



Y EL GOLF HABITÓ ENTRE NOSOTROS

Guía completa para entender el puñetero deporte del golf

por Joan Perich

I-Introducción...2

II- Capitulo primero - ¿Qué es esto?...4

III- Capitulo segundo - ¿En tu campo o en el mío?...11

IV – Capitulo tercero – Palos, garrotes y minifaldas...17

V – Capitulo cuarto – El juego...20

VI – Capitulo quinto – Lo mejor y lo peor del golf...27

VII – Capitulo sexto – Los 34 mandamientos...33

VIII – Capitulo séptimo – Diccionario canalla...45

XI – Capitulo octavo – No te rías que es peor...55

I - Introducción

De siempre ha provocado curiosidad ver a esos hombrecillos pertrechados hasta lo cómico, intentando golpear furiosamente una minúscula pelotita blanca parecida a la que usan los tenistas de mesa. Claro que a poco que nos informemos, nos dirán que la pelotita en cuestión, poco o nada tiene que ver con la que va a 200 por hora de pala en pala, generalmente impulsada por un pequeño oriental con cara de mala leche. Nos dirán que la "bola" de golf, de entrada se llama bola, no pelota, y que técnicamente es tan diferente como un huevo y un melocotón. Vamos que pesa más, que bota más, que es más dura, y así hasta 2.000 diferencias más. Este desconocimiento de uno de los elementos protagonistas del golf, se multiplica por cada uno de los parámetros que configuran este antiguo deporte. El que ve el golf desde fuera, acostumbra a menospreciarlo y por supuesto, a ignorarlo de forma supina. Este libro no pretende crear amantes del golf, simplemente dar un repaso a un deporte lleno de misterios, cargado de pasión, y extraordinariamente complejo. Eso sí, le hemos quitado tanto hierro, que en determinados momentos podrá parecer que estamos al otro bando, que somos irreverentes, pero nada más lejos de la realidad. Amamos el golf. Tanto, que no nos lo podemos tomar en serio. Esta guía pretende mostrar la verdad del golf a la gente que no sospecha lo que se cuece en esas vastas extensiones de césped, y por otra parte dar un punto de vista "humano" en el sentido de vulnerable, a un deporte donde demasiado a menudo se ven caras largas para el jugador habitual.

No hace muchas semanas, jugando en un bonito campo de la Costa Brava que linda con una concurrida carretera, oímos: --Hijos de putaaaaa.-- La voz procedía de un camión que circulaba a gran velocidad. Evidentemente, esta reacción no es una reacción aislada. Los jugadores de golf están acostumbrados a oír comentarios despectivos de sus "colegas" ciclistas, corredores o cualquier otro deportista que ande cerca de un campo de golf y que considere que en agosto a 38 grados es mejor, o más auténtico, subir cuevas con la "mountain-bike" que darle a una pelotita. Y no hablemos ya del camionero, que posiblemente se dirigía a descargar un piano y subirlo a la 5ª planta. Se entiende. Lo que no se entiende es que la cosa quedara en insulto y no bajara con una pata del piano para darnos a todos de palos.

Además estamos en un país donde el deporte tiene que producir sudor. Cuanto más mejor, y si de paso puede provocar algún desgarro muscular, o alguna tendinitis, pues mejor. Los deportes se

dividen entre los deportes de "hombres" y los de "nenas", y muchos conocidos míos tienen claro en que familia está el golf; Bien, el golf, el ajedrez, la hípica, el patinaje artístico, y tantos otros donde no hace falta tener "casta" ni poner las pulsaciones a 200.

Pero este y otros tópicos, el golfista los asume sin pesar, consciente que su deporte es el más completo, el más relajante y excitante a la vez. Oír hablar de golf a un viejo golfista, es como el que oye a un gurú hablando de su secta. Se les llenan los ojos de lágrimas recordando aquel golpe dado años atrás, o aquella copa que levantaron en loor de multitudes. Lo primero que te dicen es que el golf no es un deporte como tal, sino una filosofía de vida. Hay gente que ha empezado a jugar con 4 años y a los 70 siguen dándole palos a la bola. Ese, hay que reconocerlo, es un punto a favor del golf, o si no, ya me dirán como hacemos para que el abuelo nos abra la banda para que el lateral suba...

En ese punto lo único que puedo aportar de cosecha propia es el comentario de muchos golfistas amigos míos que han pasado previamente por casi todos los deportes. Todos coinciden en que ojalá hubieran descubierto el golf mucho antes. Mi amigo Jaume, que ya está jubilado y que acaba de descubrir el deporte del swing, lo dice con un profundo pesar, como el que ha llegado tarde a una fiesta perfecta. Eso sí, a veces su comentario tiene más que ver con un "ya os enteraríais vosotros si lo hubiera conocido antes", que con el simple pesar de haber perdido muchas tardes de placer.

Una de las bazas más fuertes que posee el golf es la igualdad. Da lo mismo que juegue el más grande golfista del momento, o el más incapaz de los principiantes. El golf dispone de sofisticados sistemas de corrección y de igualdad de niveles de juego. Puede jugar cualquiera, de cualquier edad, que siempre tendrá las mismas opciones de ganar que el primero. Eso se denomina sistema de handicap, y es uno de los secretos del éxito del golf a todas las edades. Independientemente del mundo amateur, en el terreno profesional también se dan casos que llaman la atención sobre las excelencias del golf.

Es el caso de Bobby Wadkins, un profesional americano que durante 26 años disputó 777 torneos sin conseguir la victoria ni una sola vez. Consiguió la plata en 7 ocasiones, pero la gloria se le resistió hasta la desesperación. Ha sido ahora, en el circuito senior (donde se puede acceder a los 50 años) en el que Bobby ha conseguido la primera victoria de su vida. No hace falta decir que ese hombre ha vuelto a nacer. Viendo como le saltaban las lágrimas en la entrevista que concedió a la televisión, se daba uno cuenta de la verdadera dimensión de este deporte. Al otro lado de la calle, se encuentran los que odian profundamente el golf. La mayoría de sus detractores encuentran en esta actividad elitismo, derroche de recursos naturales, especulación urbanística, etc. Es cierto que el golf ha nacido y crecido con la vitola de deporte para gente de alto poder adquisitivo. Muchos clubes, aun hoy, son sociedades cerradas, no

solo a los económicamente débiles, sino a todos aquellos que llegaron tarde al reparto del pastel. Existen clubes en los que no se puede jugar ni pagando. Únicamente si te invitan podrás darle a la pelotita en su coto privado. Aunque también es cierto que esas restricciones las podemos encontrar en otros deportes y en otros sectores de la sociedad, tanto en nuestro país como fuera de él. Hoy en día, gracias al cielo, jugar a golf esta al alcance de cualquiera. No es más caro jugar a golf que practicar la caza, el buceo o el esquí. Claro que siempre será más caro que jugar al ajedrez. Cuando hablemos del equipamiento veremos como se puede jugar con un equipo de 180 euros o uno de 1.800, y lo mejor, el resultado no variará mucho. Cuando uno ve 30 hectáreas de terreno ocupadas por un campo de golf puede ver varias cosas. Unos verán un inmenso jardín, lleno de especies animales y vegetales en todo su esplendor. Otros verán un terreno de juego y se fijaran en las complicaciones del recorrido, en las pendientes, en los lagos. Igual que cuando Sainz y Moya revisan el tramo que les tocara correr mañana.

Algunos verán el bosque que había y que ya no está. Llorarán por los árboles caídos y maldecirán al promotor, al constructor, al arquitecto y a la madre que los parió a todos.

Unos cuantos se fijarán en los chalés que bordean el campo.

Contarán uno, dos, trece, diecisiete, treinta y dos, cincuenta y ocho... y harán números y se darán cuenta del negocio que han montado unos cuantos poniendo el campito en ese pedregal.

Pocos verán lo que antes era un vertedero ilegal, un descampado de mala muerte, convertido por arte de magia en reserva natural, en exposición de especies recuperadas, combinadas perfectamente con un recorrido de golf. Pocos, pero afortunadamente cada vez más.

Los ecologistas están a la vanguardia de la guerra al golf. Luchan endemoniadamente contra cada proyecto en un país necesitado de más y más campos. Por un lado vamos a la cola en instalaciones de este tipo en Europa y parte del extranjero, y por otro, vamos justitos de agua y de recursos naturales. Mala partida la que tenemos por delante. Aun así, las partes deben amoldarse y ceder en lo que buenamente puedan. Lo que se dice agua, esta en buen camino, pues cada vez más se impone el riego con agua recuperada. Además, resulta que cuando te informas, el consumo de un campo de golf es bastante más moderado que muchos cultivos de los que se queman porque los europeos nos los subvencionan... Eso, y una política de respeto al medio-ambiente, de respeto al pelotazo, y de respeto a la igualdad de condiciones, lograrán sin ningún género de dudas que los amigos ecologistas dejen de considerar al golf como un enemigo. Además, conozco a tres que ha sido dar las primeras bolas y ahora solo hablan de vertidos ilegales en el mar Caspio. De eso y mucho más, hablaremos en este libro.



II - ¿Qué es esto?

¿Quién empezó todo este lío? Esta generalmente aceptado que la cosa viene de las islas Británicas. De Escocia para ser exactos. Pero como en todas las viejas historias, hay indicios, antiguos escritos que nos hablan de Holanda, de Roma, incluso de Asia. Pero para ser serios, eso de coger un palo y darle un viaje a una piedra más o menos redonda, ya se debía practicar sin ninguna duda por los alrededores de Altamira, por lo tanto, podríamos afirmar que en cualquier punto del globo donde se dispusiera de un ratito para hacer el burro, en plena prehistoria, se gestó esto del golf. Otra cosa es que alguien jodiera la marrana y empezara a poner condiciones al juego. Que si hay que meterla en un hoyo, que si debes contar los golpes, etc. Ahí si que debemos darle el merito, o no, a los escoceses. Allí se empezó a ponerle reglas y se elaboro el manual de empleo. Claro que por aquellas tierras tienen el privilegio del agua, y el desarrollo del golf tuvo un aliado importantísimo; Campos verdes por doquier y miles de ovejas. La lluvia abundante y natural cubría de césped todo el país. Las ovejas dejaban el césped en su justa medida. Se tendría que ser tonto para no darse cuenta de que tenían medio juego preparado. Y así fue, o así dicen que fue. Unos pastorcillos empezaron a golpear guijarros con sus cayados, compitiendo por llegar más lejos con la piedrecilla. De forma natural alguien dijo de meterla en un hoyo (¡hombres!), y a un tercero le iluminó la idea de contar los garrotazos. De esta forma nació el golf. Posteriormente han ido complicando la cosa hasta límites insospechados. Se vanaglorian los entendidos en este deporte de que no existe ninguna situación que no quede contemplada en las sesudas reglas del Royal and Ancient, que es así como se denomina el libraco donde están pormenorizados los 34 mandamientos del golfista, en honor a los legisladores del club de golf de St. Andrews, Escocia, cuna del golf actual. Más adelante echaremos un vistazo a dichas reglas, a lo rebuscadas y absurdas que son algunas, y a lo ingeniosas y brillantes

