



Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, Nº 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – A Coruña

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

CIRCULAR 7/2012

PRONTUARIO ARBITRAL

GUÍA PARA LOS ÁRBITROS

PARA EL PROCESO DE MARCAR UN CAMPO Y PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

INTRODUCCIÓN

- La intención de esta Guía es ordenar los conocimientos que se han ido adquiriendo, primero jugando, después estudiando y por último actuando como árbitros. Contiene una serie de la **mejor práctica recomendada** y aunque no es vinculante, ayudará a los árbitros en el marcaje de un campo y en el desarrollo de la competición. Estas recomendaciones complementan la Guía para la Organización de una Competición del R&A publicada por la RFEG.

- **El árbitro es una persona entrenada y preparada para actuar en las distintas situaciones que se dan en un campo de golf.** Es designada por la Federación o el Comité para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Debe actuar sobre cualquier infracción de las Reglas que observe o de la que sea informado.

- Los árbitros gozan de buen concepto y ascendente entre los jugadores. Tendrán un cuidado exquisito en hacer su trabajo lo mejor posible. Y no preocuparse cuando pueda haber pequeños errores; es de buen árbitro saber reconocer los errores y aprender de ellos. Todos tenemos que partir de la base de que en algún momento, o nos hemos equivocado o nos vamos a equivocar.

- El árbitro está a disposición de las instrucciones que le dé el Comité de la Prueba y éste debe ayudar al árbitro a que sus funciones puedan ser realizadas con éxito.

- El árbitro debe responsabilizarse de su competencia y comprometerse solo con aquello que se pueda realizar de una forma segura. Sus competencias comienzan a las 09:00 horas del día anterior al inicio del campeonato y finalizan a las 24:00 horas del mismo día que termina el campeonato.

- Cuando se es designado para arbitrar un campeonato, lo primero que debemos hacer es una secuencia de **datos previos que son la base de las condiciones de la competición.** Dichos datos previos están reflejados en el Reglamento del Campeonato, en las Disposiciones Generales y demás normas deportivas aprobadas por la FGG.

- Nos pondremos en contacto con la oficina del Master del Club para indicarles que día vamos a ir para revisar el campo. Sería conveniente avisar en esta primera comunicación al gerente, director deportivo o al presidente del comité del Club, para que ellos puedan transmitir las órdenes necesarias y todo pueda estar a mano cuando lleguen los árbitros.

VISITA DE INSPECCIÓN

- Nada más llegar al club, si es posible, nos presentaremos a la gerencia o a alguna persona de la dirección del club y a continuación nos pondremos en contacto con el Master Caddie, a quien le solicitaremos lo que necesitemos: bugui, pintura, estacas, tarjetas del recorrido, etc.

- Piénsalo un momento. En una competición no se puede hacer nada sin la ayuda de los demás. Se puede aconsejar, recomendar, dar instrucciones, tomar decisiones, pero todo esto implica a otras personas. **El árbitro cuando llega a un club para arbitrar debe evaluar cómo y cuando actuar,** siendo conscientes de que nuestra actuación modifica en parte la rutina habitual de los miembros y empleados del club, al decirles como tienen que hacer las cosas.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- **Leeremos las Reglas Locales que rigen en el campo.** Esto es muy importante porque nos indica las particularidades concretas de ese campo. Y sirven de referencia para inspeccionar zonas concretas y para evaluar lo que debemos quitar de las reglas locales o lo que debemos mantener.

- Pedir información sobre quien nos puede ayudar en el marcaje del campo: el profesional del Club, un miembro del Comité o un socio. También es una buena práctica el preguntar al greenkeeper o a algún empleado de mantenimiento sobre las características del campo, zonas húmedas permanentes, zonas que puedan ser conflictivas por hierba muy alta, obstáculos de agua que entran mucho en juego, hoyos que son problemáticos, etc.

- Saldremos al campo, si es posible, en un desplazamiento rápido por todos los hoyos para hacernos una idea en conjunto de cómo está el campo, recordando **que la visita pierde eficacia si no se refleja en notas recordatorias.**

- En esta primera visita de inspección debemos informarnos de manera general de las características del campo:

a) ¿En caso de colocar bola, hay nitidez en la definición de los cortes de hierba?

b) Naturaleza y amplitud de terrenos en reparación: agua accidental, rodadas de maquinaria, toperas.

c) Terreno en Reparación donde se prohíbe el juego, semilleros.

d) Flores, parterres, árboles jóvenes, setos: ¿tienen alivio?, ¿están marcados?

e) Caminos: ¿qué consideración tienen?, ¿tienen bordes o cunetas?

f) Obstrucciones que se consideran partes integrantes del recorrido.

g) Obstrucciones: letreros, tendidos eléctricos, cuerdas, papeleras.

h) Estacas: ¿se pueden mover o son fijas?, ¿el Club las considera movibles o inamovibles?

i) Obstáculos de agua: definición de márgenes, ¿hay estacas suficientes?, ¿se puede jugar dentro de ellos?

j) Canales de drenaje: ¿son obstáculos de agua, terreno en reparación, parte integrante?

k) Fuera de Límites: ¿hay suficientes estacas blancas?, vallas, muros, ¿se distingue bien el fuera de límites?

l) Indicadores de distancia a green: 150, 100 y 50 metros, ¿son fácilmente identificables? ¿son fijos o movibles?

m) Comprobación de si las calles están húmedas y blandas o secas y duras.

n) La bola se clava fácilmente en el terreno.

o) La hierba está muy alta en los lados de la calle y es difícil ver la bola.

