

Cada día las exigencias en lo referente a la presentación y marcado de los campos son mayores.

La agronomía específica del Golf, las máquinas disponibles, las previsiones meteorológicas, la investigación realizada, añadida a la difusión mundial de los grandes campos y sus competiciones a través de la TV, hacen que los jugadores y los espectadores pidan, exijan, mejores campos para la competición.

El Golf de alto nivel está demandando de los Arbitros que, además de solucionarles sus problemas con respecto a las Reglas, les atiendan en otra serie de aspectos referentes a la administración, cuidado y presentación del campo. Esta adecuación a la demanda es lo que se está haciendo en el mundo del Golf, y nosotros no podemos sustraernos a esta realidad. Quedarnos con la antigua imagen del Arbitro, sentado en la terraza del chalet del Club, esperando ser consultado por los jugadores, ya no es válida. Los jugadores quieren personas que participen de sus dificultades de una forma activa y en función de ello decidan con mayor conocimiento de causa.

Es difícil determinar dónde empiezan y dónde terminan las funciones de un Arbitro en una competición. La razón es la interconexión existente entre las Reglas Locales y la aplicación de las Reglas. Es un tema conflictivo, porque en él convergen los distintos centros de decisión y competencia: Presidentes de Comités, Greenkeepers, Sponsors, TV, Marshalls, Arbitros, etc.

Es de suma importancia tener definida y asignadas la función y atribuciones de cada una de las personas que, por su intervención, puedan influir en el desarrollo de la competición.

Bajo ningún pretexto el Arbitro debería aceptar realizar tareas o cometidos que desconozca, o que el atenderlos suponga desasistir su función principal : ARBITRAR.

No podemos arriesgar el buen concepto y ascendente del arbitro por una mala actuación en otra tarea.

Los grandes torneos son administrados, desde el punto de vista de la responsabilidad y de las decisiones finales (excepto las arbitrales), por una sola persona, que es el Director del Torneo y que a su vez es el Arbitro Principal. Gran número de personas atienden los distintos cometidos, con independencia y concentración. Según se va reduciendo la importancia del torneo y en consecuencia la dotación económica del mismo, menos personas han de atender más funciones, con menos profundidad y más desorden.

Otro aspecto muy importante a tener en cuenta es la situación creada. Sea abre un proceso de crisis. Una serie de invasores (Arbitros, agrónomos, anotadores, personal de TV, montadores, etc.), llegan al Club y empiezan a actuar en los centros de decisión de los miembros y empleados del Club, modificando y diciendo cómo se tienen que hacer las cosas. Si no se tiene un cuidado exquisito, el rechazo es inmediato. Y si a lo anterior añadimos los destrozos que en un torneo de éstos se producen en el campo y el trabajo extra de todo el personal, completaremos un cuadro poco deseable para aquellos que a diario trabajan y responden del Club.

El trabajo, por tanto, empieza con mucha antelación a los días de la competición, y las ventajas (difusión, prestigio, actualización, revisión técnica), deben ser superiores a los sacrificios. No podemos exigir los "invasores" esfuerzos extraordinarios al Club, cuando la competición que les estamos dando no le aporte nada o muy poco.

Debemos valorar cuidadosamente cuál es el estado normal del campo, de qué medios dispone y qué nivel deseamos para la competición en cuestión.

Los Directores de Torneo, con un año de antelación, visitan los campos, para ir valorando estos aspectos y para que dé tiempo a corregir aquellos puntos que ellos consideran necesario

variar. Además, van trabajando con el personal del Club y sus directivos, para ir reduciendo las tensiones inevitables que se van a producir durante la semana del torneo.

Durante este periodo se negocian y fijan los objetivos deseados para el torneo. Se establecen las áreas de competencia y decisión. En función de las capacidades demostradas por el Club y su gerente, se complementarán más o menos. Un exceso de aportación externa también es malo, pues puede ofender el justo orgullo y prestigio del Club.

