



CIRCULAR 10/2024

JUGANDO A BUEN RITMO 2024

RECOMENDACIONES QUE AYUDAN A JUGAR MÁS RÁPIDO

1. Cuando se habla de la rapidez en el juego del golf, no se insiste tanto en la idea de ejecutar los golpes lo antes posible, **sino en un conjunto de acciones que facilitan el que no perdamos tiempo de una manera gratuita.** El concepto es “educar a los golfistas a jugar a un buen ritmo” ya que la finalidad es que todos los jugadores salgan beneficiados.
2. Es muy importante que los jugadores sepan en todo momento el tiempo que están empleando en la Vuelta. Te será útil tener referencias sobre el tiempo empleado y tu situación en el campo. Recuerda que hay una referencia internacional que dice que un hoyo debería jugarse en una media de 15 minutos de tiempo. Incluso poniendo una media de 16 minutos por hoyo, se deben terminar los 18 hoyos en 4 horas 48 minutos.
3. Es muy importante que seas consciente de la posición de tu grupo con respecto al grupo de delante. **POR FAVOR, NO PERDER DE VISTA AL GRUPO QUE VA DELANTE.** Creemos que es uno de los mejores consejos que podemos ofrecerte. Tan pronto como observes que tu grupo va perdiendo su posición en el campo, advierte a los jugadores que están en tu partida, de que se están quedando rezagados.
4. A la hora de andar entre golpe y golpe, **hay que hacerlo rápido, a ritmo vivo** y dirigirse hacia la bola en línea recta. El golf es un deporte y el andar lento y con desgana, termina por desesperar a los cuatro que vienen detrás.
5. Mientras el primero juega, colócate cerca de tu bola sin adelantarte y **piensa el golpe que vas a dar, para cuando te toque, estar preparado.**
6. Hacer dos swings de prácticas son suficientes si lo haces concentrado y comprometido con el golpe que piensas hacer y sin más, pégale.
7. Evitar el juego lento no significa precipitarse, **40 segundos es tiempo suficiente para dar un golpe** si ya estás preparado para jugar cuando sea tu turno de juego y sin tener que darte prisas.
8. No seas de los que necesitan mucho tiempo para pensarse el golpe. Así que, **por favor, piensa más rápido y no te duermas en los laureles.** Recuerda que tus compañeros de partida merecen un respeto y no vienen a jugar para esperar por ti en todos los golpes.
9. En una partida de cuatro normalmente uno suele jugar lento, por lo que es conveniente que sus compañeros se lo adviertan, o bien directamente o bien mencionando que están fuera de posición.
10. Mantén la vista sobre la bola hasta que aterrice y toma referencias por si hay que buscarla. Si observas que va a un sitio complicado o puede estar fuera de límites **JUEGA UNA BOLA PROVISIONAL.**
11. **Se consecuente con tu hándicap y sensato contigo mismo** ¿cuáles son las posibilidades reales de lograr un determinado golpe? Si no son 7 u 8 veces de cada 10, juega de manera conservadora; jugar a green desde 200 metros con una madera 3 para terminar en problemas, es bastante menos provechoso que jugar dos golpes de 100 metros cada uno para meterse en green.
12. Tampoco te creas que el 90 % del bosque es aire; cuando estés en problemas juega a la zona segura de la calle y **no pretendas golpes imposibles que tienen una probabilidad entre mil de salir bien.**