que son otras. Si uno se empapa con ese libro, puede tener la seguridad de andar tranquilo por cualquier campo de golf del mundo. También existen otras reglas paralelas. Se refieren a las normas de etiqueta. Así a bote pronto podríamos decir que "¡con la iglesia hemos topado!", --ya empezamos con chorradas elitistas--, pero no, las normas de etiqueta se refieren al comportamiento ideal en el campo, al respeto hacia el resto de jugadores y al conjunto del juego. Estas normas no son de obligado cumplimiento, se dejan al buen hacer de cada jugador. Es, si hiciéramos un símil con la vida cotidiana, como la educación, nadie te dirá nada por ser mal educado, pero mejor tener buen rollo con la gente con la que vas a convivir en las próximas cuatro o cinco horas. En esas normas encontramos recomendaciones que van desde la forma de vestir hasta el cuidado de los greens una vez los hemos utilizado. Una vez conozcamos a grandes rasgos el libro de instrucciones, es hora de enfrentarse con el campo. El campo de golf esta dividido en 18 parcelas de forma alargada que se denominan "calles". Cada una de ellas va numerada del 1 al 18 y se deben seguir de forma correlativa. En algunos clubes, aparte del número, también les da por bautizar las calles con nombres como: el pino, el arroyo, el infierno, etc. Nombres que pueden dar una idea de que encontraremos un pino, un arroyo o al mismísimo diablo. También podemos encontrar nombres que no nos dan ninguna pista sobre lo que encontraremos en el recorrido, principalmente si jugamos en Japón. La distancia de las calles varía en función de si están catalogados como de par 3 par 4 o par 5, o sea que en teoría se deberían completar en 3, 4 o 5 golpes. Los pares 3, suelen tener distancias que van de 120 a 200 metros, los pares 4 van de 200 a 380 metros y los pares 5 pueden variar de los 400 para arriba, sin exceder demasiado del medio kilómetro. Estas distancias son aproximadas y variables, pues cada club diseña el recorrido en función de sus posibilidades físicas, eso si, respetando unas normas que de tan complicadas no caben en este modesto manual. Todo ello sumado nos da recorridos de entre 5 y 6 kilómetros en línea recta, y de 7 a 10 de lado a lado de la calle, que es la ruta de la mayoría de mortales. En cada calle tenemos dos zonas muy importantes, la salida y la llegada. La salida suele ser un montículo elevado con respecto a la calle que se conoce como "tee". Este es el primer ejemplo de que el vocabulario del golf esta dominado por la lengua inglesa. Casi todos los términos se han adoptado de la lengua de Shakespeare, como en la mayoría de deportes que nos han cedido gentilmente los hijos de la Gran Bretaña. Así pues debemos empezar a dar porrazos desde el tee de salida. En dicho montículo es habitual encontrar unas marcas que nos indican con exactitud el punto de partida de nuestro recorrido. Con el ánimo, siempre imperante, de dar las mismas oportunidades a todos, podemos encontrar diversos tees, identificados con distintos colores. De esta manera existen tees para profesionales (los más alejados del objetivo), para aficionados, para aficionadas, para niños, para mayores, etc. Todos ellos

dispuestos a diferentes distancias del hoyo. Una vez identificado nuestro estatus, es el momento de colocarse sobre el tee. Ese es el momento de máxima tensión del principiante, sobretodo si contamos con espectadores. En función del número de espectadores que tengamos, el golpe que daremos a la bola será; malo, peor, horrible o directamente la pesadilla del novato: no le daremos. En el supuesto que le demos a la bola, veremos maravillados como esa pequeña esfera blanca es capaz de salir volando con una velocidad y una altura espectacular, para al cabo de dos segundos y medio, ver horrorizados como cae como un misil en el lago de la derecha, al que solo habíamos prestado atención por su belleza bucólica. Mientras caminamos hacia el lago, que pasa automáticamente de ser "bonito lago", a "mierda de charca", nos damos cuenta que el camino hacia el hoyo, esta lleno de peligros, y que debemos sacar una nueva bola de nuestra bolsa. La calle suele estar formada por hierba de corte bajo, vamos, como una alfombra. A los lados la hierba ya no esta cortada tan bajo, y cuanto más nos alejemos del centro de la calle, más alta será la hierba, hasta el punto de encontrarnos zonas donde la hierba y sus primas las zarzas nos complicaran la vida al máximo. Eso es el "Rough", y rodea por completo la calle. Cuanto menos afinada tengamos la puntería, más nos costara ejecutar el siguiente golpe. Al lago ya mencionado, que suele tener un apetito de bolas sobrecogedor, (cuanto más cara sea la bola, más tendencia tiene a perderse en el agua), le acompañan dispersos por la calle los "bunkers", agujeros hechos con distinta mala leche y concebidos con el único fin de joder al jugador. Estos enormes hoyos están llenos de arena, que tiene la misión de recoger la bola y hundirla para de esta manera hacer más difícil todavía el siguiente golpe. Lo malo de los bunkers es que en cada club los puedes encontrar con sensibles diferencias. Los hay más o menos profundos, con tipos de arena completamente diferentes, más compactos o más sueltos, y sobretodo, más cuidados o menos. Y cuando me refiero a cuidados, me dirijo al mamón que no pasa el rastrillo cuando ha terminado de jugar en el bunker. No hay situación más desesperante que caer en un bunker y que la bola vaya a reposar a la profunda huella del Footjoy del 44 del gordo del grupo de delante. Esa es una de las normas de etiqueta, dejar el bunker como lo encontraste. Lo que no se si esta permitido en las normas de etiqueta es coger al gordo por el pescuezo y llevarlo a reparar su pisada de elefante. Con un poco de suerte y media docena de golpes, llegaremos a las inmediaciones del "green", superficie gloriosa, o maldita, en función de nuestra habilidad. El green puede tener infinitas formas y pendientes aunque por regla general y a vista del neófito, es redondo y plano. A medida que mejoramos nuestro nivel en el golf, el green se convierte en amorfo e infinitamente desnivelado. Incrustado en el green encontramos el hoyo. El hoyo es el destino, el fin, el objetivo final, la meta del sufrido jugador desde el mismo momento que golpeamos la bola desde el tee. Aquí si que nos encontramos con el

mismo tipo de hoyo en todos los campos del mundo; pequeño y jodidamente reacio a recoger nuestra bola. En el centro del hoyo suele ir clavado un mástil que luce orgulloso una bandera, bandera que nos sirve para posicionar el hoyo desde la lejanía. Los buenos golfistas ven la bandera desde 180 metros y golpean hacia ella. Los demás, vemos la bandera desde 180 metros, y acto seguido la volvemos a ver desde 160 y así hasta que la hemos visto desde 13 ó 14 perspectivas. Pero en definitiva, la bandera nos indica el camino, la ruta hacia la gloria de embocar, que así es como se llama al acto sublime de meterla dentro. Una vez hemos embocado llega el momento de hacer las cuentas. Los mejores no necesitan ni siquiera apuntar los golpes en la tarjeta, los llevan memorizados. Los mediocres debemos llevar las cuentas ayudados por la tarjeta y un par de lápices, por si no basta con uno. En la casilla correspondiente al hoyo uno, que es el que llevamos 36 minutos jugando, apuntamos orgullosos nuestro 9, buen resultado si no tenemos en cuenta que era un par tres, o sea, que deberíamos haberlo hecho en tres golpes. No pasa nada, esto solo es el principio. Esta frase, es la más pronunciada en los primeros 5 hoyos de todos los campos de golf. A partir del hoyo 6, la frase ganadora es: Tranquilo, un mal día lo tiene cualquiera. Y a partir del hoyo 15, gana por goleada la frase: El golf es así, prima-hermana de la que se usa en el fútbol. En caso que por algún extraño milagro hubiéramos embocado la bola con tres golpes, hubiéramos podido describirlo como que hemos hecho "par". Par se le llama a completar la calle en 3 golpes si nos enfrentamos a un par tres, en 4 si es un par cuatro, y en 5 si ese es el número de golpes asignado al hoyo. En caso de hacer un golpe más de los que se consideran necesarios se dice que hemos conseguido un "bogey", si son dos los golpes de más, "doble-bogey" y así hasta nuestro "séxtuple-bogey" del hoyo uno. También existen definiciones para los maestros de este deporte. Si por acción directa de San Swing, conseguimos alguna vez un golpe menos de los establecidos, podremos presumir de haber hecho un "birdie", pajarillo mágico que es capaz de alegrarte el día. Ya en el terreno de la ciencia ficción, existen definiciones para hacer menos golpes. Si algún día te toca la primitiva del golf, puedes hacer un "eagle", ave lejana y legendaria que significa hacer dos golpes menos del par, eso es, hacer "hoyo en uno" en un par tres, o completar con dos o tres golpes un par cuatro o par cinco respectivamente. Aun existe otra definición, pero esa seguramente solo esta al alcance de los tele-espectadores de los grandes eventos golfísticos, el "Albatros", definición que debe ir con mayúscula porque es el sueño dorado de todo golfista aficionado. El albatros o "doble-eagle, como le llaman en Estados Unidos, es el clímax hecho resultado, solo puedes conseguirlo en los pares cuatro, embocando en uno, o en los pares cinco dando únicamente dos golpes, vamos, una utopía para los mortales. Regresando a la dura realidad, nos encaminamos con nuestro séxtuple bogey hacia el tee de salida del hoyo dos. En un letrerito leemos: Hoyo 2, par 4, 389

Metros. Desde el tee no vemos ni la bandera ni el green, porque el diseñador del campo, en un arranque de originalidad, le dio por darle forma de L, así que al final de la calle vemos que el bosque da un tumbo a la derecha, escondiendo objetivos, peligros y recompensas. Allá vamos.

Escogemos para dar este golpe una madera tres. Con este palo podemos alcanzar unos 200 metros, que son los que necesitamos para recorrer el palito largo de la L. También es verdad que nos servirá para mandar la bola 200 metros al interior del espeso bosque por la derecha, o sobrepasar en 185 metros esa valla de la izquierda que delimita el campo de golf con el campo de girasoles. Aun hay otra posibilidad, la más común, que la bola salga perfectamente recta, pero que en lugar de 200 metros, vuele 5 o 6 metros, y ruede 3 o 4 más, quedándose por muy poco justo detrás del tee de salida de las señoras. Ahí sale la mala leche de algunos, que te recuerdan que el hecho de no sobrepasar el tee de las mujeres comporta la deshonrosa obligación de pagar la cerveza en la casa club. La solución a esos desastres pasa por utilizar palos con menos "riesgo" a costa, claro esta, de perder distancia.

En la bolsa de golf llevamos tropecientos cosas. Lo que se diseñó en un principio para llevar los palos se ha ido convirtiendo en farmacia, supermercado, bar, boutique, etc. Tengo un amigo al que es imposible sorprender cuando le pides cualquier cosa en el campo. Te puede doler cualquier parte del cuerpo, te puede apetecer comer o beber cualquier cosa, que el, después de obsequiarte con una sonrisita burlona, abre una de las 400 cremalleras de su bolsa y te saca exactamente lo que necesitas. Eso sin hablar de la infinidad de accesorios y material relacionado con el golf que puede atesorar una bolsa cualquiera. Pero fundamentalmente la bolsa de golf es la bolsa de palos, y de esos vamos a hablar ahora.

Hemos conocido ya a la madera 3, de la conocida familia de las maderas, que aunque se llamen así, ya no contienen ni un gramo del noble material. Lo de madera ha perdurado porque hasta no hace muchos años, este tipo de palos se construían con la cabeza de madera, a diferencia de los hierros que se construían de metal.