- Con la información recogida establecemos la tarea o rutina que se puede atender, pues ya tenemos una visión completa del campo y podemos evaluar **lo que queremos marcar y lo que NO queremos marcar.**





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- A continuación haremos el marcaje del campo siguiendo el recorrido en el coche de golf, supervisando desde el tee de salida hasta el green de cada hoyo. Hay que concentrarse únicamente en el trabajo y ayudados por nuestras notas recordatorias, es difícil que nos quede nada atrás.

- **Tener siempre presente que un campo bien marcado ayuda a todos los jugadores a cumplir con las reglas.** Si se hace bien el trabajo previamente, casi seguro que el árbitro apenas es llamado por los jugadores durante la competición.

TEE DE SALIDA

- Atención a que el lugar de salida esté bien indicado con su número, para evitar que unos jugadores que no conocen bien el campo jueguen de un lugar de salida equivocado.

- Es preferible no colocar más que las barras de salida que se van a utilizar. Para evitar confusiones es preferible no colocar más de un juego de barras en la misma plataforma y si hubiera otras que no se van a utilizar se dejarán a un lado.

- Las barras de salida deberían colocarse siempre a dos palos como mínimo de la parte de atrás del lugar de salida. Hay que asegurarse también de que el jugador no tiene interferencias, como ramas de árboles o carteles. El jugador debe tener espacio suficiente para hacer el swing con comodidad. Y sin olvidarse del jugador zurdo, que debe tener el mismo espacio para realizar su swing que los jugadores diestros.

- El área de salida debe estar lo más nivelada y hay que colocar las barras en un sitio que no esté dañado.

- Las barras de salida el segundo día se moverán adelante o hacia atrás a criterio de las instrucciones que haya dado el Comité. A este respecto es preferible el desplazamiento hacia delante por ser una zona que no han jugado el día anterior. Si el sitio no está dañado, algunas barras podrían permanecer en el mismo sitio del día anterior.

- Cuando la zona de salida está muy blanda por las lluvias, se deteriora muy rápidamente, por lo que se cambiará obligatoriamente de sitio para el segundo día.

- En un par 3 deben de cambiarse las barras de sitio, pues lo más probable es la salida con un hierro, formando muchas chuletas en el suelo. Aquí es importante el desplazamiento de las barras hacia delante, donde no han podido jugar los competidores.

- En los pares 3 y otros hoyos en que es probable que se juegue un hierro de salida, debería protegerse bien la zona que se va a utilizar para asegurar que tenga hierba durante la competición. Es deseable permitir a los jugadores practicar desde la distancia máxima de un par 3, en una franja pequeña al fondo del lugar de salida que probablemente no se utilice durante la competición.

- Las barras de salida deberían colocarse con una separación de unos seis o siete (6 ó 7) pasos. Si la separación es mayor es probable que los jugadores se coloquen sin querer delante de las barras de salida. La separación entre las barras no debería ser superior a diez (10) pasos.

- La línea de las barras deberá estar alineada en ángulo recto con el centro de la calle o zona de caída.

- Se recomienda marcar la posición de las barras con puntos de pintura para que se pueda reponer la barra en caso de que sea movida o robada. El primer día se recomienda un punto para indicar la posición de la primera vuelta y dos puntos para la segunda vuelta y así sucesivamente.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- Por último, tener presente que hay salidas muy peligrosas de hoyos que son ciegos o interfieren con otras calles. Según el nivel de los jugadores, se evaluará el riesgo potencial y el árbitro hará lo que considere conveniente. La seguridad o la reducción del riesgo para la integridad física de los jugadores tendrán prioridad absoluta.

CALLE

- Iremos mirando el centro de la calle y los laterales de la misma para comprobar que no hay problemas aparentes. Si todo está más o menos normal, debemos centrarnos especialmente en **aquellas zonas de la calle que entran más en juego, por ser zonas de caída de bolas.**

Se suele decir que una bola puede ir a cualquier sitio y eso nadie lo discute, pero se aprovecha mejor el tiempo y resulta más eficaz el dedicarle más tiempo a supervisar la zonas donde previsiblemente van a ir la mayoría de las bolas.

TERRENOS EN REPARACIÓN

- Antes de marcar cualquier terreno en reparación, es aconsejable que el árbitro recorra el campo para identificar las áreas que se tienen que marcar. No debería marcar nada hasta después de completar la inspección. De otra manera, podría marcar unos terrenos en reparación en los primeros hoyos para encontrarse con muchas zonas similares en el resto del campo que sería imposible marcar.

- **Dependiendo de su naturaleza y extensión puede ser más práctico no marcarlo y redactar una regla local indicando el daño.** Esto se da generalmente cuando fuertes lluvias dejan muchas zonas del campo con daños inusuales. Si el daño está limitado a zonas específicas del campo, la regla local puede hacer referencia a esas zonas en concreto: “La zona entre los hoyos 3 y 16 las rodadas de tractor...”.

- Las grietas en el suelo producidas en situaciones de calor y sequía, el árbitro las podría considerar como TER si el reposo de la bola se viera seriamente afectado. En este caso, también podría NO conceder alivio por la colocación del jugador, que no suele sufrir por esta circunstancia.

- Del mismo modo, el árbitro podría limitar el alivio de las juntas de tepes al reposo de la bola y al área de swing, no aplicándolo a la interferencia en la colocación.

- Se recomienda que un terreno en reparación se cierre con **líneas blancas**, o en su caso, con estacas azules.

- Solo deberían marcarse como TER la zona que esté en la calle. Se considera excesivamente generoso marcar las zonas del rough como TER, aunque puede hacerse si está inusualmente estropeada o está muy próxima a green.

- Las zonas de paso desgastadas, sin hierba, NO son terreno en reparación.

- Decidir qué hacer con los alcorques, torrenteras o situaciones similares.

