



# Definiciones aclaratorias

**R**ealizado, en los números anteriores, el repaso por menorizado a los vaivenes históricos que ha seguido el dinámico proceso de la Valoración de Campos, llega el momento de introducir una serie de conceptos con objeto de familiarizar a los golfistas con las dificultades que entraña cada hoyo y por qué, en esencia, unos son más complicados que otros, ahondando en lo que siempre dicta el sentido común. Se trata, en definitiva, que cuando cada uno afronte un hoyo, se tenga conocimiento, antes de golpear la bola, de una serie de cuestiones que pueden repercutir directamente en el resultado que aparece en las tarjetas de juego.

## 1- Distancia Efectiva de Juego

La distancia efectiva de juego de un campo es la longitud medida incluyendo las correcciones correspondientes a rodada, cambios de elevación, lay-ups forzados, doglegs, viento dominante y la altitud sobre el nivel del mar. Este concepto, aplicado a cada recorrido, permite calibrar la mayor o menor dificultad para alcanzar los hoyos desde los tee de salida.

## 2- Embudo

Un embudo existe cuando unos árboles están situados de tal forma

que pueden interferir en el vuelo inicial de una bola después de un golpe o bien cuando la bola debe pasar por un terreno que se estrecha. El embudo se valora de acuerdo con la anchura de la abertura entre las ramas de los árboles y la distancia a la que se encuentra dicha abertura del lugar de salida o, para el segundo golpe, desde la zona de llegada del primer golpe. Otros factores a tener en cuenta son la densidad del follaje (¿pasará una bola entre las ramas?), la zona en la que podría caer la bola si golpease el árbol y las posibilidades que tiene el jugador de sacar la bola de ese área.

## 3. Estrechamiento

El estrechamiento se produce cuando existen obstáculos a ambos lados de la zona de llegada que impiden que un jugador se aleje de cualquiera de ellos si quiere asegurar el golpe. El estrechamiento puede existir en la zona de llegada de la calle o alrededor del green. Los valores de las tablas de valoración ya incluyen cierto estrechamiento de obstáculos. Se aplica un ajuste hacia arriba de esos valores cuando el estrechamiento consiste en obstáculos de agua y/o fuera de límites/rough muy difícil a ambos lados de la zona de llegada dentro de una distancia de 20 metros del centro de dicha zona de llegada.



#### 4. Factores de Obstáculos

Los factores de obstáculos son las características de un campo que afectan a la dificultad del juego. Por ejemplo, los tipos de hierba del 'rough'.

#### 5. Hierbas

Para realizar las valoraciones de campos, las hierbas del 'rough' se dividen en dos categorías:

Las hierbas de rough de **temporada fría** incluyen la ryegrass perenne, poa pratensis (Kentucky bluegrass) y poa annua (pero no bentgrasses para fines de valoración).

Las hierbas de rough de **temporada cálida** incluyen todo tipo de bermuda, zoysia, San Agustín y kikuya y las bentgrasses.

Las hierbas de temporada cálida no tienen por qué tener la misma profundidad que las de temporada fría para causar los mismos problemas de recuperación.

#### 6. 'Rough' muy difícil

Se considera 'Rough' muy difícil a la hierba de temporada fría sin segar con una altura superior a 14 centímetros (10 centímetros para la hierba de temporada cálida), maleza en los árboles u otras condiciones como dunas de arena (no bunkers), escarchada, palmitos, raíces de árboles, rocas, lava, desierto, brezo, tojo, etc, que pueden hacer que se pierda la bola o que se avance con gran dificultad.

#### 7. Obstáculos significativos

Los obstáculos se consideran significativos cuando su valor iguala o supera el valor medio, es decir, cuando 'entran significativamente en juego' porque están situados dentro de las dimensiones del golpe establecidos en una Tabla de Precisión.

#### 8. 'Lay-up'

Los 'lay-ups' se dividen en dos categorías:

Un **'lay-up' forzado** se produce cuando un obstáculo o una combinación de obstáculos –como agua, árboles, bunkers profundos, 'rough' muy difícil o una topografía muy accidentada– cruzan la calle o reducen la anchura de la calle en la zona de llegada normal del jugador scratch o bogey a menos de 15 metros (13 en el caso de las mujeres). Por este motivo, el jugador o la jugadora no pegará un golpe completo, es decir, hará un lay-up.

Un **'lay-up' por elección** se produce

cuando un obstáculo o una combinación de obstáculos cerca de la zona de llegada normal hacen que el jugador scratch o bogey elijan no jugar un golpe completo. El 'lay-up' por elección puede ser empleado por el jugador o la jugadora scratch por cuestiones de estrategia (por ejemplo, hacer un 'lay-up' para evitar medios golpes en vez de golpes completos al objetivo).

#### 9. Plataformas

Para que existan plataformas deben existir al menos dos superficies en distintos niveles, separadas por una diferencia de elevación de

medio metro o más. La zona de cambio de elevación debe incluir al menos el 50% de la anchura o de la profundidad del green.

#### 10. 'Stimpmeter'

Un 'stimpmeter' es un aparato que mide la velocidad de los greens. El 'stimpmeter' es una barra con ranura con una longitud de 90 centímetros que se usa para hacer rodar una bola sobre un green a una velocidad inicial constante y reproducible. La Sección de Greenes de la USGA pone este instrumento a disposición de gerentes de campos de golf y directivos de clubes americanos. ✓



**Conocer una serie de conceptos puede ayudar a calibrar mejor los tipos de golpes a realizar y a mejorar resultados**



**GOLF EUROPE 2009** 27-29 SEPTIEMBRE 2009

LA MAYOR FERIA PROFESIONAL DEL GOLF DE EUROPA

ONE SHOT. ALL MARKETS.



**17º Salón Internacional del Golf | Sólo para visitantes profesionales**

**>>> Lugar: M,O,C, | Lilienthalallee 40, 80939 München, Germania**

Organizador: Messe München GmbH | Messegelände | 81823 München, Alemania  
Línea Golf Europe de atención al cliente (+49 89) 9 49-1 14 08 | Fax (+49 89) 9 49-1 14 09 | visitor@golf-europe.com

FIRAMUNICH, S. L.  
Tel. 93 488 17 20 | Fax 93 488 15 83 | info@firamunich.com



WWW.GOLF-EUROPE.COM