Originariamente, todos los palos eran de madera, pero la imparable evolución técnica de este deporte, ha llevado a la industria del ramo a emplear los más sofisticados materiales y aleaciones en la construcción de los artilugios golfísticos. Hoy por hoy se utilizan en la construcción de los palos de golf aleaciones que no hace mucho eran privativas de la carrera espacial. Aceros especiales, titanio, y otros, son habituales en las armas del golfista, evidentemente a costa de unos precios que pueden elevarse hasta el disparate.

Las reglas de golf permiten que en competición un jugador pueda llevar hasta 14 palos, ni uno más. La distribución más común es que un golfista lleve en su bolsa 10 hierros, 3 maderas y un "putter", que así a bote pronto suena mal, pero así le llaman. El putter, o como le hemos bautizado aquí, "pat", sirve para "patear", es decir, para

usarlo en green. Es para entendernos, el palo que se usa en los Mini-golf. Algunos dicen que es el más importante de la bolsa, y yo estoy de acuerdo con eso. Es el que culmina todo, y ya sabemos que la culminación es la parte más importante de muchas actividades. A parte del putter y de las maderas, los hierros son bastante similares entre si, llevan una numeración que empieza en el 1 y termina en el 9. El hierro 1 (raramente usado), es para entendernos, el que tiene la superficie de golpeo más vertical, con lo que se consigue más distancia y menos elevación con la bola. El nivel de verticalidad de la cara de los hierros desciende progresivamente a medida que aumenta su número. Así el hierro 9 es el más abierto de la bolsa, es decir, el hierro con el que elevaremos más la bola y consiguientemente haremos menos distancia. A partir del nueve, los palos tienen nombres rarísimos. En el argot profesional, se denominan los "wedges", palos más abiertos, que posibilitan una gran elevación de la bola en poco espacio de terreno. Los más conocidos son el Pitching-Wedge, y el Sand-Wedge, a los que podríamos llamar, el 10 y el 11, y dejarnos de tonterías. De hecho en un tiempo ya lejano, se denominaron así. Al Sand-Wedge, también se le conoce como Sand-Blaster, o Blaster a secas, siempre con la referencia clara a la arena, en ingles "sand", que nos da una pista que ese es el palo adecuado para salir de bunker, o para cavar profundos hoyos en dicha trampa. Existen más hierros que son primos de estos dos últimos. Muy similares pero con algunos grados más o menos de inclinación en su cara de ataque. Podemos citar al Gap-Wedge, que estaría entre el Pitch y el hierro 9, y el Lob-Wedge, que estaría entre el Blaster y el cielo. La gente tiene auténticos ataques de locura con los Wedges, los tienen todos, con un simple grado de diferencia entre ellos, pero claro, no es lo mismo tirar a 45 metros, que a 47.... Otra característica que diferencia a los hierros de la bolsa es la longitud de sus varillas. Cuanto más vertical, más longitud de varilla. Así el hierro 1 es mucho más largo que el Blaster. Pero para largas las maderas. Hay que decir para los que no han jugado nunca que la longitud de la varilla es directamente proporcional a la castaña que le daremos a la bola. Cuanto más larga más velocidad tendrá la cabeza del palo y más lejos mandaremos la bola. Eso si, cuanto más larga, más difícil será tocarla con precisión. Pues por ahí van los tiros con las maderas. Son significativamente más largas que los hierros, por lo tanto tendremos, mucha más distancia, y mucha más dificultad para tocarla bien. También nos daremos cuenta de lo fácil que es meterse en problemas con las maderas. Pegan fuerte y lejos. Cuando le das bien es una gozada, cuando le das mal suele producirse un desastre. Como los hierros, las maderas también tienen numericos. Está la madera 1, también conocida como el "drive". La reina de la distancia y del cabreo a partes iguales. Muy vertical y hoy en día con cabezones de titanio para que le dé con facilidad el mismísimo rompetechos. Aun así, hay gente que le tiene castigado largas temporadas. Luego por regla

general se salta a la madera tres, la alternativa para los que tienen castigado al drive hasta que se dan cuenta que la tres también es capaz de fastidiar la partida. Finalmente encontramos la madera cinco, maderita útil y dócil que tiene por misión hacer el trabajo de los hierros 3 y 4, bastante difíciles de dominar. Cuando se adquiere cierto nivel con los hierros largos, la madera 5 resulta poco más que un estorbo. Existen también maderas 2, 4, 6, 7, y así hasta que nos cansemos, pero ya tienen utilidades muy específicas y son raras de ver. Lo habitual en un golfista medio es que reparta sus 14 plazas para palitroques en: hierros del 3 al 9, maderas 1, 3 y 5, el pitch, un par de blasters y el putter. Evidentemente, cada golfista es un mundo y estas cifras pueden variar hasta el mareo. Hay jugadores que les basta con 12 palos, y otros que si dejaran llevar 17, llevarían 18. Cuando ya llevas algunos meses dando varapalos, te das cuenta que cada hierro hace una distancia más o menos concreta, y con eso y un bizcocho, puedes aventurarte a elegir un hierro nueve cuando estas a 100 metros del green, porque esa distancia es la que haces normalmente con ese palo. Otra cosa es que ese día hayas desayunado mejor o peor, o que la ejecución del golpe haya sido ideal, pasable, o como siempre. Si todo sale bien, la bola reposará en el green. Y así se juega a esto. En el tee de salida ya hemos comentado que vienen marcadas las distancias hasta el objetivo. A lo largo de la calle suelen también venir marcadas las distancias de 200, 150 y 100 metros hasta el principio de green, lo que nos ayudara como mínimo, a elegir el palo adecuado. Solo es cuestión de hacer números y elegir el arma correcta, todos los demás factores ya dependerán únicamente de nosotros.

Hay que tener en cuenta que hemos desarrollado nuestro ejemplo en un día templado de primavera. Los factores climatológicos son muchas veces determinantes en el juego. Pensemos que esto lo inventaron en Escocia y por supuesto no quieren ni oír hablar de dejar de jugar por mal tiempo (Si no, no jugarían nunca). Las reglas solo contemplan la suspensión de un torneo de golf en caso de; tormenta eléctrica (Se han frito miles), de viento de tal magnitud, que sea imposible mantener la bola en reposo en el green, o en caso de inundación completa del hoyo. Y si no es así, a jugar se ha dicho. Y claro, no es lo mismo jugar con 20 grados una tarde de mayo y una ligera brisa, que el 15 de febrero a 2 bajo cero y con un viento helado que corta el cutis. O una tarde de agosto a 38 grados a la sombra. En fin, que el juego tiene muchas variantes.

Otra cosa que llama la atención al espectador de una partida de golf, es que la gente lleva guantes. Ya sea verano o invierno siempre con el guante. Y eso es lo más curioso, llevan solo uno. Y casi todos en la mano izquierda. Y claro, eso les provoca una de las putadas de ser golfista: En verano van siempre con una mano blanca como la leche, que al lado de la otra que esta negra como el carbón, de las horas que ha pasado golfeando, pues canta como una almeja.

El guante tiene varias funciones. La principal es sujetar firmemente el palo, o mejor dicho, el "grip", otra palabreja que describe la empuñadura del palo. Una zona recubierta de material gomoso para facilitar el agarre. De esta forma la combinación guante-grip, crea una sólida sujeción aun en circunstancias de sudor o de acción violenta. De todas formas han salido, salen y saldrán palos volando debido a la violencia que emplean algunos jugadores noveles al golpear la bola, lo que crea una de las muchas situaciones cómicas que se producen en este deporte. La cara de tonto que se te queda cuando se te escabulle el palo y lo mandas más lejos que la propia bola.

De guantes, como del resto de material, encontramos de infinidad de tipos y calidades, incluso existen modelos con una especie de rejilla transparente en su parte superior para evitar en lo posible el problema del que hablábamos antes, de que al no darle el sol durante el verano, se nos quede la mano albina. Algunos jugadores se toman la molestia de quitarse el guante entre golpe y golpe, otros patean sin guante, pero el engorro de estar poniendo y sacando hace que la mayoría de golfistas vayan las 5 o 6 horas con el guante puesto.

Los zapatos son otra parte importante en la indumentaria golfística. Su peculiaridad es que llevan clavos en las suelas. La razón es muy simple: En un recorrido ondulado de césped húmedo, conviene estar firmemente pegado al suelo, porque sino, lo más fácil es pegar un resbalón y dar al traste con un bonito fémur, o una practica rotula. Además, al hacer el "swing", que es la madre del cordero en esto del golf, es muy interesante tener los pies en el suelo, y no volando. Los zapatos de golf, a parte de llevar clavos, se caracterizan por ser impermeables. Característica que se agradece, principalmente en invierno y en días de lluvia. Los clavos de los zapatos de golf eran hasta no hace mucho de metal. Eran auténticos pinchos que destrozaban literalmente los parqués, mosaicos, y terrazos de las casas club. También destrozaban los greens en pies poco cuidadosos, de ahí que algunos campos empezasen a prohibirlos, hasta que la misma industria se ha decantado por los tacos de goma, mucho más cómodos y respetuosos con las superficies sensibles.

Se podría decir que con el equipamiento que hemos descrito hasta ahora se podría salir a jugar tranquilamente al golf sin temor de ser acusados de no estar al día. Aun así, la parafernalia que puede llegar a usar un golfista es infinita, como infinito es el mercado que lo alimenta. Yo personalmente quedo perplejo cuando llega a mis manos un catalogo de golf. Desde increíbles artefactos ortopédicos para ensayar el swing sin separar el codo del esternón y las manos de la barbilla, con los que hay que atarse como si no tuvieras remedio, hasta mini-péndulos donde cuelga una bola para entrenar el driver, que por cierto, al primer zambombazo, mandas bola, péndulo y jaula de canario a 80 metros más allá del coche del vecino. Entre los dos ejemplos encontramos más madera. Esterillas con dos agujeros que simulan un green, bolas horadadas que no vuelan, llaveros cuenta-

golpes, libros tan inútiles como este, palos con el grip de cambio de marchas, redes para perforar a cañonazos, más libros, y más videos. Todo con un único fin, darte esperanza y hacerte pensar que puedes hacerlo mejor en el campo.



III - ¿En tu campo o en el mío?