- Especificar si se prohíbe el juego en un Terreno en Reparación (TER), indicando la penalidad por su infracción. No obstante, hay que evaluar el alivio que tendrá el jugador, no sería justo obligar a un jugador a aliviarse de una zona desde la cual normalmente sería razonable jugar cuando el punto más cercano de alivio está entre arbustos, árboles u otro sitio injugable.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- Las plantas ornamentales son las que fueron plantadas para adorno del campo y los árboles jóvenes son los que fueron plantados no hace mucho tiempo y son susceptibles de ser estropeados por un golpe. Aún así, os encontrareis con el listillo que os dirá que un pino es una planta ornamental. Cuidar la redacción de la regla local, en el sentido de si tiene un alivio general o solamente los que reúnan unas determinadas condiciones: tutor, alcorque, cinta o altura determinada.

- Si la totalidad de un bunker está siendo renovado, no pierde su condición de bunker. No obstante, se recomienda que, **durante el período de obras, se declare como recorrido** y se considere terreno en reparación.

- Prever los posibles dropajes cuando marquemos una zona como TER que esté próxima al green o al fuera de límites.

- El árbitro puede declarar un daño inusual o un daño que perjudica injustamente y no está marcado, como terreno en reparación una vez iniciada la vuelta si el alivio de esas condiciones se considera justo.

OBSTÁCULOS DE AGUA

- En general, las líneas o estacas que definen los márgenes de un obstáculo de agua deberían colocarse lo más cerca posible de los límites naturales del obstáculo, es decir, donde el terreno empieza a bajar hacia la depresión que contiene el agua. Esto significa que las pendientes se incluyen dentro del obstáculo.

- Es especialmente importante incluir las pendientes dentro de los márgenes de un obstáculo de agua lateral para que un jugador que droppe dentro de la distancia de dos palos del punto de entrada, pueda evitar que la bola ruede al obstáculo.

- Si los márgenes no se distinguen nítidamente, marcar con líneas amarillas o rojas en el suelo. **Cuando haya líneas, ellas son las que definen el margen del obstáculo**. En caso de haber también estacas y que estas no coincidan encima de la línea marcada, se recomienda que las estacas se pongan por fuera de la línea.

- Cuando solo se utilizan estacas para definir los márgenes, se determinan estos con una línea recta entre estacas por lo que hay que tener cuidado de no dejar ninguna parte del Obstáculo de agua fuera de la línea. No obstante, **cuando el límite natural está claro** y no hay suficientes estacas, estas se pueden utilizar para indicar el tipo de obstáculo, siempre que se aclare que los márgenes están definidos por el corte del terreno. Por ejemplo, un corte de 90º del terreno.

- Las estacas que definen el OA están dentro del obstáculo y **deberían ser movibles para que el jugador pueda quitarlas si le molesta**. Si se declaran obstrucciones inamovibles y la bola está dentro del obstáculo, el jugador no tiene alivio, lo que muchas veces le penaliza injustamente para poder realizar un golpe completo. La experiencia demuestra que siendo movibles surgen menos problemas.

- Si hay un gran arbusto justo fuera del margen natural del obstáculo, se recomienda que el arbusto se incluya dentro de los márgenes, para evitar dificultades al jugador para dropar la bola.

- Conocer las posibles trayectorias de las bolas que se dirigen al obstáculo y las zonas donde previsiblemente han de ser dropadas por los jugadores. Esta práctica nos facilita tener una referencia al observar a un jugador en la distancia que está dropando.

- Cuando un muro o dique limite un obstáculo de agua, definir que el margen es la cara interior del muro o si es otro. En depósitos de agua de cemento, definir sus márgenes y que consideración tienen.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, Nº 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

ZONAS DE DROPAJE

- Cuando en un obstáculo de agua lateral no es posible o sea complicado dropar sin acercarse al agujero, **marcar zonas de dropaje que faciliten el juego**. De todos modos debemos tener en cuenta que por donde entró la bola es el punto más alejado, cualquier dropaje en diagonal desde ese punto estará a la misma distancia o más lejos del agujero.
- Si se pone zona de dropaje especificar si “debe” o “puede” utilizar la ZD, es decir, obligatoria u optativa. **Las zonas de dropaje deberían ser optativas** para no impedir al jugador proceder bajo la regla aplicable.
- Generalmente, las zonas de dropaje deberán ponerse en un sitio donde al jugador le sea muy cómodo acceder y pueda jugar con facilidad. En definitiva, la ZD no debe perjudicar, al contrario, debe beneficiar, pues una de las misiones más importantes de las zonas de dropaje es acelerar el ritmo de juego y evitar las demoras.
- Hay ocasiones en que al declarar la bola injugable en alguna zona del campo, no es posible tomar alivio sin acercarse a bandera o es complicado salir de la zona. En este caso también se deben prever zonas de dropaje.

FUERA DE LÍMITES

- El campo es un área **cerrada**.
- Los márgenes deberán estar claramente definidos e indicados. Pintar con línea continua blanca los márgenes dudosos, mal definidos.
- Determinar la naturaleza de los indicadores del Fuera de Límites (FL), vallas, estacas, muros.
- En caso de muros, el árbitro debe aclarar en las reglas locales si es la parte interna del muro que define el fuera de límites o si la bola ha de estar más allá del muro para considerarse fuera de límites. En otro caso, la regla dice: “el terreno que está más allá de los límites del campo”.
- Si hay un FL interno, especificarlo y si es necesario, poner un recordatorio en el tee de salida del hoyo afectado.
- Cuando hay un Terreno en Reparación o una Obstrucción próxima al fuera de límites, puede ser conveniente extender el FL hasta esa área, es decir, incluirlas en el FL.