Un ejemplo de objetivos exigentes podría ser el que sigue:

GREENES Y ANTEGREENES

- Ultimo pinchado y recebado como mínimo 30 días antes del torneo .
- Velocidad de greenes la semana anterior: 8'5 pies de stimpmeter, para alcanzar durante el torneo de 9'5 a 10'5.
- Color verde intenso.
- Densidad de plantas.
- Firmeza y resistencia.
- Homogeneidad en la velocidad de todos los greenes, incluidos los de prácticas.
- Carencia de enfermedades y desperfectos.
- Forros y banderas nuevas son repuestos.
- Maquinaria de siega y repuestos suficientes para cubrir todas las emergencias.
- Jardineros y mecánicos adecuados.
- Doble juego de máquinas para cortar los agujeros de las banderas con sus calibres de diámetro y profundidad del forro.
- Comprobación del estado de buen mantenimiento del sistema de riego.

Sucesivamente repasaremos las distintas áreas del campo, del campo de prácticas, vestuarios, comunicaciones, cafetería, cuarto de palos, parking, y además facilidades del Club. Evidentemente todo esto es excesivo, pero sin duda necesario.

Durante las visitas previas o durante el día o días anteriores, durante el marcaje del campo, siempre hay la oportunidad de visitar los almacenes y observar las máquinas que están en el campo, el personal de que se dispone y los patrones y horarios de trabajo.

Solo si observamos alguna deficiencia que con posterioridad pueda influir en el juego, o si tenemos la duda de que los objetivos marcados se puedan alcanzar y con toda la diplomacia del mundo, podemos dirigirnos al responsable asignado para resolver esa función, para consultarle y transmitirle nuestra preocupación. Es muy fácil que ese problema lo tenga ya considerado y prevista la forma de atenderlo. Si lo hacemos con delicadeza y consideración es fácil que agradezca nuestra ayuda e interés. Pero ¡ojo!, pues puede ocurrir todo lo contrario.

STANDARDS PARA UN CAMPO DE ALTA COMPETICION

■ Velocidad en greenes

Ya hemos visto que la deseada es entre 9'5 y 10'5 pies de stimpmeter.

El método más sencillo para actuar sobre ella es variando la altura de corte. Con una reducción drástica de la misma no se consiguen los resultados esperados y se hace peligrar la vida de la planta. Las variedades más comunes de hierba sembradas en los greenes, *Agrostis Palustris* (Penncross), reducen el ancho de hoja sensiblemente (hasta la mitad) con una reducción progresiva de la altura de corte, consiguiendo de esta manera un green menos rugoso y por lo tanto más rápido para una misma altura de corte.

Los greenes húmedos son más lentos y fáciles de ser marcados por bolas y pisadas, lo cual a su vez los ralentiza.

Un ligero recebo, pocas fechas antes del torneo, los pone más rápidos. También las siegas frecuentes, aunque sean a la misma altura del corte, los ponen más rápidos, porque las máquinas, además de segar, alisan la superficie. Yo he podido comprobar que un green recién segado lo medimos en 9 pies de stimpmeter, pedimos que se volviera a segar, se recogieron prácticamente ningún recorte, y en la subsiguiente medición nos dio 9 ¼. Algún Club, después de regar ligeramente el green, lo siega y a este procedimiento lo denomina "planchado". Máquinas más pesadas (triplex) para una misma altura de corte consiguen greenes más rápidos que sí son segados con manuales ligeras. La velocidad de un green va generalmente asociada al buen rodar de la bola, no así el lento.

La velocidad y la calidad de rodadura en función de las formas y ondulaciones del green, nos darán las posiciones de bandera a poner en la competición. Por lo tanto, si nos vamos a encargar de este cometido es conveniente que comprobemos todos los greenes en toda su extensión. Hablemos con el cuidador del campo y tratemos sobre las prácticas de mantenimiento que va a seguir. Nos dará una idea de la evolución de las velocidades. Saber cómo drenan, y si se forman charcos, dónde. Si el viendo puede afectar a alguno de ellos para las velocidades que estamos tratando. Ver cómo se cambian los agujeros de las banderas y cómo quedan presentados.