Hacerlo mejor o peor en el campo depende de muchísimos factores, uno de ellos es lo que podríamos definir como "terreno de juego". En contra de otros deportes como el fútbol, donde siempre juegas en un terreno de juego idéntico, lo bonito del golf es que nunca juegas en las mismas condiciones, y ya no hablo ahora de condiciones meteorológicas, sino que cada campo es diferente entre si. No solo las medidas de las calles, que suelen ser parecidas, sino la distribución y sobretodo el entorno. Unos tendrán más lagos, otros más pendientes y otros más bosques. Cada campo presenta unos retos que superar, y por eso al aficionado le gusta visitar nuevos campos de golf. Los hay que están mejor cuidados que otros, con más detalles, con el diseño más adecuado al profesional o al amateur. Ahí es donde el propietario de un nuevo campo debe tomar su primera gran decisión. Hemos conocido campos sencillamente geniales desde el punto de vista de la dificultad. Campos donde es muy difícil cumplir con tu handicap, pero en el que los profesionales y aficionados de buen nivel disfrutaban del reto. Por el contrario los principiantes salen con el vestido de cordero y acaban con una tarde de frustración total. Al otro lado están los campos "asequibles", recorridos donde es fácil, o debería serlo cumplir con nuestro handicap. Ahí los que somos malos disfrutamos de lo lindo, pero claro, los que le dan bien a la bola, no acaban de llenar sus ansias. Ese problema corresponde al diseñador del campo, que debe decidir que tipo de campo quiere y quien quiere que sean sus principales clientes. Lo ideal es jugar con los tees de salida y las posiciones de la bandera en el green, y tener la suficiente versatilidad como para cambiar la dificultad de un hoyo en función del torneo que se celebre, pero esa capacidad de adaptación la tienen muy pocos campos en el mundo. Esta claro, si pones un enorme lago en la calle del 1, al que solo puedas superar con un vuelo de bola de 160 metros, habrás hecho un hoyo espectacular, pero los cientos de aficionados y principiantes que manden su bola al agua, simplemente no lo pasaran bien. Todo aficionado que se precie es un diseñador de campos de golf en potencia (un poco como los aficionados al fútbol, que son los mejores entrenadores). Quien no ha soñado alguna vez en construir

uno a uno 18 hoyos de ensueño, con árboles aquí y allá, lagos por doquier, bunkers tremendos y caídas en el green que no pasarían ninguna revisión técnica por mucho que dejáramos crecer la hierba. Los grandes diseñadores (que son pocos y se forran) son capaces de engendrar auténticas maravillas en terrenos muchas veces desolados, o con una orografía imposible. Ellos consiguen ese equilibrio del que hablábamos antes, entre la dificultad y la diversión, y no como nosotros que simplemente crearíamos un recorrido infernal, imposible de jugar. Uno a uno se estudian los hoyos, la caída del hierro, la distancia del driver, poniendo en esas zonas bunkers de calle que esperan ansiosos para tragarse nuestras relucientes bolas. Se estudia así mismo el siguiente golpe, la zona de caída, las pendientes de la calle, el viento predominante, y la posibilidad de dejar algún árbol a la derecha de la calle para dificultar el golpe natural de los buenos jugadores, que juegan la bola de derecha a izquierda. Y así hasta el infinito, un diseñador puede elaborar su "producto" hasta la perfección, aunque luego te llega Tiger, y te rompe todos los esquemas. La aparición del Sr. Woods, unido a la vertiginosa progresión del material de golf, ha dejado cortos el 90% de los campos del mundo. Antes un buen pegador, hacia con su driver unos 220 metros de promedio. Con la aparición de las nuevas bolas y de la tecnología de fabricación de las maderas 1, con la utilización de metales cada vez más ligeros y resistentes, consiguen que ese mismo jugador consiga 50 metros más. Eso ha destrozado el diseño de la mayoría de campos del planeta. Donde antes había un bunker de calle que recogía los golpes de 200 metros, ahora hay un hoyo solitario, donde solo van a parar las hormigas para hacer su nido, de lo tranquilo que esta. Hasta los pegadores más mediocres, superan con facilidad a la pobre trampa de arena. Y no solo es eso. Aquel par 5 de 420 metros, al que solo llegaban de dos los mejores, ahora ve impotente como la gente tiran de dos con apenas un hierro 8. Eso ha provocado una epidemia de rediseños, que en función de la economía del club, son pequeños parches para seguir teniendo un recorrido competitivo. Otra cosa son los grandes campos del mundo. Los escenarios de los circuitos Europeo y Americano de profesionales, llevan a cabo auténticas remodelaciones de sus recorridos, en parte porque a nadie le gusta que todo el mundo haga 15 bajo par en su campo, y en parte para intentar frenar el endiablado juego de los grandes maestros, con Tiger Woods a la cabeza. Lo que pasa, es que ahí se equivocan, porque como bien dice el padre de la "bestia", cuanto más complican los campos para Tiger, más posibilidades tiene de ganar, y eso es de Perogrullo. Si complicas el campo para el número 1, ¿que le estas haciendo al numero 4?, ¿y al numero 98? En el mundo del golf hay una autentica preocupación por el futuro de este deporte, principalmente en el terreno profesional. En los últimos años el avance técnico ha sido superior a siglos enteros de evolución. Desde que apareció la famosa Titleist Pro-V, la industria de las bolas de golf ha dado un salto de gigante en cuanto a distancia y precisión.



La salida al mercado de los drivers de titanio, también provocó una auténtica revolución, hasta el punto que la USPGA, los que cortan el bacalao en USA, prohibieron uno de los modelos estrella de la firma Callaway, el ERC. Hay que decir aquí, que el mundo del golf está regido por dos instituciones que gobiernan respectivamente el bien y el mal en Europa y los Estados Unidos. Si aquí los que mandan son los de St. Andrews, en Los Estados Unidos son los de la USGA. Estos últimos prohibieron el mencionado driver, mientras que los europeos lo podían usar sin problemas. Estas diferencias de criterio están en camino de desaparecer, ya que a partir del uno de enero del 2003, se ha acordado unificar criterios en el COR, o coeficiente de recuperación de la cara del driver, que es la tecnología que permite pegar esos latigazos tan descomunales.

Aun así, la preocupación sigue imperando en el mundillo del golf, ya que la tecnología no se detiene, y el miedo es que los campos se deban modificar constantemente. Las ideas que pululan son varias, desde limitar el número de palos a llevar, unificar el tipo de bola y sus características o incluso reducir el tamaño del hoyo. Pero sea cual sea la solución que se tome en el futuro, deberá contar con el consentimiento de la poderosa industria del golf. Lo más lógico sería que en los grandes circuitos profesionales, aplicaran cualquiera de estas medidas tendentes a moderar el resultado y nos dejaran a los aficionadillos disfrutar de los avances técnicos sin limitación de ningún tipo. Total, nosotros vamos a divertirnos al campo, o sea, que si dentro de 10 años podemos llegar de uno en un par 5, ¿a quien le hacemos daño? Mientras, si conviene, que los "pro" jueguen con una bola de corcho. Volviendo al diseño de los campos de golf, una de los detalles que no se tiene en cuenta a veces, es la orografía. Me explico, hay campos donde con desayunar tienes bastante para sobrellevar los cinco kilómetros y pico. Otros en los que tienes que haber desayunado y comido para soportar las pendientes y el kilometraje. Y finalmente, unos, a los cuales puedes salir a jugar con todas las reservas de sodio y potasio que seas capaz de atesorar, que

igual vas a quedar con el hígado saliendo por la boca en el hoyo 16. Aquí es donde aparecen otros artilugios, no menos llamativos, que caracterizan a este deporte. De antiguo se creó la figura del "Caddie", un ser humano con tintes de esclavo, que apechuga con la enorme bolsa y todos sus kilos latentes, a través de la estepa verde, detrás del jugador que suele ir con las manos en los bolsillos. Esta –casi humillante– actividad, es habitual hoy en día únicamente en los circuitos profesionales, aunque hay que decir a renglón seguido, que el caddie siempre ha sido bien pagado. Tanto que actualmente ser caddie de Tiger Woods, da tantos o mejores beneficios que los que obtiene un jugador notable. Los hay que llevan de caddies a un amigo, un familiar, o a su pareja. Es una buena táctica para pegarles el gusanillo del golf, ya que haciendo de caddie se aprecian claramente todos y cada uno de los encantos de este deporte. Yo recomiendo encarecidamente conseguir aficionar a la pareja, porque de un plumazo conseguimos libertad total para dedicar nuestro tiempo libre a dar palos a la bola. Muchos de los mejores jugadores de golf, empezaron en humildes cunas y haciendo de caddies. Llevando las bolsas de los abueletes y abuelillas, de los guiris refinados, y los pros de pacotilla. Así, golpe a golpe, como diría Serrat, se hicieron con el juego, y luego fueron ellos los que necesitaron caddies. Uno de los ejemplos más representativos de esto que os digo es el de Severiano Ballesteros, nuestro golfista más brillante, que siendo su padre jardinero en Pedreña se hartó de llevar bolsas a cuestras. Otras figuras han tenido más suerte, o no, y ya desde niños tuvieron la oportunidad de iniciarse en este deporte por la puerta grande. En determinados países orientales, la figura del caddie, es aun muy vigente. En Tailandia la mayoría de caddies son mujeres, que además de ser tremendamente eficientes, tienen una preparación golfística impresionante. No hay que olvidar, que la figura del caddie, no solo se ocupa del trabajo de porteador, sino que un buen caddie, te orientara sobre el palo ideal en cada situación, de los metros que te faltan para el green, y de la caída que tiene ese putt. Hoy en día, la figura del caddie ha sido reemplazada por artilugios mecánicos como el carrito eléctrico, o el "buggie", cochecito cachondo donde caben dos personas y dos bártulos, y cervezas y miles de tonterías que confunden un día de golf con una merendola en la sierra, y que en manos de mi amigo Carlitos, se convierte en un peligroso prototipo de rallyes. Que levante la mano el que no ha pegado botes con el buggie intentando derrapajes imposibles. El carrito eléctrico es muy útil, él lleva los palos y la bolsa, y tú te puedes dedicar al golf en mejores condiciones que si hubieras tenido que empujar el equipo en la última cuesta endiablada. Aunque siempre están los "puretas" que dicen que el golf es todo, juego y caminata cargado hasta los topes, pero claro, eso no se lo dirán al abuelete de 88 años, que si no fuera por el equipo propulsor, no pasaría del hoyo 7. También es verdad, que si tu condición física no es ideal, con la ayuda de esos medios mecánicos aun podrás darle un

castañazo a la bola en la salida del 16, que si por el contrario has llevado a peso las herramientas hasta ese punto, lo más probable, es que no tengas fuerzas ni para clavar el tee en el suelo. Y creo sinceramente, que el golf no debe estar condicionado al menos, hasta ese punto por la condición física. Bien es verdad que en los torneos "serios" esta prohibido el uso de coches, permitiéndose el carro eléctrico como máxima ayuda. Si hablamos de profesionales, todo artilugio mecánico esta de más, porque ya hemos comentado que sus caddies son de dos patas. Lo que jode de estos artefactos, es que se acabe la batería o se estropee el buggie. Ahí se complica el tema, y eso lo sabemos los que hemos tenido que empujar un carro eléctrico, más agotado que nosotros, por las pendientes de los tres últimos hoyos. Ya nos tienes desesperados en la casa club pidiendo el teléfono de Varta, de Fiamm, o alguno de sus primos. Los hay que tienen una capacidad natural para solventar problemas. Estaba un día jugando un torneo y uno de mis compañeros de partido utilizaba un carrito eléctrico. Ya en los primeros hoyos anunció que tenía la batería baja, que no sabia si le aguantaría todo el recorrido. Efectivamente, en el hoyo 12, el carro dejo de empujar tras unos quinientos metros de pendiente agónica. Sin inmutarse, el tío cogió su teléfono móvil, marca el número de la casa club y con toda la desfachatez de la que yo hubiera podido imaginar, pide que manden un buggie a la calle del 12, que su carro eléctrico se había quedado sin batería. Mi cara de jilipollas debía ser para enmarcar, porque no pasan ni tres minutos, y se presenta un chavalito con el coche y un carro manual para el individuo. Le recoge el carro eléctrico, le ayuda a instalar la bolsa en el manual y le dice que tendrá su maquina agotada en el taller del club, para que la recoja al acabar el campeonato. Mi estupor se debió en mayor medida a que hacia pocos meses que había apechugado con todo el equipo, sin que se me ocurriera la brillante idea que al tonto ese, que a su actuación en si. Y es que en el golf como en la vida, hay gente que sabe torear, y otra que paga por verlo. Eso si, ahora ya no le tengo pánico a que se me acabe la batería, bueno al menos la del carrito eléctrico, porque si se acaba la del móvil, ya me dirás como llamo a la casa club. Pero eso es una utopía. El móvil se ha convertido en una plaga que lo abarca todo. Suena en ceremonias religiosas, en platós de televisión, en salas de urgencias en los hospitales, y por supuesto, cuando estas pateando para birdie. Y no suena discreto, no, suenan las valkirias de Wagner, con lo que el putt se va irremediamente a la mierda. Lo siento, te comenta el dueño del artefacto, es que estoy trabajando, añade. Trabajando, piensas tu, en GSF* debes trabajar. El móvil protagoniza muchas anécdotas en el mundo del golf. Empezando por el tipo que ya en la casa club, se da cuenta de que se le ha caído el teléfono en alguna parte del recorrido. Presa del pánico pide ayuda con la mirada sin saber que hacer, hasta que el listillo del grupo propone pedir un cochecito y realizar el recorrido a la inversa mientras un segundo llama sin cesar al terminal extraviado. La

estampa es de lo más cómico que pueda pasar en un campo de golf. Finalmente y ya

sin luz, abandonan la búsqueda a las 10 de la noche, mientras el móvil espera en la recepción del club, callado, porque el tonto que lo encontró quiso comprobar si se apagaba como el suyo. También provoca momentos divertidos, cuando a uno le llaman y se supone que no debería estar jugando a golf. -- Nooo, esto, que estoy aquí con el señor de las persianas--, ves que murmuran, mientras