OBSTRUCCIONES

- Aunque normalmente no es necesario definir las obstrucciones, pues es cualquier cosa artificial, pueden darse casos en los que los márgenes no estén claros y debería definirse con líneas o estacas.
- Atención a las zonas anexas a la obstrucción o zonas que están rodeadas por la obstrucción, como parterres, para incluir dentro de la obstrucción si fuera el caso.
- Se debe evitar el pintar las superficies artificiales pues la pintura permanecería muchos meses.
- Partes Integrantes: cualquier obstrucción puede ser declarada por el Comité como parte integrante del campo. Es conveniente recordar que si las carreteras o caminos tienen bordes artificiales, debe hacerse una referencia específica a los bordes, que indique si son o no parte integrante.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

GREEN

- Debemos tener especial cuidado al marcar algo en el green, pues la pintura “quema” el césped. Bajo ningún concepto pintaremos con rayas anchas y continuas. **Lo mejor es hacer puntos pequeños.**
- En principio, el árbitro no es responsable de la colocación de las banderas, aunque podrá dar alguna indicación o mandar cambiar una bandera de posición si hubiera motivos para ello. Será el Club quien se encargará de la colocación de las banderas cada día de la competición con el asesoramiento correspondiente.
- Estar atentos a que no haya a menos de un metro de la bandera fuertes pendientes o pianos. A veces es difícil cumplirlo por el diseño del green, pero debemos facilitar que cuando se patea desde encima del hoyo sea posible parar la bola cerca del mismo.
- Debe haber suficiente superficie de green entre el hoyo y la entrada y laterales del green para recibir el golpe. Se recomienda que el hoyo esté al menos a cuatro pasos del cualquier borde de green.
- Si el hoyo requiere un golpe de hierro largo o de madera, el hoyo debe ir más atrás y más alejado de los laterales que cuando el golpe a green es corto. Del mismo modo, si hay un bunker cerca del borde del green, se podrá acercar la bandera al mismo si el golpe es corto pero habrá que alejarla si el golpe es largo. En todo esto el objetivo principal debe ser premiar el buen golpe.
- La posición de las banderas debe buscar un equilibrio diario en cuanto a dificultad. Para lograr ese equilibrio, las banderas deben de estar en posiciones normales y debe evitarse la idea de poner el campo progresivamente más difícil día tras día. Eso puede valer para los profesionales pero no para los amateurs.
- Hay que tener en cuenta por donde van a pasar los jugadores en green. En los días de práctica se pondrán los hoyos en sitios donde los jugadores no pisen mucho el green, en zonas próximas a la salida hacia el próximo lugar de salida. En la competición, el primer día, se colocan las banderas en sitios que no afecten a la posición de la última vuelta.
- Si se espera lluvia, se deben cortar los hoyos en sitios donde no acumulan agua, que preferentemente será la parte alta del green.
- En caso de lluvia intensa que pueda poner los greens con bastante agua, **el árbitro puede autorizar a los jugadores a que ellos mismos puedan achicar agua del green y del hoyo.**
- Hay campos con el antegreen muy segado desde el que se puede patear. En estas condiciones, los aspersores (OI) pueden interferir en la línea y estaría justificada una regla local concediendo alivio.
- Atención a los **blandones**, que son bolsas de agua y aire debajo del césped en los alrededores del green.
- Comprobar que el hoyo está bien cortado, liso y sin aristas. Pudiera ser que al cortarlo no lo remataran bien y le dejaran un “peralte” o le hicieran un “doble corte” en la superficie quedando parte del hoyo algo desprendido.

COLOCACION DEL ÁRBITRO EN EL CAMPO

- **En la visita de inspección debemos identificar los puntos de observación y máxima cobertura.** Nos informaremos de ello con los empleados del campo.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- El árbitro se situará en una zona donde pueda ver a los jugadores en varios hoyos, **pero más importante aún es que los jugadores vean perfectamente al árbitro en su coche de golf**, porque eso significa que estará a mano si se le necesita.
- No se debe interferir con el trabajo del starter, quien está designado para ejercer una función específica. El acompañar al starter durante media hora en las primeras salidas es más que suficiente para ayudarle a que pueda resolver cualquier duda que tenga y a que coja confianza en su trabajo.
- El árbitro, si no hay motivo para ello, no debería acercarse demasiado a los jugadores porque esto les podría distraer o hacerles sentirse incómodos.
- Si un árbitro quiere seguir a una partida en algún hoyo por una causa concreta, se posicionará detrás de la partida y por el lado derecho de la calle preferentemente.
- En green es muy importante que el árbitro se coloque en un sitio, **fuera de green**, desde el que pueda observar sin distraer a los jugadores. El situarse bien ayudará al árbitro a determinar cuestiones de hecho, como si la bola se repone en el lugar correcto cuando ha sido movida hacia un lado; si se toca la línea de putt; si la bola está colgando del borde del hoyo o si el jugador ha utilizado los diez segundos.

Movimiento de los coches de golf:

- En algunos campos hay zonas con importantes badenes o zanjas que no se ven al circular con el coche de golf y que debemos identificar para evitar accidentes.
- Enterarse de las rutas rápidas y menos molestas. **Es de importancia el conocer los atajos para cruzar entre hoyos**.
- Cuando el campo está demasiado blando, tener cuidado en el desplazamiento con el coche de golf, evitando dejar las huellas marcadas. Para ello hay que circular por los caminos apropiados y disminuir la velocidad.
- Es aconsejable NO moverse continuamente, estando en una posición determinada los jugadores saben donde localizar al árbitro.
- No se debería llevar a nadie en el coche de golf, solamente a un jugador para desplazarlo más rápido o a alguien de la Organización. Una vez finalizada la prueba, se entregará el mismo en la oficina del Master, junto con la llave.