No voy a extenderme en el posicionamiento del agujero, porque ya se ha visto en otro momento, pero si voy a explicar cómo se indican.

Al jugador le interesan dos conceptos con respecto a la posición de la bandera:

- a) Distancia a la que se encuentra la bandera.
- b) Riesgo, o mejor dicho, distancia al borde del green.

El campo, tiene unas referencias constantes de distancias, y las únicas que varían de día a día son las barras de salida y las banderas.

Para la bandera se pone una marca fija a la entrada del green, una T de 5 x 5 cm. y de ella se darán cada día las referencias de la bandera puesta.

LUGAR DE POSICIONAMIENTO DE LA T DE REFERENCIA

Si el hoyo a jugar es recto y el green tiene formas regulares, es sencillo. Se posicionará en el centro de la entrada a green con el sobrero de la **T** perpendicular al eje de entrada (figura 1).

La referencia de la posición de la bandera en el green será **AB CH**. Medida en pasos, podría ser 14-4D, es decir a 14 pasos de la **T** de entrada y a 4 pasos del borde derecho. Una bola situada en el punto **Z**, a 28 pasos de la **T** de entrada, se encontrará a $28+14= 42$ pasos (yardas) de la bandera.

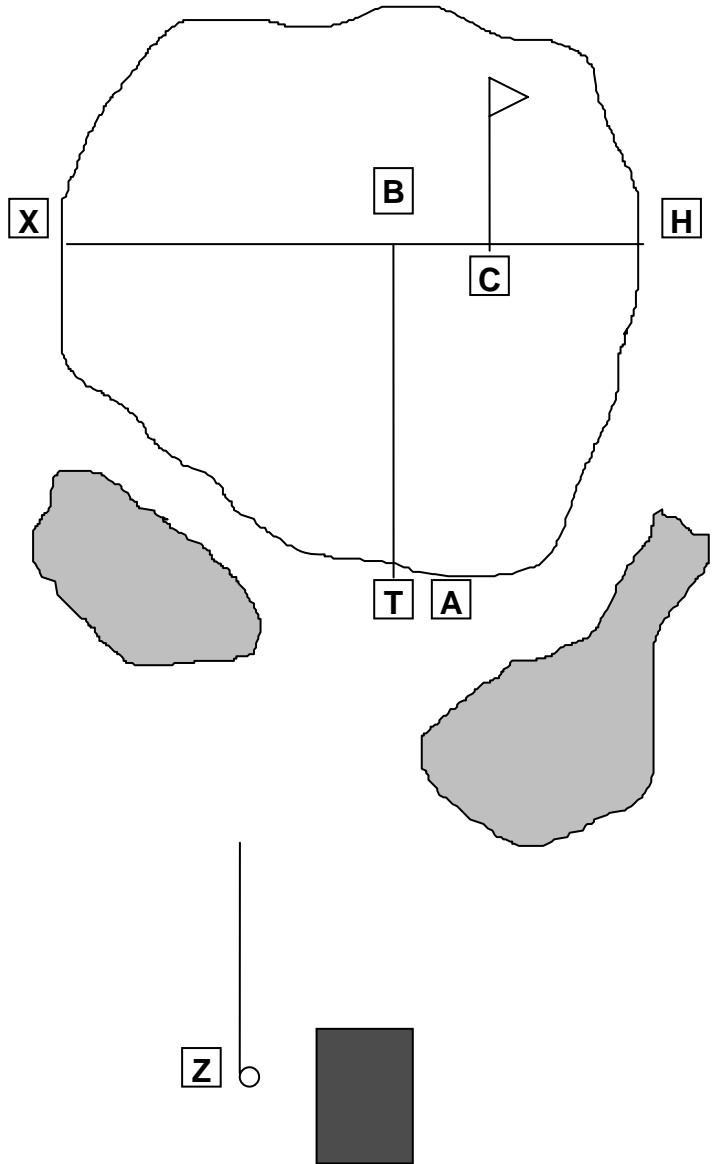
Los problemas empiezan cuando la línea de juego no coincide con la forma del hoyo o el camino a andar.