(*) Gilipollas Sin Fronteras

intentan infructuosamente disimular el sonido del drive de titanio que acaba de golpear la bola a tres metros. O el otro; --No, cariño, que tu no te imaginas como esta la carretera, los menos hay 20 kilómetros de retenciones, debe haber habido un accidente o algo así, porque llevo dos horas parado-- El golf provoca auténticas escapadas.

Cuando a uno le entra el gusanillo es capaz de ingeniar mil y una excusas para poder jugar. Se escapan de sus jefes, de la mujer, de sus amantes, de su religión y hasta de la tele. Huyen de todo para encontrarse a ellos mismos y al campo de batalla, al reto, a la superación íntima. Aquí es conveniente tener la cabeza bien amueblada, porque es tal la

pasión que despierta este deporte que puede tranquilamente dar al traste con nuestro futuro laboral y/o familiar. De hecho existe un

termino que describe la soledad que sufren las esposas de los golfistas; Las Viudas del Golf. En el terreno laboral comentar que en los Estados Unidos, donde juegan muchísimo más que aquí, existen reglas muy claras en la contratación de ejecutivos por parte de las empresas. Si contestas en el test correspondiente que juegas a golf, malo. Si además dices tener un handicap bajo, peor todavía. Allí

creen, y no sin parte de razón, que para tener un handicap bajo necesitas muchas horas de golf a la semana, y eso, claro, es incompatible con el buen rendimiento laboral. Otra cosa son los

negocios que se realizan entre tee y green. Negocios de todo tipo.

Suele ser habitual encontrar en el campo empresarios más o menos importantes, que mientras le dan a la pelotita están mucho más receptivos que en su despacho de la quinta planta. Además están

solos, sin intermediarios, secretarias ni asesores. Buen momento pues, para introducir tu tarjeta de vendedor de ascensores para

hospitales en su bolsa de golf. En ese caso está bien invertido el

partido del miércoles por la mañana, cuando tus compañeros están haciendo cola frente al despacho del gerente de la Clínica El Esguince.

En la realidad y a un nivel más humano, las ventajas son más

terrenales. Conoces en un torneo al dueño del restaurante La

Gaviota, que al comentarle que tu niña va a hacer la comunión y necesitas un buen sitio para hacer el convite, se te ofrece

generosamente y a un precio de amigo. Al mismo tiempo le comentas

que tienes una empresa de pintura y automáticamente te propone

hacerle un presupuesto para pintarle el restaurante. Así son la

mayoría de negocios que se producen en el golf, acabas conociendo a

muchísima gente y todos pueden ofrecerte algo. Las 5 ó 6 horas que suele durar un campeonato crean amigos, enemigos y clientes, y eso le gusta a la gente.



¿Como pueden prohibir un "driver"
que sigue sin pasar del tee de Señoras?

IV – Palos, garrotes y minifaldas

El palo junto con la bola, es uno de los protagonistas del golf. Ya hemos comentado que las reglas permiten llevar hasta 14 palos en la bolsa. 14 que hemos de seleccionar de entre 200.000 posibilidades que nos ofrece la industria del golf. Aquí es donde podemos aplicar un presupuesto ajustado o tirar la casa por la ventana para practicar nuestro deporte. Pero no nos engañemos, eso pasa en cualquier deporte. En contra de los que tildan el golf de caro, podemos asegurar que se puede jugar al golf con lo puesto. En Cataluña desde hace ya algunos años, se ha importado con gran éxito una modalidad de golf llamado Pitch and Putt, que en nuestro idioma podríamos definirlo como Pitch y Putt, --manda huevos--, porque la filosofía de esta modalidad de origen Irlandés, es la de jugar a golf con esos dos palos únicamente. Eso si, en un campo de dimensiones más reducidas. Las ventajas que aporta esa modalidad son numerosas. Su recorrido no excede de 2.000 metros, con calles que oscilan de 50 a 120 metros, y se puede completar en poco más de dos horas, extremo este muy interesante para la gente que no puede permitirse pasar 6 horas "ausente" de sus obligaciones. Se usan para su práctica una media de cinco palos y se caracteriza por un juego técnico y muy divertido. Otra ventaja es que es muy económico. De hecho no requiere por nuestra parte ninguna inversión, ya que es el mismo club el que te facilita con el precio del "green-fee", o precio de la partida, todo lo necesario para jugar, es decir, palos y bolsa. Únicamente debemos utilizar un tipo de calzado deportivo de suela plana, para no dañar la superficie del green. Así que tenemos en el extremo inferior, económicamente hablando, una opción que nos permitirá iniciarnos en este mundillo, por lo que nos cuesta jugar al

tenis, o ir al gimnasio. En el otro extremo tenemos todas las posibilidades que pueda permitirse nuestro bolsillo. Exclusivos juegos de palos de 6.000 euros, o hacernos socios del campo El Hoyo Negro, en el que solo pueden jugar los miembros del club, comprarnos nuestro propio cochecito, etc, etc. Justo igual que el que se compra un juego de esquís de Teflón-Titanio-Grafito, con mono Goretex-Espacial, para ir a esquiar a la estación más "in", o el que se hace importar el último modelo de equipo de buceo de los USA, para verle el culo a los arenques. El abanico de precios que podemos emplear en el golf, no es ni más ni menos que en cualquier deporte, exceptuando, claro, las canicas y su prima la petanca, y aun así, el otro día mi padre (petanquero de pro) me dijo que quería comprar no sé que leche de bolas de petanca, carísimas, que las hacían en Francia, y que se paraban en seco.

Y es que los zorros de los industriales se la saben larga. En el submundo de los palos, corren las leyendas como en el mismísimo lago Ness. Que tal palo la levanta más, que tal otro tiene mejor trayectoria. Que uno la frena y el otro la rueda. Que la varilla tal, te ira mejor para jugarla de dentro a fuera, que con esos grados ni la moverás, y así, hasta el mareo más absoluto. Ahí estaba Seve de nuevo, con 7 añitos, haciendo diabluras con su único hierro. Un hierro tres al que habían cortado la varilla a la altura del chavalito. Con ese pedazo de herramienta, nuestro campeón, aun alevín, daba golpes que para si quisiéramos muchos de nosotros, cargados de tecnología, de off-set, de punto dulce y de aleaciones de los cojones. Como con todo, aquí lo que importa no es la flecha, sino el indio. Es similar a la discusión que tienen los cazadores con sus armas. Que si mi escopeta es Checa, y tiene un equilibrio perfecto. Pues la mía es Navarra, y te quito los conejos de dos en dos.

Con la bolas, tres cuartos de lo mismo. Es verdad que últimamente las bolas han experimentado un avance tecnológico palpable, incluso para los más torpes, pero de eso a que existan miles de variedades solo puede responder a un interés comercial por parte de los fabricantes. De una misma marca encontramos bolas más duras, menos duras, con más vuelo, con efecto pronunciado, bolas para señora, para abuelete, para imbécil y para toreros. Total, un caos donde el jugador se pierde irremediabilmente. Aquí entra un poco el marketing. Jugar con la bola de Tiger Woods, no mejorará una leche nuestro juego, pero quedaremos como auténticos expertos frente a contrincantes y observadores externos. Otra cosa es que jueguen con nosotros. Ahí ya la cagamos, porque nuestro nivel sale a relucir al segundo hoyo, si no en el primero. Y no hay peor situación, ya os lo digo yo, que estar usando material de alta calidad y jugar con el culo. El comentario que se puede adivinar a nuestra espalda es siempre el mismo: ---Mira este, mucho driver Callaway, mucha Pro-V, pero es una patata...--- Y al otro extremo, tenemos al jugador modesto, económicamente hablando, al que encuentras un día en el tee de salida, que esta jugando con los palos que tu desechaste hace tres

años, porque eran de principiante, y con bolas a las que ya ha saltado el nombre de la marca, de tortazos que lleva. A la que lleváis tres hoyos, ya te saca 8 golpes de ventaja. Y eso que tú, llevas un juego de palos, de los que un solo hierro cuesta más que todo el equipo del fulano en cuestión. Cuando lleváis 10 hoyos, te das cuenta de porque tu usas siempre bolas nuevas, y el sujeto siempre bolas muy usadas. Tu has perdido ya tres hermosas Pro-V, de 5€ la pieza, mientras que nuestro amigo sigue jugando con la misma bola marrana y vieja, que seguro lleva 15 torneos sin ver el fuera de límites.

De hecho existe una prospera industria alrededor de los que pierden bolas. Fundamentalmente en los lagos de los campos de golf, cada año se "ahogan" millones de bolas, la mayoría en perfecto estado, es más, muchas solo reciben un único golpe, el jodido golpe que las ha mandado a la compañía húmeda de las ranas. De este hecho desgraciado y natural, se aprovechan, en primer lugar el club, y por extensión, empresas que han convertido la falta de puntería de muchos golfistas en un lucrativo negocio. En asociación con los clubes, estas empresas, una o dos veces por año, por medio de artilugios mecánicos, o con la participación de buzos, vacían los estanques de enormes cantidades de bolas de todo tipo y condición. Estas son seleccionadas y vendidas posteriormente, al mismo jugador que las lanzó al agua, eso si, a un tercio de su precio original, aproximadamente. Pero poco han tardado a correr la voz, de que estas bolas no sirven, porque el efecto del agua las ha perjudicado. Esto, evidentemente, lo dicen los fabricantes de bolas, y también hay que decirlo, algunos profesionales de este deporte. Yo, particularmente, juego con bolas recuperadas, que es como se llaman, y también con bolas nuevas, y tengo que decir, que no noto ninguna diferencia entre las resucitadas, y sus primas de fábrica. Eso si, para mandar la bola fuera límites, no hace falta notar mucho la diferencia. Los profesionales, seguramente puedan notar alguna ligera sensación, pero claro, resulta que a los "Pros", les regalan de fabrica las bolas, con lo que me parece que poco han usado ellos esas bolas pasadas por agua. Aunque si hacemos caso a lo que cuentan, no me extrañaría un pelo que encontraran diferencias, porque dicen que muchos de los grandes jugadores, de una caja de 12 bolas de las más caras del mundo, desechan de 6 a 8, porque no las encuentran ideales, después de efectuarles un minucioso examen. Pues que me las envíen a mí, que con esas bolas descartadas yo me siento el rey del green. Mi consejo, ausente por completo de autoridad, es que no debemos preocuparnos del tipo de bola que juguemos. Sobretudo si nuestro handicap es aun de 2 cifras. A ese nivel, solo debemos fijarnos en la dureza de la bola; dura si queremos metros, y blanda si queremos control con los hierros cortos. Y sobretudo, si somos de los que necesitamos más de cinco bolas por vuelta, lo fundamental, es que sean baratas. No hay peor sensación cuando vas al agua, o pierdes la bola, que a parte de apuntarte unos cuantos golpes de más, que estropean sin remedio nuestra tarjeta, multiplicar la perdida

económica que llevamos en bolas durante el recorrido. Cuando lleguemos a handicap 10, y veamos como tenemos que empezar a cambiar bolas de puro viejas que están, es el momento de elegir bolas más caras y claro, mejores.