RITMO DE JUEGO

- **Los jugadores agradecen que se controle el juego lento** y los árbitros deben colaborar para que las instrucciones sobre ritmo de juego se cumplan. Lo que se pretende es encontrar un “equilibrio” entre practicar un deporte y divertirse. Y ese equilibrio pasa forzosamente porque se juegue en un tiempo razonable.
- Los intervalos en el horario de salida son una base importante para un ritmo de juego satisfactorio. Si los intervalos entre los partidos no son suficientes, los jugadores tendrán que esperar constantemente a los grupos que van delante.
- Siempre que sea posible y funcional se harán grupos de 3 jugadores.
- **Es fundamental el controlar las tres primeras partidas**, asegurándose de que se juega a un ritmo razonable y con el tiempo establecido, pues si estas primeras partidas no se mueven con el ritmo adecuado, pueden causar una deriva de retraso y estropear el día a los que vienen detrás.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- No estaría de más, pedir colaboración a esas dos o tres primeras partidas en la salida porque son ellas las que indicarán la referencia para que todas las demás sigan el ritmo de juego. El árbitro también es consciente de que no siempre el juego lento es causado por los jugadores de hándicap más alto, ni por los jugadores que juegan generalmente lento; bastantes veces depende de las dificultades de un hoyo específico o de las distancias entre el green y la salida del siguiente hoyo.
- **Localizar los puntos conflictivos que puedan retrasar el juego.** El conocer estos puntos es importante para controlarlos o prever un observador si es posible.
- El árbitro en cada hora debe hacer una comprobación de cómo van las partidas en la zona que está controlando. De esta manera sabrá si hay algún hueco importante o si alguna partida está haciendo parar a los demás.
- Cada hora también informarse con el starter de si hay retraso en las salidas o si están saliendo en hora.
- Cuando una partida se retrase respecto a la partida que le precede en más de cinco minutos, es decir, diez minutos del intervalo de salida, más el retraso, pasaría la partida con más de 15 minutos por un punto determinado, el árbitro debe darle a la partida afectada un aviso de que recupere su posición en el campo.
- El tener el cronómetro a la vista y utilizarlo de una manera que pueda ser visto por los jugadores, hace que estos se percaten de la toma de tiempos y aceleren el paso.
- Las penalizaciones por juego lento se harán siguiendo lo dispuesto en las Reglas y las penalizaciones se aplicarán en el campo o al finalizar la partida o a la entrega de tarjetas, al mejor criterio que considere el árbitro.
- En un campo de golf, algunas veces las partidas funcionan como un muelle o una goma, se estira y se encoge. Partidas que tienen un hueco por delante al cabo de tres hoyos están esperando en el tee. Esto suele darse cuando hay espacio suficiente entre un grupo de partidas. El árbitro debe evaluar esta situación, distinguiendo entre estar fuera de posición y estar fuera de tiempo.
- Fuera de tiempo: es cuando una partida no cumple con los tiempos de paso establecidos por el Comité. El árbitro los metería en el reloj.
- Fuera de Posición: es cuando hay un hueco de un hoyo completo libre por delante de la partida. En este caso podría ser que la partida estuviera en el tiempo establecido, por lo que el árbitro solo les animaría a mantener la posición en el campo.
- **Se debe insistir en recomendar al jugador, la utilización de la Regla 3-3 en stroke play, jugar una segunda bola y la Regla 2-5 en match play, hacer la reclamación correspondiente, en caso de que no haya un árbitro cerca.**

Marshall:

- Está comprobado que la presencia de un Marshall para controlar un poco el ritmo de juego hace que los jugadores estén más atentos a no retrasarse. Mediante la información que nos facilita, podremos localizar de inmediato donde se produce la demora y dirigirnos a ese lugar sin pérdida de tiempo. Insistiremos en poder contar con alguien, como un socio del club o un juvenil o un empleado, aunque sea un par de horas cuando todas las partidas están en el campo, para que no le resulte pesado a nadie. La presencia de un Marshall, influye en el ánimo de los jugadores para no retrasarse. Se le deberá dotar de identificación y de un coche de golf, formando parte de la Organización de la Prueba.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

SUSPENSIÓN

- Previsión climatológica para esos días por si puede haber nieblas o lluvias que puedan retrasar la competición.
- Con niebla, **lo más importante es la seguridad**, y se suspenderá cuando la bandera del hoyo a jugar no se divise en el golpe a green.
- Si se acerca una tormenta eléctrica, se deberá suspender el juego antes de que llegue para darles tiempo a los jugadores a refugiarse.
- En caso de inundación de los greens, prever como actuar. Informarse en el Club del tiempo que generalmente tardan los greens en drenar el agua, una vez que deja de llover.
- Cuando una vuelta estipulada comienza pueden darse circunstancias que hagan que no se pueda terminar en el mismo día. El Comité tiene la opción de suspender el juego y reanudarlo desde donde se interrumpió o cancelar la vuelta y volverla a jugar. **El árbitro seguirá las instrucciones que al respecto se especifican en las Disposiciones Generales.**
- Cuando las previsiones climatológicas son adversas y es posible que no se puedan jugar los 18 hoyos, se podrá recomendar al Comité que se juegue una vuelta a 9 hoyos, antes de que nadie salga al campo.