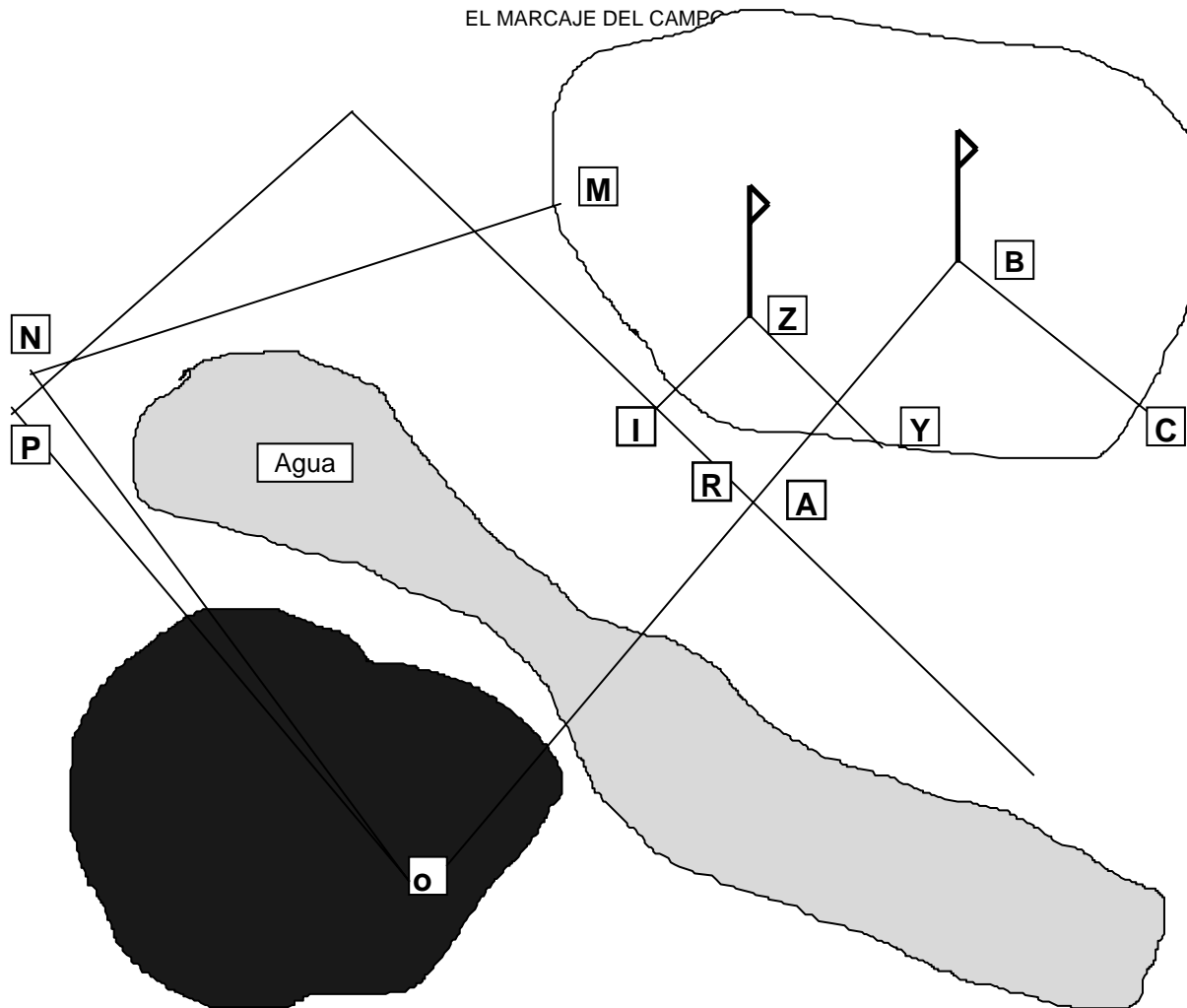
En el ejemplo siguiente de la figura 2, se presenta una situación extrema para poder analizar las distintas posibilidades. La zona rayada es la previsible de caída de la bola, y en nuestro ejemplo la situaremos en el punto "0".

