



## CIRCULAR 10/2023

### JUGANDO A BUEN RITMO

#### 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.
2. La finalidad es hacer de estas recomendaciones en la práctica de este deporte muchísimo más placentera. El concepto es “**educar a los golfistas a jugar a un buen ritmo**” y el término “educar” es uno de los más adecuados en la aplicación del Ritmo de Juego, puesto que todas las personas implicadas salen beneficiadas.
3. Incluso si crees que no eres un jugador lento, te será útil tener referencias sobre el tiempo empleado en la Vuelta. Recuerda que hay una referencia internacional que dice que un hoyo debería jugarse en una media de 15 minutos de tiempo. Por lo que cuando se lleva una hora de juego, se debería estar terminando el Green del hoyo 4; cuando se llevan dos horas de juego, se debería estar terminando el Green del hoyo 8; cuando se llevan tres horas de juego, se debería estar terminando el Green del hoyo 12 y cuando se llevan 4 horas de juego, se debería estar terminando el Green del hoyo 16.
4. Incluso poniendo una media de 16 minutos por hoyo, se deben terminar los 9 primeros hoyos en 2 horas 24 minutos y los 18 hoyos en 4 horas 48 minutos. Tardar más tiempo es aburrir y desesperar a muchos jugadores.
5. 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.
6. Tan pronto como observes que el grupo va perdiendo su posición en el campo, advierte a los demás jugadores que están en tu partida, de que se están quedando rezagados.
7. 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 jugar no es ir a pasear un domingo por el campo.
8. 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.
9. Hacer uno o dos swings de prácticas son suficientes si lo haces concentrado y comprometido con el golpe que piensas hacer y sin más, pégale. Hacer varios swings de prácticas es un verdadero desperdicio de tiempo y energía, además de acabar con la paciencia de los cuatro que vienen detrás.
10. 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.
11. No seas de los que necesitan tanto tiempo para pensarse el golpe que hasta la ropa que llevan puesta se les pasa de moda. Así que, **por favor, piensa más rápido y no te duermas en los laureles.** Un ritmo lento puede llegar a provocar que una persona se desquicie jugando al golf, justo el objetivo contrario por el que va a jugar.



# 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](mailto:fggolf@fggolf.com) - Web: [www.fggolf.com](http://www.fggolf.com)

## Circular F.G.G. 10/2023

12. En una partida de cuatro normalmente uno suele jugar lento, por lo que es conveniente que sus compañeros se lo adviertan porque quien juega lento, a veces, no es consciente de ello. Se suele decir que si uno es lento es porque los otros se lo permiten y todos debemos colaborar para jugar más rápido.
13. 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.
14. **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.
15. 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.
16. Si tienes necesidad de contar una historia a tu compañero hazlo mientras vas andando por la calle, sin pararse. Nadie habla de ir en una partida de mudos, sólo se te pide que no vayas en caravana siguiendo a tu compañero porque no quieres interrumpir la conversación; como se te pide que no adornes con tus comentarios la mala suerte que has tenido en ese golpe, los demás ya te han visto y ya lo saben.
17. **Ayuda para buscar bolas perdidas:** Es importante que todos traten de ayudar a buscar una bola perdida en el campo, pero se debe hacer DESPUES de pegar vuestros golpes, no antes. A menudo se ve a cuatro jugadores buscando una bola, mientras ninguno de ellos está preparado para jugar.
18. 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.
19. 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 andando más rápido**.
20. **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. Del mismo modo si un jugador golpea un árbol en un segundo golpe y su bola queda en una posición más lejana al hoyo, los jugadores más cercanos al hoyo DEBEN JUGAR PRIMERO para acelerar el juego.
21. **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.
22. **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.
23. **El Green:** Hay que estar preparado para jugar ANTES DE QUE SEA NUESTRO TURNO, observando la línea y la caída mientras los demás juegan.



# 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](mailto:fggolf@fggolf.com) - Web: [www.fggolf.com](http://www.fggolf.com)

## Circular F.G.G. 10/2023

24. 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.
25. No marques los putts que sean cortos, JUEGA. Y si vas a marcar la bola hazlo lo antes posible.
26. Concéntrate en tu juego y en lo que quieres hacer, no estés obsesionado ni preocupado por si tus compañeros pestañean o respiran. El que tengas que conseguir tu “estado Zen” solo hace que pierdas tiempo. Si tienes ese problema, jugar con un casco de motero e incluso unas anteojeras suele dar buen resultado.
27. Tan pronto todos habéis pateado, abandonar el Green inmediatamente y dirigirse al siguiente Tee de Salida lo más rápido posible, donde se anotará la tarjeta. El jugador indicará a su marcador, de forma clara, los golpes que ha hecho.
28. 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.
29. 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. Aquí no está de más volver a recordar, NO PERDER DE VISTA AL GRUPO QUE VA DELANTE.
30. Se recomienda que todos los jugadores apliquen el READY GOLF o LISTOS PARA JUGAR [Reglas 5.6b (2) y 6.4b(2)]
31. Tener siempre presente que vuestro sitio en el campo está **DETRÁS DEL GRUPO DE DELANTE y no delante del grupo de atrás.**

A Coruña, 23 de enero de 2023  
SECRETARIO GENERAL  
FEDERACIÓN GALLEGA DE GOLF