REFERENCIAS DE LOS OBJETIVOS A CUBRIR

- **Toda la práctica que hace el árbitro previo al torneo, dará consistencia y aplomo a sus decisiones.** El árbitro estará suponiendo, previniendo, que puede ocurrir y como atenderlo. El tener la mayoría de las cosas previstas, dará seguridad para saber cómo actuar y las acciones a tomar ante cualquier circunstancia que surja.
- Si observamos alguna deficiencia que creemos que es posible que pueda influir en el juego, podemos dirigirnos al responsable asignado para resolver esa función, para consultarle y transmitirle nuestra preocupación. Incluso es muy posible que ese problema lo tenga ya considerado y prevista la forma de atenderlo.
- Si no se está convencido de que el juego pueda resultar equitativo para todos los jugadores, por marcaje o reglas locales, se exigirá que se corrijan todas las irregularidades antes del comienzo de la competición.
- La organización de una prueba está a cargo de una organización humana, sujeta a motivaciones, ideas, propuestas, valores y conductas de todas las personas que participan en la misma y cada persona con sus responsabilidades. Dichos valores y conductas a veces coinciden y a veces no, cualquier opción es válida. Pero el árbitro debe ser plenamente consciente de que alguien tiene que mandar y tomar las decisiones. A veces, se puede acertar más y otras se puede acertar menos, pero lo que no se debe hacer es esperar a que las cosas se arreglen solas.
- **Se recomienda no colocar bola.** Solo se debería permitir si el terreno estuviera embarrado o en muy malas condiciones. No se debería colocar bola solo porque llueve, hay chuletas o hay calvas en el terreno. Que nadie piense que se está perjudicando a alguien, pues el campo está en las mismas condiciones para todos. Son los jugadores los que se tienen que adaptar a un campo diferente en cada torneo, no es el campo el que se tiene que adaptar al jugador. Los jugadores deberían ser comprensivos en que el clima en Galicia es bastante cambiante y el tener el campo como una alfombra no es tan fácil. Participar es lo positivo.
- Prever que si hay que desempatar a muerte súbita, cual será el hoyo u hoyos que se jugarán.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, Nº 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- En el desempate se echará una moneda al aire para decidir el primero en salir y siempre que haya que repetir el mismo hoyo se respetará el mismo turno inicial. Cuando se desempata a un hoyo, se recomienda que en caso de no resolver en tres ocasiones, se continúe por la vuelta estipulada.
- En caso de empate entre jugadores para la última partida del día siguiente, jugarán según decida el comité o según salga el resultado en el ordenador. No obstante, en pruebas a más de dos días, suele jugar más tarde el jugador con el resultado más bajo de la última vuelta.
- La descalificación señalada en las Reglas de Golf será determinada por el árbitro **quien dejará al Comité la ratificación de la misma**. Solamente se podrá modificar cuando el propio árbitro indica al Comité que no hay una seguridad completa o hay ciertas dudas respecto a la responsabilidad del jugador. Si no hay tal aclaración por el árbitro, el Comité solo debe ratificar la descalificación propuesta.
- Un jugador descalificado **no puede jugar**. Está fuera del campeonato. Si el comité lo necesitara como marcador, lo dejará jugar sin tarjeta y preferentemente en las primeras partidas.
- Del mismo modo, cuando alguien juega incumpliendo en algún grado la normativa, por cualquier descuido y se decide que no tiene derecho a premio, se procesará su resultado de ese día y se excluirá de la competición para el día siguiente, a no ser que sea práctico por razones operativas dejarle jugar por necesitarlo como marcador.
- Debemos enterarnos con los miembros del Comité como está establecida la toma de decisiones, si es en conjunto o si los componentes del mismo están autorizados a tomar decisiones finales a título individual.
- En una situación en la que un jugador quiere aliviarse, el árbitro debería recordarle al jugador que no toque la bola hasta que haya decidido lo que va a hacer. Cuando se da el caso, debería indicarle al jugador que establezca y marque el punto más cercano de alivio y la zona para dropar. Se ayudará al jugador si la bola dropada rueda a una situación que requiere que vuelva a dropar o impedir que un jugador levante una bola en juego, creyendo que tiene que volver a droparse.
- A veces se producen situaciones complicadas. El árbitro tiene que estar convencido, pero puede tomarse su tiempo. Siempre es mejor consultar el Libro de Reglas. Ante un problema, **siempre ayuda saber cuál es la intención del jugador**. Determinar esto puede ser una práctica muy útil ante una acción dudosa.
- El árbitro tendrá en cuenta toda la normativa que afecta a la competición y deberá estar atento a que se cumple. También algunas o bastantes veces formará parte del Comité, ampliando de alguna manera sus funciones, comprobando las clasificaciones, hándicaps de juego, desempates, premiados y cualquier otra cuestión de la organización. Siempre teniendo en cuenta que la responsabilidad primera es de las personas de la oficina del master, que son quienes tienen que sacar los resultados y haberse enterado de la normativa vigente.
- Todos los jugadores deben entregar su tarjeta. Quienes no terminen todos los hoyos, constarán como retirados. Si alguien no entrega su tarjeta, constará como descalificado. En este caso no debería subir ni bajar de hándicap, excepto en los hándicaps de primera categoría que se les debería de subir la décima. De todos modos, si no hay una indicación concreta por parte del árbitro o Comité, se estará a lo establecido por el Club.
- Siempre aparece alguien con algún encargo o recado para el árbitro. **Este no debería aceptar tareas o cometidos que desconozca, o que el atenderlos suponga desasistir su función principal: arbitrar.**





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- Recordar: **primero información, segundo decisión.** Una vez que el árbitro ha estudiado un caso concreto y ya tenga una decisión tomada, no debería volver a plantearse un asunto ya estudiado y visto. Debe confiar en sí mismo y tener firmeza en su criterio.

Actas:

- El acta puede cubrirse en el mismo campo de golf o en los días siguientes.

- El árbitro hará constar en el acta toda incidencia que considere de interés **sucedida antes del inicio de la prueba, durante o después de la misma.**

- Cuando se refleje en el acta arbitral alguna cosa como **regular** se indicará un comentario indicando cual es la deficiencia más importante o si es una deficiencia general. En caso de afectar a la oficina del master o gerencia se especificará si es una actitud concreta o si es un pasotismo en general.