Si situamos la **T** de referencia en la entrada del green, según lo alcanzamos andando, y desde este punto damos en pasos la referencia de la posición de la bandera, estamos dando distancias superiores a las que realmente va a recorrer la bola.

Si ponemos la bandera en el punto **B**, el recorrido de la bola será **OAB**, y no **OMB**, sensiblemente más distantes estos dos últimos. Aunque pongamos la bandera en **B**, no es recomendable que pintemos la **T** de referencia en el punto **A**. Está muy distante de la entrada andada del green y tal vez difícil de encontrar.

El punto ideal, en este caso, estaría alrededor del punto **R**. Divide al green más o menos en dos, y no supera la tangente al green **QXRA**.





Esta línea tangencial no debe ser superada, pues de hacerlo tendríamos que dar valores negativo, lo cual complicaría las cosas, y además, no es la práctica habitual, produciendo confusión.

El segundo valor de referenciado es el de la distancia del agujero al borde del green. El borde hay que buscarlo de acuerdo con el vuelo de la bola, y perpendicular al mismo.

Si situamos la **T** de referencia **A**, para medir una segunda referencia de la bandera **B**, no habría dificultad, ya que coincide con la línea de juego. En **Z** algunos podrían dar valores negativos o a la izquierda de la línea de vuelo. Mal hecho. La referencia será **ZY**, medido en pasos y con la **D** de derecha.

A esta última referencia se la añade la **I** o **D**, según esté más cercano al borde izquierdo o derecho, o **C** de centro, y en este caso sin número, cuando esté más o menos en el centro.

Sobre estas líneas se puede ver un ejemplo real.

PIN POSITION

Día

	POSICION			POSICION	
	Desde el Frente	Desde el Lado		Desde el Frente	Desde el Lado
1	28	4I	10	20	5I
2	12	5D	11	24	4D
3	16	3I	12	15	7D
4	26	5I	13	11	5D
5	9	3I	14	12	4I
6	23	C	15	30	5D
7	18	9I	16	26	4D
8	15	C	17	11	11I
9	10	4D	18	23	12D

Un caso poco frecuente ha ocurrido este año, y volverá a repetirse el que viene en el Carol Irish Open en Mont Juliet.

El hoyo nº 10, par 5, tiene dos rutas alternativas para alcanzar el green, y consecuentemente, la entrada en green muy distinta y distante. Se decidió posicionar dos Ts claramente diferenciadas y dar doble referencia (Figura 3).

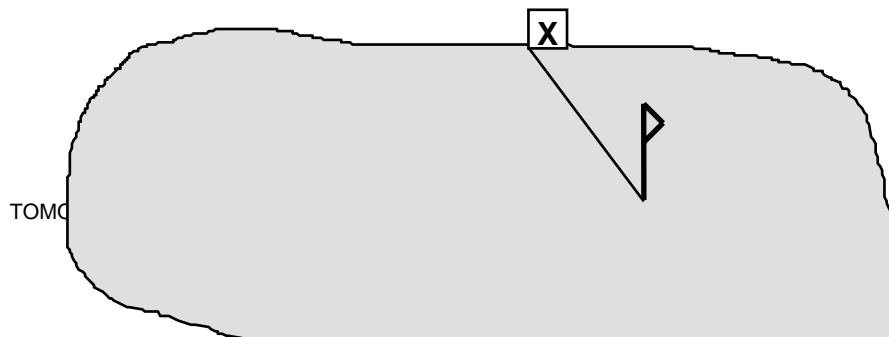
Para la bandera en E tendríamos:

