260 yardas (235 m.) del tee.

d.3.1.4 Si el par cuatro es largo, y en los pares cinco, se coloca una estrella roja rodeada de círculo amarillo entre 90 y 60 yardas (80 y 55 m.) de la T de entrada al green.

d.3.2 Cuando se controlan estadísticas de distancia de driver, en los laterales de las calles designadas para ello (una o a lo sumo dos), se pintan referencias cada cinco yardas en color rojo. Una línea de unos 15 cm. de diámetro en las unidades terminadas en 5. Se inicia en 190 yardas y se continua hasta las 300 ó 330 yardas.

#### **D.4 Obstáculo de Agua y Obstáculo de Agua Lateral.**

d.4.1 Antes de marcar, estudiar las posibles trayectorias de las bolas y las zonas donde han de ser dropadas.

d.4.2 Tener muy en cuenta el diseño del hoyo.

d.4.3 Una vez decidido el marcaje.

d.4.3.1 Marcar la zona **nítidamente**.

d.4.3.1.1 Con estacas y líneas amarillas los obstáculos de agua.

d.4.3.1.2 Con estacas y líneas rojas los obstáculos de agua lateral.

d.4.3.1.3 Incluir en las Reglas Locales: "Cuando haya líneas amarillas o rojas, ellas son las que definen el margen de obstáculo".

d.4.3.1.4 Si se hace con estacas y las hay de dos colores, en los cambios de de la roja y la amarilla, deberán tocarse.

d.4.3.2 Cuando un obstrucción (muro, dique, etc.) limite un obstáculo de agua o agua lateral, definir en las Reglas Locales que el margen es la cara interior del muro.

d.4.3.3 No dejar de poner estacas indicadoras para resaltar el obstáculo al jugador (los daltónicos no distinguen las líneas rojas sobre la hierba ).

d.4.3.4 Cuando en un obstáculo de agua lateral no es posible dropar sin acercarse al hoyo:

d.4.3.4.1 Marcar líneas sinuosas que permitan hacerlo, o

d.4.3.4.2 Marcar zonas de dropaje sustitutorias. Definiendo qué tramo del margen puede acogerse a la zona de dropaje ( línea discontinua roja tramos alternos de 10 cm. entre estacas rojas con punto blanco, por ejemplo).

d.4.3.4.3 Indicar en las Reglas Locales si "debe" o "puede" utilizar la zona de dropaje.

d.4.3.4.4. Delimitar la zona de dropaje con pintura blanca, las iniciales ZD y clavar una estaca blanca marcada con ZD en el extremo derecho más distante del hoyo, dentro de la zona de dropaje.

d.4.3.4.5 Añadir en las Reglas Locales que una bola dropada en una zona de dropaje no deberá ser vuelta a dropar si va a parar a menos de dos palos de distancia de donde golpeó por primera vez el suelo, aunque pueda terminar fuera de los límites de la zona de dropaje o más cerca del hoyo.

d.4.4 Evitar en todo lo posible los obstáculos de agua lateral.

d.4.4.1 Las obstrucciones, bosques, agua accidental, etc., **NO SON** obstáculos de agua lateral.

d.4.4.2 Si se puede dropar hacia atrás en dirección al hoyo, difícilmente será un obstáculo de agua lateral, salvo que para hacerlo se pierda un tiempo excesivo.

d.4.5 Comprobar la estabilidad del nivel del agua. Estudiar los posibles desbordamientos.

## **D.5 Greenes- Bandera.**

d.5.1 Pintar la T de referencia del posicionado de banderas (5x5 cm.) en color amarillo:

d.5.1.1 En la línea de juego.

d.5.1.2 En la tangente de la parte más cercana de green.

d.5.2 La posición de las banderas se marca con un punto de color blanco o amarillo. Las referencias de las banderas se da:

d.5.2.1 Distancia de longitud medida en pasos (de una yarda 0'91 cm.) desde la T hasta la bandera andando por la paralela de línea de juego.

d.5.2.2 Distancia al borde del green desde el hoyo medida en pasos por la perpendicular de la línea de juego. Añadir al número la inicial del borde más próximo I o D, según el sentido del juego.

## **d.6 Terrenos en Reparación.**

d.6.1 Inicialmente sólo marcar los que sin duda van a permanecer en ese estado hasta el final del torneo. Dejar para el último momento los que sean susceptibles de variación

d.6.2 Dependiendo de su naturaleza y extensión, puede ser más práctico y estético no marcarlos y redactar una Regla Local.

d.6.3 Las zonas de paso "**desgastadas**" exentas de hierba, siempre que estén firmes, **NO** son Terrenos en Reparación.

d.6.4 Decidir qué hacer con los alcorques o situaciones similares.

d.6.5 Antes de marcar:

d.6.5.1 Pensar en lo límites y los posibles puntos de alivio.

d.6.5.2 Poner pequeñas referencias para luego trazar líneas más uniformes.