Circular F.G.G. 10/2024

13. **Ayuda para buscar bolas perdidas:** El que esté más cerca de la bandera que será el último en jugar es el primero que debe de ayudar, mientras los jugadores que se encuentran más alejados de la bandera, **DEBEN JUGAR SUS GOLPES PRIMERO**, incorporándose después a la búsqueda. A menudo se ve a cuatro jugadores buscando una bola, mientras ninguno de ellos está preparado para jugar.
14. Cuando se ha perdido tiempo buscando una bola o por cualquier otra circunstancia, ese tiempo extra no se debe acumular, sino que la partida debe **recuperar ese tiempo perdido jugando y sobre todo, andando más rápido**.
15. **Lejos del Hoyo:** El jugador que se encuentra más lejano al hoyo debe estar preparado para jugar el primero. Sin embargo, existen excepciones que vienen dadas por el sentido común; como cuando un jugador realiza un golpe y aún sigue permaneciendo más lejano del hoyo, **otro compañero que esté preparado debe golpear antes para acelerar el juego**.
16. **Cuando te aproximes a green deja el carrito camino del próximo tee de salida**, así evitarás que la partida de atrás tenga que esperar que tú saques el carrito de delante del green cuando éste ya quedó libre. Es muy molesto observar a jugadores caminando por el frente del green para recuperar sus palos.
17. **Alrededor del green:** Si un jugador está en un bunker cerca de green y saca la bola dejándola en una posición más distante que los compañeros, estos **DEBEN SEGUIR JUGANDO**, hasta que el mencionado jugador esté preparado para efectuar su golpe. De hecho, nada es más desconcertante que tres jugadores en el green, mirando y esperando que el cuarto jugador esté preparado para continuar su juego; en ese espacio de tiempo uno o dos ya hubieran podido patear antes.
18. **El Green:** Hay que estar preparado para jugar **ANTES DE QUE SEA NUESTRO TURNO**, observando la línea y la caída mientras los demás juegan.
19. No te recrees mirando las caídas en green, hay una frase que dice: “si vas a fallar, hazlo rápido”. Si tienes un poco de organización y cuidas de no entrar en meditación profunda, con 20 segundos deberían bastar para patear, evitando las pérdidas de tiempo innecesarias en el green.
20. No marques los putts que sean cortos, **JUEGA**. Y si vas a marcar la bola, hazlo lo antes posible.
21. **Concéntrate en tu juego y en lo que quieres hacer**, no estés obsesionado ni preocupado por si tus compañeros se han movido un poco o pestañean o respiran. El que tengas que conseguir tu “estado Zen” solo hace que pierdas tiempo, además de acabar con la paciencia de tus compañeros.
22. Tan pronto todos habéis pateado, abandonar el green inmediatamente y dirigirse al siguiente Tee de Salida lo más rápido posible.
23. Un grupo debe de estar atento a las siguientes señales cuando llega al lugar de salida y el partido que le precede se compone del mismo número de jugadores:
 - En un par 3, si el grupo que le precede **ya ha dejado el tee del siguiente hoyo**.
 - En un par 4, si el grupo que le precede **ya ha dejado el green del hoyo a jugar**.
 - En un par 5, si el grupo que le precede **ya ha llegado al green del hoyo a jugar**.
24. Cuando se produzcan estas situaciones anteriores, el grupo debe ser consciente de que está **FUERA DE POSICIÓN** y de que es su responsabilidad recuperar el espacio perdido, jugando y andando más rápido. Aquí no está de más volver a recordar, **NO PERDER DE VISTA AL GRUPO QUE VA DELANTE**.



FEDERACIÓN GALLEGA DE GOLF

C/ Puente, Nº 28, Bajo, 15009 – A Coruña

Teléfono: 981 91 90 30 – Fax: 981 91 90 29 – E-mail: fggolf@fggolf.com - Web: www.fggolf.com

Circular F.G.G. 10/2024

25. Se permite y recomienda que los jugadores en Stroke Play jueguen fuera de turno de manera segura y responsable, aplicando el READY GOLF o LISTOS PARA JUGAR [Reglas 5.6b (2) y 6.4b(2)].
26. **Tener siempre presente que vuestro sitio en el campo está DETRÁS DEL GRUPO DE DELANTE y no delante del grupo de atrás.**

A Coruña, 26 de enero de 2024
SECRETARIO GENERAL
FEDERACIÓN GALLEGA DE GOLF