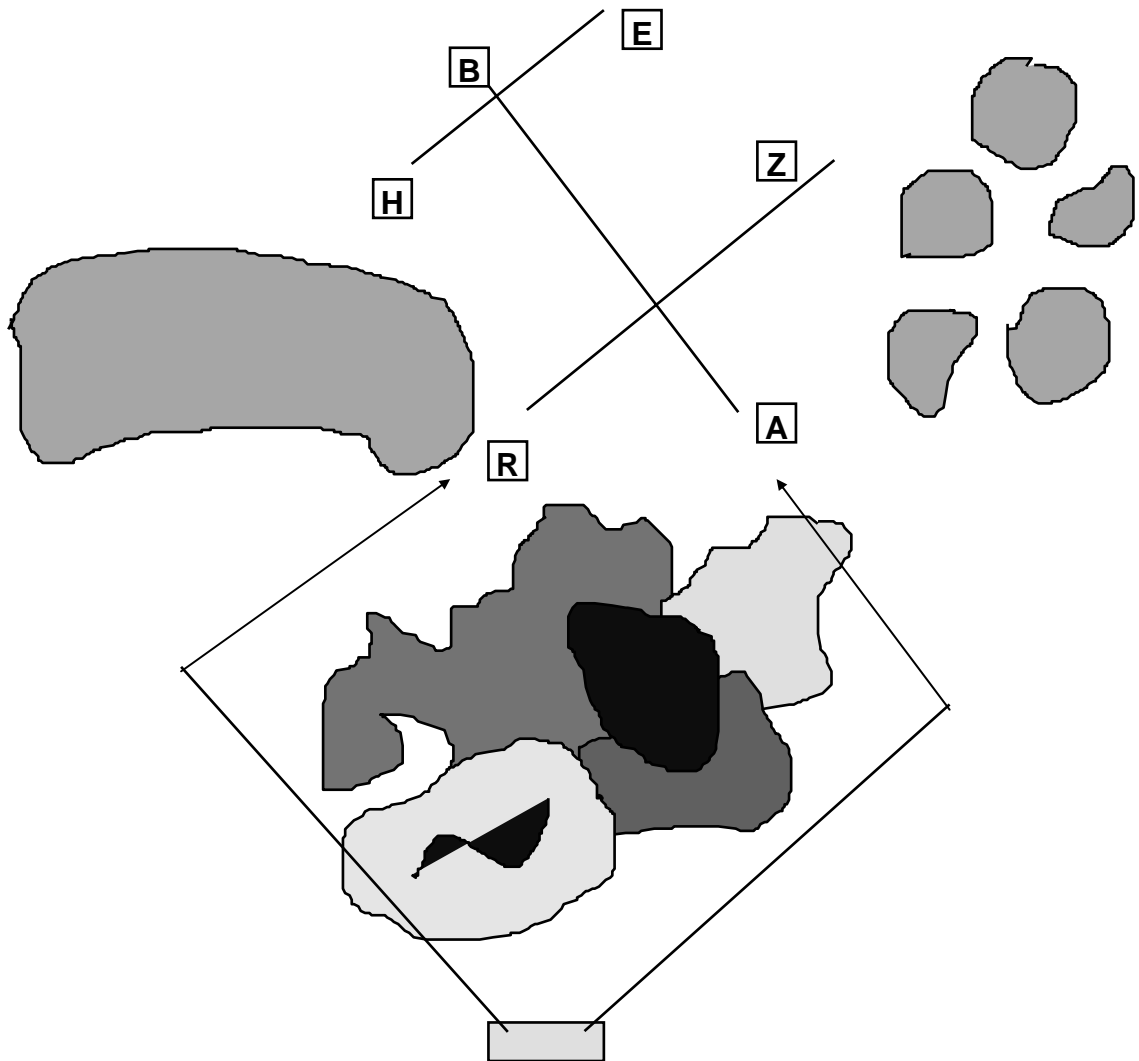
Td AB, EH I

Ti RZ, EX, I, ó

Td 20, 4 I

Ti 15, 10 I, medido en pasos.