- d.6.6 Evitar dudas al jugador, marcar en su interior T. en la R.
- d.6.7 Cuando se quiera prohibir el juego en un Terreno en Reparación, redactar la correspondiente Regla Local, indicando la penalidad por su infracción.
- d.6.8 Se puede “**indicar**” un Terreno de Reparación con un sola estaca, siempre que esté limitado y cerrado por una línea blanca que lo “**defina**” (áreas de almacenado temporal de los recortes de hierba).

## E. RUTINAS PREVIAL AL INICIO DE CADA VUELTA

Todos los días, con tiempo suficiente antes de que salga el primer grupo, habrá que ir al campo y revisar:

### E.1 Tees.

- e.1.1 Comprobación del buen estado de los tees.
- e.1.2 Evitar las zonas desniveladas hacia adelante o los lados.
- e.1.3 Evitar obstáculos en la línea de juego (ramas, cartelones, papeleras, etc.).
- e.1.4 Posicionar las barras de salida, cuadrarlas con el centro de la calle o el área sobre la que ha de jugarse.
- e.1.5 Marcar la posición de las barras a los dos lados (uno, dos, tres, etc., puntos de pintura, dependiendo de la vuelta en juego).
- e.1.6 Limpiar las barras si fuera preciso.

### E.2 Recorrido.

- e.2.1 Rocío, aguas accidentales, siega.
- e.2.2 Terrenos en Reparación.

### E.3 Obstáculos.

- e.3.1 Rastrillado.
- e.3.2 Existencia de rastrillos.
- e.3.3 Claridad en la definición de márgenes.
- e.3.4 Agua accidental en bunkers.

### E.4 Greenes.

- e.4.1 Posición de bandera se corresponde con la dada a los jugadores.
- e.4.2 El forro está a más de 2,5 cm. de la superficie.
- e.4.3 La bandera sale bien, no arrastra el forro.
- e.4.4 Alrededores del hoyo en buen estado.
- e.4.5 Estado general del green.
- e.4.6 Rodar alguna bola hacia el hoyo y comprobar que no hace extraños y para cerca.
- e.4.7 Marcar y tomar nota de la posición de la siguiente bandera (próxima vuelta).

**Recordar:** Si algo ha de ser cambiado, corregido, o marcado, éste el momento, antes de que ningún jugador llegue.

## F. SITUACIONES ESPECIALES

### F.1 Play Offs.

- f.1.1 Tener prevista y anunciada la forma de jugarlo.
- f.1.2 Si esperamos que se juegue, un Arbitro un poco antes de su inicio:
  - f.1.2.1 Revisará los tees de salida.
  - f.1.2.2 Calles y bunkers están injugables (el público suele invadir el campo detrás del último grupo)
  - f.1.2.3 Banderas y sus alrededores jugables.

### F.2 Segunda vuelta en un mismo día.

- f.2.1 Si por razones de aplazamiento de un vuelta anterior se completa un día después y se cambian las banderas y tees, habrá que repasarlos.

### F.3 Accidentes.

- f.3.1 Rotura o disminución del tamaño del hoyo. Prever la disponibilidad de un operario capaz, durante todas las horas de juego.
- f.3.2 Rotura o robo de la bandera o forro. Prever la existencia de recambios.
- f.3.3 Robo de barras de salida. Recambios.
- f.3.4 Derrames de aceite. Detergente líquido neutro.

#### **F.4 Suspensiones.**

- f.4.1 Prever el procedimiento de la suspensión y la reanudación del juego.
- f.4.2 Tener disponibles y distribuidas las señales acústicas a utilizar.
- f.4.3 En caso de inundación de los greenes, prever cómo actuar.
- f.4.4 Con niebla se suspenderá cuando la bandera del hoyo a jugar no se divise en el golpe a green. Una buena referencia para la decisión son los pares tres largos o los cincos que se alcanzan de dos golpes.

#### **G. RECORDATORIO FINAL**

Antes de marcar el campo y redactar las Reglas Locales, al árbitro debe procurarse toda la información posible. Durante la toma de decisiones de cómo marcar el campo y redactar las Reglas Locales, el Arbitro estará cubriendo el mayor número posible de circunstancias.

Estará suponiendo, previniendo, qué puede ocurrir y cómo atenderlo.

Toda esta práctica previa al torneo dará más consistencia y aplomo a sus decisiones arbitrales. Confianza y seguridad que se transmite al jugador.

Esta actitud de análisis y previsión la debe mantener el Arbitro durante todo el torneo.

Tal vez descubra que algún marcaje o Regla no son correctos o se puedan mejorar, o se hayan olvidado.

Mantenerse ocupado mentalmente en las largas horas de espera es importante para poder dar respuesta ágiles y adecuadas.

Revisar y controlar lo ya realizado o lo que pueda ocurrir, nunca está de más.