En el campo hay que vestir correctamente. Esta afirmación, la encontramos en varias circunstancias en el mundillo del golf. La podemos encontrar en algunos paneles informativos de algún club, otras veces lo encontramos escrito en la parte posterior de la tarjeta de juego, y por supuesto es una de las normas no escritas del golf. Cuando aterrizas en este deporte, este tema te llama la atención, porque dices; ¿vestir correctamente?, ¿cómo?, ¿con que? La duda te asalta y los primeros días te embarga una sensación, de que todo el mundo te mira. ¿Debería haberme puesto corbata? ¿Este polo naranja, no será muy atrevido? Esta norma, antigua, viene a poner un criterio de buen gusto en el vestir para la práctica del golf. Más que recomendar lo que te pones, intenta evitar que el "guiiri" finlandés, ande por el campo en calzoncillos, porque se esta ahogando de calor con los 39 grados de Málaga. Intenta impedir que la Señora Anastasia, se venga a jugar con los zapatitos de tacón, y deje el green como un queso gruyere. En definitiva, y como las normas de etiqueta, es una recomendación a la gente, para que se use una indumentaria más o menos formal. Esa indumentaria ideal, esta formada por unos zapatos de golf, o calzado de suela plana, pantalón o bermudas, y polo ó camisa con cuello. O sea que en camiseta no quedaremos bien, ni con zapatos de fútbol, ni con bañador. De hecho, no es difícil cumplir esa norma, pues la mayoría de los mortales, llevamos a diario el equipo ideal, a parte claro, del calzado.

Otra cosa son las señoras. Ahí, las normas son un poco más flexibles, porque si bien se contemplan igualmente unas limitaciones en las prendas que se pueden llevar, no sé porque nadie le dice a esa chica del tee del uno, que con esa minifalda esta incumpliendo las normas. Y eso que cuando se agacha para marcar la bola, sus compañeros de partido parecen perder la concentración, porque uno esta metiendo la bandera en su bolsa de palos, el otro esta pateando con el Blaster en la mano, y el tercero dice haber perdido la lentilla mientras husmea el suelo del green. Pero bromas a parte, las normas de corrección en el vestir y nuestras queridas damas, son un complemento perfecto, porque la verdad están todas guapísimas con sus atuendos deportivos, sus zapatitos claros y sus accesorios Nike, Titleist o Callaway.



V - El Juego

En este capítulo, quizás el más técnico de la guía, intentaremos hacer humano el complicado mecanismo de jugar a golf en serio, de aplicar los resultados a nuestra tarjeta, de las diferentes modalidades, de aplicar el handicap, y de enterarnos minimamente de complicados conceptos como el slope del campo.

Si en un principio la técnica del golf es sencilla (darle castaña a la bola con un palo), cuando hablamos de competición, la cosa comporta una serie de actividades paralelas, que complican el deporte en su estado puro. Cuando nos enfrentamos a nuestro primer torneo, a parte de intentar infructuosamente, que no se note el tembleque ridículo de las piernas, nos encontramos con una serie de "novedades" que hasta el momento no habíamos tenido oportunidad de conocer. De entrada, cuando hemos ido a recoger nuestra tarjeta de juego a la casa club, vemos como han llenado las casillas de resultado con minúsculos puntitos que representan nuestro handicap. Así que han repartido mis 22 puntos de handicap proporcionalmente en los dieciocho hoyos del recorrido. ¿Y porque me dan 2 puntos en el 1, 12, 15 y 18 y solo uno en el resto? Pues porque los hoyos también tienen handicap, como nosotros. Cada hoyo tiene una "presunta" dificultad, y en función de esa dificultad, un hoyo (el más fácil) será el handicap 18, y el otro (el más difícil) tendrá el handicap 1. Entre medio estarán el resto, cada uno con una dificultad diferente a los demás. Ese dato suele ser visible en los tees de salida y en su defecto en las tarjetas de juego. Así pues, podremos comprobar que nuestra tarjeta tiene un punto en cada uno de los 18 hoyos, y 1 más en los hoyos con handicap 1, 2, 3 y 4, totalizando de esa manera los 22 puntos de handicap que tenemos. Todo esto, tranquilos, viene controlado y puesto al día por la Federación, aunque el último responsable de su handicap es el propio jugador. Eso quiere decir, que si un día vamos a un campeonato, y por error nos aplican un

handicap distinto al que tenemos en realidad, estamos en la obligación de anunciarlo y pedir la rectificación.

Otra sorpresa es que en el tee de salida del primer hoyo, debemos entregar nuestra tarjeta a un tipo gordo, al que no conocemos de nada y que encima juega en nuestra categoría y contra nosotros.

¿Como puede ser eso? ¿Cómo vamos a permitir que un "enemigo" apunte nuestros golpes? Aquí esta la primera demostración del excelente "Fair Play" que impera en el golf. Uno de tus contrincantes apunta tus resultados de la misma forma que tu, debes apuntar los de otro contendiente. Raramente se producen conflictos en ese aspecto, ya que tú, aparte de apuntar los resultados de la Sra. Repipi, vas apuntando al mismo tiempo los tuyos propios. Al final del recorrido es extraño que no cuadre, y en caso de discrepancia, uno se suele acordar de donde esta el error. Con la experiencia, ya sueles contrastar con tu marcador en la mitad del recorrido, donde en caso de haber discrepancias con el resultado de algún hoyo, la memoria guarda aun frescos los antecedentes. Una buena práctica es contrastar hoyo por hoyo antes de apuntar el resultado en la tarjeta. ¿Has hecho ó? Si, en efecto, seis. Y de ese modo cuadra seguro. Pero sigamos analizando nuestra tarjeta. ¿Que pasa en el hoyo en que tenemos punto? Pues, que si lo terminamos con 5 golpes, le restamos uno, y representa que lo hemos hecho en 4 golpes. Si tenemos dos puntos en ese hoyo, significara que a efectos del torneo, lo habremos conseguido en tres golpes y así sucesivamente. En la tarjeta se suele apuntar el resultado "bruto", y ya el comité de competición se encarga más tarde de restar los puntos de nuestro handicap. Este ejemplo esta basado en la modalidad llamada "stableford", en honor de un tipo que se aburría de jugar a golf a golpes simples, y se invento una modalidad donde se perdonan los grandes descalabros. Luego hablaremos de ello. En la modalidad "stroke play", o por golpes, nuestro handicap no viene a base de puntitos, sino que sencillamente se descuenta del resultado final. Así, si nuestro handicap es 22 y nuestro recorrido ha sido completado en 100 golpes, nuestro resultado "neto", será de 78 golpes. En otras modalidades de juego el handicap se aplica de diferentes maneras. Cuando se juega por equipos o en parejas, a veces el resultado depende de complicadas formulas matemáticas, que persiguen la igualdad de oportunidades entre jugadores de nivel dispar. En todos los torneos existen diferentes categorías de juego. De esta forma los jugadores compiten entre los de su mismo nivel de handicap. Y por supuesto, siempre encontramos la categoría "scratch", que es la pura, la que no contempla descuento de ningún golpe, tantos haces, tantos cuentas. Esta categoría es paralela a las otras, es decir, todos juegan en su categoría, y además, en la scratch. Es costumbre al finalizar los torneos, decir tus dos resultados, el limpio, o sea, quitando el handicap, y el bruto, eso es, los golpes reales que hemos realizado. No hace falta decir, que al principio, uno tiene una tendencia poco disimulada a proclamar únicamente el resultado

limpio, ya que suele ser más presentable que el resultado scratch, y ahí si que el golfista no se diferencia del pescador, o el cazador, si se le puede poner un poco de salsa a nuestro resultado, pues se le pone, y decir que hemos hecho 5 sobre par, queda mejor que decir que hemos hecho 40 golpes más con nuestro handicap 35. Otra cosa es el mareante delirio que les pilla a todos los golfistas una vez han terminado su ronda. No sé porque razón, todo el mundo te quiere contar su recorrido. Evidentemente, un recorrido lleno de desgracias y mala suerte. Que si no hubiera sido por el golpe aquel... o por el árbol del 16, o por el lago, o por el mal bote en el 8... En definitiva, un sinfín de lamentaciones en las que cae hasta el más pintado. Todo el mundo se acuerda de los golpes desgraciados que le han impedido hacer el resultado de su vida. Claro que nadie se acuerda del "churro" que ha metido en el 14, cuando ha embocado de 50 metros, habiendo dado un golpetazo horroroso con el canto del palo, y la bola se ha colado milagrosamente después de pasar rodando por el bunker de la izquierda y de haber rebotado en el alcorcho del final de green. La suerte, que la tienes por regla general, buena y mala en un recorrido, suele ser recordada únicamente en su faceta negativa. Pero así son las cosas, y nadie, repito, nadie, ha podido evitar soltar la batallita de la mala suerte alguna vez al acabar su recorrido. Un día, vamos a un torneo al Club de la Bandera Negra, y cuando nos dan la tarjeta, vemos pasmados como siendo nuestro handicap de 22, en la tarjetilla solo aparecen 19 puntos. Resulta que existe un handicap real y un handicap de juego. Alarmados, preguntamos a los que saben, el porque de tamaña injusticia. La respuesta es simple. Este campo es más fácil que otros, y por tanto tiene un valor "slope" inferior, y a partir de ahí y con una calculadora sale un handicap de juego para cada jugador, con lo que la "injusticia" es para todos igual. Eso nos tranquiliza hasta que nos acordamos de la madre del que decidió que este campo era fácil, ya que llevamos cuatro hoyos jugados y aun no hemos sumado ni un punto. Eso de los puntos es propio del sistema Stableford. Una modalidad que se introdujo en los años treinta, con el objetivo fundamental de acelerar el juego. El sistema Stableford se basa en la adjudicación de puntos en función del resultado de cada hoyo. En un par 5 hacer 5 golpes te proporciona 2 puntos. Hacerlo en solo 4, es decir, hacer "birdie", te da 3 puntos. Si hacemos "eagle", o sea tres golpes, tendremos 4 puntos en el zurrón. 5 puntos, son los que obtendremos si realizamos un "albatros" o "doble Eagle", y si lo metemos en uno (en sueños) nos darán 6 puntos. Por la parte alta del resultado, solo tendremos un miserable punto, si conseguimos meterla en seis golpes "boggie". Todo lo que pase de ahí, es sinónimo de levantar bola, ya que no importa los golpes que demos, que seguirán representando cero puntos. Ese es el detalle que hace que el juego no se retrase, ya que sobretodo los principiantes, suelen tener accidentes de 8, 10 o más golpes por hoyo. A eso se le llama hacer "raya", porque en la casilla correspondiente a ese hoyo, nuestro marcador, en lugar de apuntar