■ Presentación de Bunkers

Además de que deben estar alisados o rastrillados, tenemos que comprobar los siguientes aspectos:

¿Existe alguna previsión de mantenimiento durante el torneo? ¿Cuál?.

¿Se forman charco? ¿Es posible aliviarse de ellos dentro del bunker?

¿Se forman regueros con la lluvia o el riego?

¿Hay rastrillos?

Los límites de los bunkers ¿están claramente definidos ?

Arena: cantidad y tipo.

El tamaño de grano correcto varía entre los grados de 16 y 60 ASTM o 18 y 60 NBS. O lo que es lo mismo, diámetros de grano entre 1 y 0,25 mm., a poder ser de aristas vivas. Para este propósito son más adecuadas las adecuadas las arenas duras de tipo silíceo que las calcáreas, más blandas. No son deseables las arenas excesivamente lavadas y clasificadas, ya que quedarán muy disgregadas, y en ellas las bolas se clavan con facilidad. El riesgo aumenta en bunkers afectados por el agua de riego, ya que con un 155 de humedad la arena alcanza su máxima compactabilidad.

Los Clubs, en su afán de presentar el campo en las mejores condiciones, suelen añadir arena la semana anterior de la competición. Esto es un grave riesgo, dado que, aunque sea de buena calidad es frecuente que previsoramente se añada en exceso y no le de tiempo a asentarse. Un bunker no tendrá más de 10 cm. de arena en su base y 5 cm. en sus caras.

Es necesario, en caso de empate, determinar en qué hoyos se va a jugar el play off y disponer los medios para que los bunkers sean repasados antes de que se vuelvan a jugar.

■ Tees de salida.

Debemos repasar los tees de salida y comprobar si tenemos posiciones suficientes para todos los días de la competición y entrenamientos. Deben estar nivelados y firmes.

En el extremo más lejano del tee, no hay que respetar los dos palos en esta situación, pondremos una marca permanente para que los jugadores puedan tomar sus referencias con la modificación diaria de tees. Habrá que limpiar de obstrucciones al máximo posible los tees delanteros. Nos cercioraremos de que hay suficiente número de barras de salida y repuestos.

Cuan revisamos el campo, antes de que empiecen los partidos cada día, colocaremos las barras de salida, orientándolas al centro de la calle o al lugar que deba jugarse, poniendo una pequeña marca fija a su lado cada día, para que, en caso de ser movidas., puedan ser debidamente respuestas.

Dependiendo del tipo de hierba sembrada, varía la altura de corte deseada. 8 mm. Está bien para Bentgrasses y Bermudas, y necesitamos algo más, de 10 a 15 mm. Para las poass. Estas alturas deben estar en los tees dos semanas antes de la competición. Si las calles tienen un buen sistema de riego, podríamos decir lo mismo que con respecto a los tees en lo referente a la altura de corte.

Deberán estar exentas de obstrucciones, carteles indicadores, cuerdas etc.

■ Riego y Lluvia.

Estaremos al tanto del programa de riegos y expectativas meteorológicas de la semana., Influirá en la colocación de tees dependiendo de lo que rueda la bola. También influirá en el marcaje del campo, con relación a la recuperación de zonas cenagosas o su ampliación.

Hay que conocer las zonas que drenan mal o se encharcan por razón del riego, especialmente alrededor de los greens y en los bunkers.

■ **Obstáculos de agua.**

Saber si tienden a desbordarse inundando otras partes del campo. Comprobar el estado de limpieza de sus límites y la posible influencia de los árboles próximos en la deflexión de bolas. Es importante hacerse una composición de lugar y pensar en las decisiones a tomar en cada área, no esperar a que ocurran, deberían estudiarse de antemano.