- Un árbitro que quisiera hacer constar alguna cuestión que no vaya recogida en el Acta, podrá enviar un escrito, si lo considera procedente, a la federación. Este escrito no tendrá la consideración de acta de arbitraje.

Disciplina:

- Las actitudes y comportamientos antideportivos, lo que los ingleses llaman “conducta impropia”, como por ejemplo andar tirando los palos, decir palabrotas continuamente, tener una actitud descortés, etc., debe ser evaluada por el árbitro. No es lo mismo una cosa que se puede calificar como leve o menos grave a otra que pudiera ser calificada como grave o muy grave. Dicha evaluación, es la que servirá para proceder con las medidas apropiadas a tomar: avisarle de que corrija su actitud, una llamada de atención, informar al Comité por si procediera penalización de golpes o descalificación, etc.

- Los actos dirigidos a predeterminar no deportivamente el resultado de una prueba, mediante engaño o simples acuerdos (*ejemplos que pudieran servir de referencia: cantar siempre golpes de menos con ánimo de engañar al marcador; el marcador que acepta siempre un cinco aunque el jugador haya hecho todas las veces diez golpes, etc.*) o la alteración deliberada del resultado de la tarjeta con el fin de obtener una determinada clasificación, no tienen justificación alguna.

- Del mismo modo, no tiene justificación un comportamiento con manifiesta desobediencia a las órdenes e instrucciones emanadas de un árbitro o una actitud con evidente menosprecio a la autoridad de un árbitro.

- Cuando se observe un caso que está claramente recogido en la reglamentación de disciplina, el árbitro debería solicitar del Comité la redacción del Acta específica para casos de Disciplina Deportiva.

- Cuando una persona se dirige a los miembros de la Organización de una prueba federativa no debe desbordar en sus comentarios el marco aplicable al ejercicio de su derecho a expresarse libremente. La agresividad o el insulto, desgraciadamente, se dan con más frecuencia de la deseada porque algunos deben creer que es un modo normal de protestar por lo que ellos consideran situaciones “injustas”. **Esto ni se debe ni se puede amparar** y se hará constar en el Acta de Arbitraje.

ACTITUD DEL ÁRBITRO

- El árbitro no es un “amigo” de los jugadores que anda dando vueltas por el campo. El árbitro representa a una institución y como tal la representará con seriedad y dignidad.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- El árbitro, cuando lo considere apropiado, debe recordar a los jugadores que está para ayudar y que estará a mano para resolver cualquier duda sobre el procedimiento correcto a seguir en cualquier situación.
- En líneas generales, un jugador puede descuidarse a la hora de cumplir las Reglas y el árbitro puede explicarle al jugador la manera de proceder correcta en determinada situación con el fin de evitar una posible penalidad más tarde.
- También a veces el árbitro ha visto parte de una acción a un jugador que podría ser una infracción, pero no está muy seguro de lo que ha hecho el jugador. En este caso y como cada competidor tiene interés en el juego de los demás competidores, en el juego por golpes, el árbitro actuará según mejor considere. Si había otros jugadores mirando no es lo mismo que si el jugador estuviera solo, en este caso sería correcto preguntar al jugador sobre el procedimiento que acaba de realizar.
- Cuanto más eficiente sea el árbitro para tratar con otras personas, más eficiente será el mismo. Y el secreto de tratar eficientemente con la gente es una comunicación persuasiva. Una comunicación persuasiva es la que se presenta a los receptores de la manera más adecuada; en otras palabras, de una manera que les persuade a hacer lo que el árbitro quiere que hagan, sin más.
- En un campo de golf, muchas de las cosas que se dicen provocan una reacción emocional, éste es el motivo principal de pequeños enfados entre jugadores. El árbitro debe ser consciente de ello, teniendo en cuenta que la manera de decir las cosas suele tener tanta o más importancia que lo que se dice. Sin embargo, el árbitro rechazará observaciones por parte de los jugadores en desaprobación a una decisión sobre reglas que se hagan de forma que resulte una falta de consideración.
- En competiciones de profesionales y pruebas amateur de alto nivel, a veces, es probable que los jugadores estén sometidos a una cierta presión. En estas situaciones es conveniente saber cuándo hablar y cuando permanecer en silencio. El árbitro debería intentar actuar siempre con comprensión y tacto.
- No se debe entrar en un enfrentamiento ni en un careo con ningún jugador, especialmente cuando se pasa de una conversación o discusión normal a una discusión fuera de tono o con una actitud provocativa. Debemos asegurarnos de que **transmitimos lo que queríamos decir y de que nos han entendido**. Estar seguros de que la persona nos ha entendido es la condición necesaria para proceder a actuar con más firmeza o tomar medidas más rotundas si fuera necesario.
- No discutir sobre reglas. El árbitro escuchará las distintas opiniones sin más.

Juveniles:

- El árbitro no tienen la obligación de atender a los padres más allá de lo razonable. Hablaremos con el jugador, al fin y al cabo esto es un juego, un deporte, **no es el juzgado** y el niño o niña deben estar suficientemente capacitados para entender sencillas explicaciones que le pueda dar el árbitro.
- Los padres tienen unas referencias para no interferir en el juego de sus hijos, generalmente indicado con el mantenimiento de una distancia. No obstante, no es misión del árbitro andar con un metro midiendo si se cumple la distancia. Es normal que cuando siguen el juego por la calle estén más alejados y que cuando están observando cómo patean sus hijos en el green, estén más cercanos. Lo que se quiere indicar con una referencia de distancia es que los padres no deben intercomunicar con los jugadores. Por ello, es más correcta la actuación de un padre que está a 30 metros y no dice, ni hace nada, que aquel que está a 50 metros y está señalando con los dedos a su hijo el número del palo que tiene que usar.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- Los padres pueden acercarse a sus hijos para entregarles comida, bebida o prendas de abrigo.
- Cualquier cosa que haya que indicar a una chica o chico de categoría cadete, infantil, alevín o benjamín, se le dirá al menor en el campo de golf o en las instalaciones. Si es para decirle “algo que no se debe hacer”, preferentemente se le dirá en una zona aparte, pero donde puedan vernos los jugadores o el público, si fuera el caso.
- Si fuera del campo llamamos a un benjamín, alevín, infantil o cadete a un sitio cerrado como una habitación, se exigirá la presencia de un familiar, representante del club o una persona mayor de edad.
- Los padres, la familia, la escuela, los amigos es una influencia decisiva para los jóvenes, para una buena convivencia y ser una persona responsable. Los tiempos son los que son y parece que está en vigor “el consentimiento total”. Por supuesto, el árbitro no es responsable de la educación de los jugadores, pero debe transmitir a los juveniles **que hay derechos y también obligaciones**. No hay uno sin el otro, si alguien cree que no es así, pues habrá que entender que se lo explicaron mal, pues algunos creen que solo tienen derechos y ninguna obligación.

REGLAS LOCALES

- **Redacción clara y precisa de las Reglas Locales**. Intentaremos que sean breves y fáciles de consultar. Si se considera apropiado, se respetará dentro de lo posible, lo que esté aplicando el Club. El encabezado de las reglas locales indicará que serán de aplicación las reglas locales federativas.
- **Lo que esté recogido en las Reglas Locales Federativas no debería ponerse en las reglas locales específicas del Club. El árbitro no podrá añadir nada a las reglas federativas, pero si podrá anular algún apartado del mismo, especificándolo.**
- Eliminar lo que pueda llevar a confusión, así como las explicaciones del procedimiento que viene explicado en las reglas. **Es responsabilidad del árbitro interpretar sus propias reglas locales**. Si surge una duda sobre la aplicabilidad o interpretación de una regla local, la decisión la tomará el Comité.
- Si alguna cosa concreta no está recogida en las reglas locales, **el starter puede indicarlo en la salida a los jugadores**.
- Si el árbitro desea indicar la redacción de una regla local según la regla espécimen o regla estándar que esté redactada en el libro de reglas oficial, puede remitirse a ella, indicando su número de página.
- Las condiciones de la competición de carácter general que tenga decidida la federación con antelación no podrán ser modificadas sin autorización expresa.
- Todos los competidores tienen que jugar con las mismas reglas. No obstante, es permisible modificar las Reglas Locales para diferentes vueltas de una competición, aunque no es recomendable.

RUTINA PARA COMENZAR

- La utilización del uniforme federativo es imprescindible para arbitrar.
- Cogeremos el coche de golf y llevaremos las cosas que se deben tener siempre a mano: Libro de Reglas, libro de Decisiones, reglamento y circulares que regulan las pruebas; también el equipo necesario, zapatos, chubasquero, jersey, polos, paraguas, guantes, cronómetro, libreta, teléfono, walkie, etc.





Federación Gallega de Golf

C/ Cabo Santiago Gómez, N° 8, Esc. D-E, 1º, 15004 – 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. 7/2012

- **El árbitro debe estar en el campo antes de cada vuelta**, si algo ha de ser cambiado, corregido o marcado, éste es el momento, antes de que ningún jugador llegue.
- Nos informaremos de que va a haber un “starter” en la salida y comprobaremos que tenemos la misma hora oficial. Hablar con él y decirle que estamos para ayudarle y que nos informe de cualquier incidencia que observe, especialmente si alguien llega tarde a la salida.
- Cinco minutos antes de la hora de salida el “starter” deberá llamar a los jugadores y pedirles que se acerquen al lugar de salida. Si un jugador no se presenta después de llamarle, queda tiempo para localizarle antes de su hora de salida.
- Comprobar que la documentación referente al campeonato está expuesta en el tablón del Club y que se entregan las reglas locales y la posición de las banderas, que pueden ser indicadas en pasos por profundidad y borde de green o por zonas o gráfico de posición aproximada.
- Hacer una comprobación rápida (setup) de la colocación de las barras de salida, de si están rastrillados los bunker y de que las banderas están colocadas en su sitio nos da la seguridad de que todo está en orden.
- En la posición de las banderas que se entrega a los jugadores pudiera haber una diferencia, sin trascendencia alguna, de uno o dos pasos a más o a menos, según la extensión del paso de quien los mida. Si hay una equivocación de lado o de profundidad importante, deberá informarse a las partidas de esa incidencia si el hoyo es ciego en el tiro a green o la distancia no deja ver la superficie del green.
- Los árbitros están muchas horas en el campo, por tanto, es imprescindible el organizarse para poder estar al cien por cien durante la prueba. Para ello se planificará toda la actividad diaria, el lugar de asignación en el campo, el turno de descanso y el tiempo para la comida.
- **El árbitro debe de estar hasta que terminen de jugar todos los participantes.**
- Si NO hubiera problemas de atención a la prueba, un árbitro podría turnarse con otro compañero, ya sea al iniciar la prueba o al terminarla en un tiempo que se entienda prudencial. Un árbitro no puede turnarse con otro en ir uno por la mañana y otro por la tarde.
- Se debería llevar una libreta para apuntar cualquier pequeña incidencia que haya ocurrido, para poder comentarla posteriormente, aunque no se vaya a hacer constar en el Acta de Arbitraje. Dichas pequeñas incidencias, no son importantes en el momento pero pueden ser en el futuro si dichas situaciones se dan siempre con las mismas personas.

A Coruña, 5 de marzo de 2012
COMITÉ DE REGLAS
FEDERACIÓN GALLEGA DE GOLF