el número de golpes, pone una bonita raya negra. El sistema de handicap en este caso, representa que si en un hoyo hacemos el par, y en ese hoyo teníamos un punto de handicap, nuestro resultado será equivalente a tres puntos, dos por el propio par, más uno de regalo, vamos, igualito que si hubiéramos hecho un magnifico "birdie". En otra circunstancia, si en un par 5 hacemos 8, y resulta que tenemos 2 puntos de handicap en ese hoyo, el resultado final será 6, con lo que habremos salvado un punto de oro. El par Stableford de un campo de 18 hoyos, es de 36 puntos, o sea dos por hoyo. Si conseguimos 39 puntos, significara que hemos jugado 3 golpes bajo par, con lo que para el próximo torneo, podemos ir preparándonos para jugar con menos handicap. En Stroke Play, o juego por golpes, o Medal Play, que todo quiere decir lo mismo, no hay puntos en los hoyos. Si haces 7 en el par 3, apuntas 7, si haces 23, pues 23, mientras tus compañeros de partido se han dormido de aburrimiento bajo los pinos. Al final, con una simple resta, obtendrás tu resultado limpio. 140 golpes, menos 35 de handicap, igual a ciento cinco, o lo que es lo mismo, terriblemente desastroso. Cada vez que nuestro resultado neto sea bajo par, nuestro handicap se vera afectado. Existen unas tablas donde queda detallado el bajón de handicap que nos aplicaran, ya que la cantidad varía en función de nuestra categoría.



También existen las bajadas que se denominan "por apreciación", en las que te pegan el bajonazo por el morro, o sea, que consideran que eres más bueno que lo que indica tu handicap. Aunque parezca mentira también existen subidas por apreciación, extremo este que descubrí un día fisgoneando en tarjetas de actividad por Internet. Cabe decir que la Federación Española de Golf, a través del portal de Internet Golfspain, te permite saber como tienes el handicap, e incluso hacer un repaso a tus tarjetas de juego, a las tuyas y a las de todo el mundo. Un buen día, me entere que nuestra presidenta del senado, Esperanza Aguirre, era aficionada al golf. La curiosidad mató al gato y me provoco un interés inmediato en saber como jugaba esta mujer. Busqué en su ficha de actividad y descubrí asombrado como la

Señora Presidenta era handicap 5. Realmente tiene nivel, me dije. La otra cosa que me llamo la atención, fue esa subida de handicap por apreciación. De 5,1 a 5,7. ¿Será que te suben cuando llevas jugando mal muchos torneos? Ese extremo no lo hemos podido contrastar, pero la Señora Aguirre llevaba en ese momento 10 campeonatos sin bajar del par. También llama la atención la cantidad de torneos que juega Esperanza, un promedio de 4 torneos por mes. Lógico por otra parte para mantener un handicap tan bajo. Pero nada que decir, en los fines de semana uno puede hacer lo que quiera, y por supuesto una de las mejores cosas que se pueden hacer es jugar al golf. Ojalá algún día coincidamos en algún torneo, y de esa manera pueda darme algún consejo de cómo bajar hasta handicap 5. De todas formas, será difícil coincidir, porque viendo los torneos que ella juega y los que juego yo, pues la cosa no da para soñar mucho. Ella juega por ejemplo la "Copa de los Sres. Marqueses de la Esperanza", mientras que mi último campeonato fue el "III Torneo primer viernes de mes de Jugadores sin Campo". No hay color, pero la esperanza es lo último que se pierde. ¿O era lo primero?

Cuando empiezas en esto te dan un handicap altísimo. Puede llegar a 48, que es el máximo permitido. Claro, esto nos da en la modalidad stableford, dos puntos por hoyo, más uno extra en los doce hoyos más difíciles, en los que totalizaremos 3 puntos por hoyo. Vamos, el sueño del golfista medio. La tarjeta parece que tenga un ataque de sarampión, toda llena de puntos. El handicap nos lo da en teoría un profesor, que nos acompañara en unos recorridos de practica y verá nuestro nivel. Aunque en los últimos tiempos, el tema se hace bien, menos bien y mal. Yo he visto adjudicar handicaps a ojo de buen cubero, y aquí es donde aparece la figura del "submarino". El sumergible, también llamado, "camuflado", "tapado", "emboscado", y "cabrón" a secas, es el nombre que se le da al jugador que teniendo un nivel de juego de, pongamos, handicap 15, obtiene y consiente un handicap 35. ¿Que ocurre?, pues que al primer campeonato que va, como además es tonto del culo, hace 12 más, y eso se traduce en 23 bajo par, o lo que es lo mismo, en 59 puntos stableford. Ni que decir tiene, que el sujeto en cuestión es despreciado abiertamente, primero, por sus compañeros de partido, que no paran de apuntarle pares mientras murmuran pestes, y más tarde en la entrega de trofeos, donde los comentarios, ya sangrantes, de los demás jugadores, alcanzan el volumen suficiente y más, para que el interesado se quiera fundir bajo tierra. De hecho todos hemos sido un poco "tapadillos" con nuestro primer handicap, pero hay casos que claman al cielo. Ahora las cosas se han puesto un poco más serias, sobretodo en Catalunya, donde los jugadores hábiles que procedían del Pitch & Putt, obtenían handicaps claramente superiores a los que les correspondían, muchas veces, eso si, en contra de su propia voluntad. Ahora los que proceden del golf "pequeño", lo tienen muy mal, porque les aplican un coeficiente corrector que los deja inútiles para la competición.

A parte de las modalidades Stableford, y Stroke Play, hay una gran variedad de tipos de juego, que si bien son menos habituales que las dos primeras, pueden llegar a ser mucho más divertidas. Por ejemplo, los torneos por parejas. Aun respetando las reglas de las dos modalidades por antonomasia, el juego a dos, tiene toda una serie de componentes que lo hacen muy interesante. El formato Fourball, se juega en pareja, si puede ser que se lleven bien, donde cada uno juega su bola y se elige el mejor resultado de los dos. Se apunta ese resultado en la tarjeta y se sigue hasta el siguiente hoyo. En esta modalidad es importante no tener demasiado sentimiento de culpa, porque si te sale un mal partido, te da la sensación de que tu amigo/pareja/pariente, te va a matar. Hay otras modalidades más crueles que se juegan por parejas, como el Foursome. Digo crueles porque en esta modalidad la pareja juega con una sola bola, y deben ir dando los golpes alternativamente. Claro, si ese día no das ni una, el sentimiento de culpa es tan enorme, que no te deja vivir. No solo estropeas sus fenomenales golpes, sino que le obligas a jugar desde sitios inverosímiles, con el resultado de un torneo de pena. Aquí el compañero suele tomar una actitud de comprensión. Tranquilo, te dice, no te preocupes, yo también he fallado algún golpe. Claro, no te jode, piensas, los que te he mandado al pantano, al bosque, a la tapia, al árbol y al canal de riego que luego has tenido que solventar tú. Hasta que finaliza el partido es un no acabar de lamentaciones, por tu parte, y de consolación por parte de tu pareja. Pero, ¡ah!, amigo, cuando acaba el torneo. Estas tranquilamente cogiendo una patatita frita del aperitivo que han preparado, cuando sin que se de cuenta de tu presencia, oyes a tu pareja como esta hablando con la rubia Sra. Quemedices. Paco, fatal oyes. No ha dado ni una. Suerte que yo he aguantado al final, porque si no, aun estaríamos jugando. Notas que te sube un calor por el cuello y disimuladamente te apartas de la escena porque sería violentísimo que descubriera que le has descubierto. Y eso, no es tan infrecuente como podría parecer. En las distintas modalidades de pareja, es obvio que siempre hay uno que juega mejor que el otro. Pues es difícilísimo, que la razón se imponga a la pasión. Claro que hay casos flagrantes de mal juego, pero por poco que la cosa haya estado nivelada, oyes a los dos por separado y tendrás dos bonitas versiones de los hechos. Siempre claro, el que ha fallado ha sido el otro. Y es una sensación que tienes. Yo lo he experimentado. Seguramente pocas veces he estado a la altura de mis parejas de juego, pero la sensación que me he llevado ha sido que no me han jugado bien. Otra cosa es tu nivel de caballerosidad y tus indiscreciones sobre el tema.

Hay más formulas de juego en grupo, como el Greensome. Esta modalidad es más agradecida, porque se sale del tee con una bola cada uno, y automáticamente se descarta la peor de las dos, jugando de nuevo ambos jugadores desde donde ha quedado la mejor situada. El procedimiento se repite hasta completar el hoyo con las dos bolas y se suele apuntar el resultado total. De esta modalidad,

como de las demás, existen variantes. La más conocida es la Greesom Chapman, donde los golpes se juegan alternos, es decir, yo salgo con mi bola y tú con la tuya. Yo sigo jugando con la tuya y tu con la mía. Eso si, tu juegas desde el bosque y yo de la mitad de la calle. Hacemos el segundo golpe y volvemos a cambiar, y así hasta que terminamos, yo embocando y tu con un ataque de nervios. Otra variante divertida es el Scramble. Pueden jugar equipos de tres o más jugadores, y siempre eligiendo la mejor bola y jugando todos de nuevo desde ese punto.

Volviendo al terreno de la competición individual, no podemos dejar de hablar de la modalidad más fuerte. El Match Play. En Match Play es donde salen los nervios de acero, o los dolores de vientre más vulgares. Es la competición hombre a hombre, (o mujer a mujer), cuerpo a cuerpo, es el duelo bajo el sol, el desafío. Aquí el campo pasa a un segundo termino porque da lo mismo hacer tres, que treinta y tres, mientras hagas un golpe menos que tu competidor. El reglamento es sencillo. Salen los dos jugadores y el que dé menos golpes gana el hoyo, o un punto. Así hasta que uno de los dos gane la mayoría de los dieciocho hoyos. Los hoyos que se empatan no cuentan, así que un partido de match play, puede acabar en el hoyo 10 (con un 10-0), o puede necesitar infinitos hoyos para encontrar un ganador. En el desarrollo de un partido match play existen multitud de argucias, estrategias y reglas, que diferencian esta modalidad de las demás. Si en los partidos por golpes o por puntos, las infracciones al reglamento se basan por lo general en golpes de penalidad, en match play representan la perdida del hoyo en juego. La táctica para presionar al contrario es amplia y densa, y por ello en esta modalidad es más probable que gane el que mejor preparado psicológicamente este, que el que mejor juego disponga. Es una de las modalidades que se emplean para la celebración de la famosa Ryder Cup, el choque entre los mejores jugadores de Estados Unidos y de Europa, y es una de las modalidades donde el publico de golf, deja de ser publico de golf y pierden toda la flema para animar a sus jugadores y abuchear a los contrarios. También es la formula de juego de la variante llamada "Skin Game", o juego de apuestas, donde a cada hoyo se le asigna un valor en metálico. Por ejemplo ponemos que en cada hoyo los dos contrincantes se apuestan 2 euros, uno por cada jugador. Entonces se inicia el juego y el ganador del primer hoyo se adjudica los primeros dos euros. En el segundo hoyo los dos hacen par, con lo que la apuesta para el segundo hoyo se suma a la del tercero, que tendrá un valor de cuatro euros. Así sucesivamente hasta completar el recorrido de los 18 hoyos.