Si existen zanjas de drenaje, marcarlas o redactar la correspondiente Regla Local. Analizar la situación de los regueros y el tratamiento a seguir.

■ **Carteles de propaganda.**

Si el Patrocinador o el Club desean colocar carteles de propaganda, hay que comprobar su colocación. Comprobar si entran en juego. Decidir si son móviles o no. Estudiar los posibles alivios de estas obstrucciones. Hay que evitar que, por ejemplo, si un jugador se alivia de uno de ellos, tenga que ir detrás de un árbol.

Finalmente, comprobar el sistema de recogida de tarjetas y el área destinada a ello.

■ **Fuera de límites.**

Debe ser claro, continuo y cerrado. Si queda definido por una superficie horizontal, por ejemplo, el borde de una carretera, es recomendable indicarlo con referencias verticales, fácilmente visibles, que orienten al jugador. Es importante precisar que estos indicadores verticales no constituyen el fuera de límites, dado que lo hemos definido con el borde de la carretera. Habrá que tener sumo cuidado en los términos en que redactemos la definición del fuera de límites en las Reglas Locales. Si estos límites están confusos, deberíamos marcarlos con línea continua blanca. Si hay terrenos en reparación, próximos a los fuera de límites, es conveniente poner las iniciales de ambos en cada lugar, para evitar dudas.

Cuando no deseamos que un hoyo sea jugado por otro y establecemos un fuera de límites dentro del campo, habrá que definirlo con precisión, cerrándolo bien, e indicando con claridad el status de los postes indicadores en cada circunstancia. Si no se aclara este punto, la Decisión 25/4 no admite que sean obstrucciones cuando se está jugando otro hoyo.

■ **Terrenos en Reparación**

Cuando los marquemos, lo haremos con un criterio de homogeneidad, de tal forma que no creemos dudas en los jugadores. Por eso es recomendable revisar todo el campo antes de marcar nada. Los terrenos enfangados dejémoslos para última hora, tal vez se sequen y no haga falta marcarlos. Estos terrenos son áreas cerradas y deberán marcarse con líneas continuas o como mínimo con tres estacas.

Otra cosa distinta es que a un terreno en reparación marcado horizontalmente le pongamos una estaca en el centro, para indicar su presencia al jugador. Es importante hacer hincapié en que **indicar** no es lo mismo que **definir**. Es frecuente marcar como terreno en reparación los viveros, parterres de flores y similares. No está de más, por tanto, que los declaremos como partes integrantes del campo, en las Reglas Locales, cuando queramos que sean jugados sin alivio.

■ Revisión y Repaso

Todo aquello que hayamos marcado o aceptado atender, deberemos revisarlo todos los días antes de que el juego empiece:

Tees: Colocación de barras, orientado correcto y marcado.

Recorrido: Aguas accidentales, Terreno en Reparación, rocío.

Bunkers: Rastrillado, agua accidental.

Greenes: Comprobar que la bandera se ha puesto en el punto indicado y que es el que se ha dado a los jugadores. Marcar el del día siguiente y anotarlo. Repasa que el forro esté bien metido y que la bandera salga fácilmente.

En esta rutina diaria se viene a tardar entre hora y hora y media por cada 9 hoyos para Arbitros habituados a ello. Para atenderla hace falta un mínimo de tres Arbitros, o si solo son dos, estar en el campo una hora antes de la primera salida.

NOTA FINAL

No es suficiente haber leído estas notas para aceptar realizar las rutinas anteriores. Es necesario comprobar y practicar antes sobre estos temas. Calcular el tiempo que se tarda, qué circuito es el más conveniente a seguir, para molestar lo mínimo a los jugadores y terminar antes. Es muy importante la actitud del Director del Torneo o del Arbitro.

Antes de iniciarse el torneo, es necesario repasar y comprobar todas las posibles circunstancias y seguir igual durante el desarrollo del mismo. No podemos quedarnos pasivos a la espera de los acontecimientos.