Una variante divertida del Skin Game, es jugarlo con tres o cuatro jugadores. Cada uno apuesta por cada hoyo, pero solo gana aquel que consigue el mejor resultado en solitario, con lo que el número de hoyos empatados es elevado, y con ellos el montante que llega a cantidades excitantes. Muchas veces uno de los componentes del grupo debe salvar a los demás empatando el hoyo y como no, recibe

los ánimos y felicitaciones (en caso de embocar) del resto de jugadores, bien, del resto, menos del pobre que tiene ganado el hoyo si fallas. En el siguiente hoyo pasas de ser héroe a villano, porque el putt que tiras es para ganarles a todos. Ahí sale la mala leche de algunos, que tosen, silban, o dejan caer la bandera en el justo momento en que tu putter va a impactar la bola. A pesar de esas argucias, esta modalidad es de las más divertidas que pueden jugar un grupo de amigos.

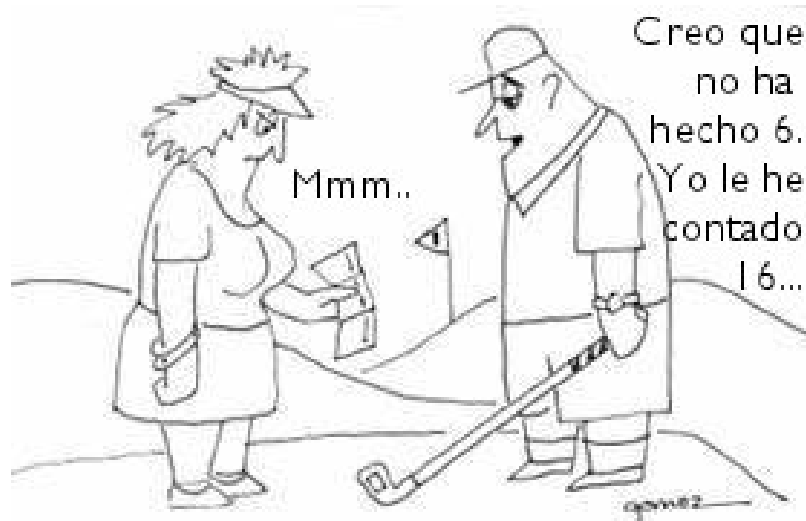
Las apuestas están bien para no perder interés en el juego. Cuando se juega por jugar, es fácil dejarse llevar por la monotonía, y el hecho de apostar alguna pequeña cantidad, le da al juego un punto más de emoción. No es que el golf por si solo pueda llegar a aburrir, pero el jugador que esta acostumbrado a las competiciones, cuando realiza rondas de practica, con amigos, a veces de un nivel inferior, puede llegar a caer en el aburrimiento. Creo que sobre el tema de las apuestas, todo el mundo asume que hay dos principios básicos que deben respetarse. Uno es no volverse loco, y competir por cantidades razonables. Normalmente el equivalente a lo que cuesta una ronda de cervezas en la casa club para los jugadores del grupo. Otra es pagar o cobrar siempre una apuesta. Si por lo que sea, perdonamos, o nos perdonan una apuesta, ya no tendrá sentido volver a jugar otro día, porque el aliciente de la apuesta habrá desaparecido. Hay que cobrar aunque le hayamos dado una paliza a nuestro mejor amigo, y hay que pagar, aunque se nos haya ido la mano apostando, y al ganador le dé reparo cobrarnos.

Para jugarse la pasta en el golf hay todavía más modalidades que las oficiales y todas sus hermanas. Hay que ver lo que se llegan a inventar para que los dineros cambien de bolsillo, y eso si, para que el combate sea lo más divertido posible. Hay modalidades que intentan equilibrar al máximo la suerte de los diferentes jugadores. "La formula Nassau", es una de ellas y se basa en que se reparte la apuesta en tres trozos. Una parte de la apuesta la ganara el jugador que juegue mejor los primeros 9 hoyos. La segunda parte se la llevara el mejor jugador de los últimos 9 hoyos, y la tercera parte el que consiga mejor resultado final. De esta manera puede repartirse mejor la gloria de la tarde, o no, porque un solo jugador puede ser el ganador de las dos parciales y por tanto del global. Es útil esta modalidad para que los jugadores no bajen la guardia a mitad del partido, pues es precisamente en la salida del hoyo 10 donde empieza una nueva competición. A mi una de las modalidades "informales" que más me gustan es el "Bingo Bango Bongo", o una variante de este que consiste en lo siguiente: En cada hoyo se juegan tres puntos, o tres euros, lo que se prefiera. El primer euro, lo gana aquel que realiza el mejor golpe de salida (el driver más largo en calle, o el mejor aproach en pares tres). El segundo euro el que consigue llegar a green en regulación (de 1 en pares 3, de dos en pares 4, y de 3 en pares 5). Y el tercer euro es para el que emboca el putt más lejano. Esta modalidad permite, además de divertirse y

poner emoción a la partida, entrenar golpes necesarios para la mejora del juego en todas las facetas, lo único malo, es que hay un jugador (el pringado), que no para de llevar las cuentas, sumando, restando y dejando la tarjeta como el cuaderno de un mocoso de 4 años.

Existen muchas otras modalidades, tanto de juego como de apuesta, pero la mayoría son derivaciones de lo ya visto o simplemente son absurdas, como la llamada St. Andrews, en la que se apuesta por los metros que faltan por terminar los 18 hoyos, en el momento en que se pierde un Match Play. O sea si perdemos en el hoyo 16, y quedan aun por jugar 17 y 18, deberemos sumar los metros de ambos hoyos. Si el diecisiete es un par 3 de 135 metros, y el dieciocho un par cuatro de 370, nos da una suma de 505 metros. A 5 céntimos el metro, o a lo que queramos, pues nos da una ganancia de 25 euros y pico.

Aquí lo bueno sería acabar en el diez y nos forramos.



VI - Lo mejor y lo peor del golf

Para algunos lo mejor del golf puede ser un simple golpe. Un unico driver, por ejemplo, que hemos dado en el hoyo 16 y que nos ha dejado babeantes de satisfacción al ver como subía, como se elevaba como un boeing para caer lejos, muy lejos de forma suave en medio de la calle. Ese sólo golpe llena a muchos de los jugadores que yo conozco para todo el día. No hace falta dar ni una bola más, ni bien ni mal para llevarte ese gustito grabado en la retina. Para otros la máxima satisfacción esta en un buen resultado. Otros se contentan con derrotar a sus compañeros de partido, y si puede ser ganándoles algo, pues mucho mejor. Los bucólicos se conforman con tener un buen día, y que las azaleas presenten un buen tono en sus flores. Estos andan por todo el campo embobados, y te dicen constantemente si has visto el jilguero melenudo, o el lagarto copernicus del estanque de la derecha. Pero, ¿y los que no pertenecen a ninguna de estas familias? ¿Como se divierte aquel que no se divierte en el campo? Pues para ellos esta el famoso hoyo 19. Con ese "ingenioso" nombre se conoce normalmente la casa club, o mejor dicho, el bar de la casa club. Ya en los tiempos de su descubrimiento, el golf poseía este postrer hoyo, para más gloria del jugo de malta escocés. En ese recinto, que lo mismo da que sea grande, pequeño, moderno o antiguo, siempre van a parar la mayoría de jugadores después de sus verdes batallas. Es el marco donde se cuentan las escaramuzas del día. Que si hoy me ha fallado el putter, que a mi no me ha salido bien ninguna madera, y que yo he quedado

atascado en el bunker del 12. Ahí tienes que tener paciencia, porque todo el mundo cree que su recorrido y su explicación paso a paso, es muy interesante, y por tanto te la cuentan de cabo a rabo. Cuando uno te viene y empieza: Mira, en el uno..., prepárate para 10 minutitos de mala suerte, corbatas, y rebotes llenos de infortunio. Suerte que cuando acaban su historia te preguntan, ¿Y a ti, como te ha ido? Tú, conocedor de lo pesado que puede ser radiografiar los 18 hoyos, le dices, psé, regular. Pero algo dentro de ti te esta presionando para que cuentes lo mal que te han ido los hierros cortos, unos hierros que dominas claramente pero que hoy parecías haber olvidado del todo su manejo. Si, mira he jugado bien, pero los hie... Perdona, te dice, y tu interlocutor te da la espalda para saludar a la pelirroja del pantalón ceñido. Los que viven del resultado andan como locos preguntando como le ha ido a todo el mundo que les parece que les pueden hacer sombra en la clasificación final. Si a la pregunta de cómo te ha ido, el interlocutor no añade el resultado, no tienen ningún rubor en preguntarlo directamente. ¿Limpio o bruto?, añaden aún si el pobre interrogado no ha sido claro en sus respuestas. Cuando tienen a su presa estadísticamente en el zurrón, se van a por otra, y así hasta que su sed de control sobre el torneo queda saciada. O frustrada, porque el bizco del rincón, ha hecho 3 puntos más que el favorito preguntón, y claro, se le ha terminado el ansia encuestadora de golpe. Si tienes suerte y quedas primero, siempre habrá una voz para decir que siempre ganan los mismos, da lo mismo que no hayas ganado nunca, la voz, que sale del rincón y que todo el mundo escucha, lo afirma rotundamente. Tú niegas con la cabeza, pero todas las miradas se vuelven inquisidoras, como si tuvieras alguna culpa de haber jugado mejor que los demás. Pero eso solo suele ocurrir cuando no estas en tu territorio. Cuando es tu club el marco de un triunfo, los vítores y aplausos pueden con las reticencias de los envidiosos de turno, que siempre y en todos lados hay. Con la compañía de una cerveza y al lado de tus amigos, el partido vuelve a tomar vida. Las anécdotas de la vuelta, los comentarios sobre los respectivos compañeros de partido, y alguna acción interesante del juego, llenan las horas más dulces de un día de golf.

También es habitual que los restaurantes de las casas club tengan un alto nivel gastronómico, con lo que puedes encontrarte que una jornada de golf contemple, juego, ducha, aperitivo y comida, y que al final, no sepas con que parte de la mañana te quedas, porque si llevas 12 o 13 hoyos jugando mal, ya estas pensando en esas perdices al grill, o ese rape al horno con patatitas al estilo pescador. Y eres feliz. Y tus compañeros de partido te ven con cara de satisfacción mientras llevas fallados tres putts. Cuando te colocas para dar el cuarto golpe en green, te preguntan, ¿Mariano, estas bien?, y tu que ya piensas en el hojaldre con nata y chocolate que ponen de postre, les dices, Estoy de muerte, y embocas tranquilamente. Realmente se me hace difícil elegir que faceta de un

día de golf me gusta más, pero seguro que el hoyo 19 figura entre mis favoritos. Hay una película que se llama "La leyenda de Bagger Vance" dirigida en el año 2000 por Robert Redford, que ningún golfista debería perderse. A parte de ser una bonita historia con final feliz, en ella se adivina por primera vez en un film, el autentico espíritu del golf. Que existe una fuerza desconocida que se filtra en la sangre de los golfistas, es una realidad demostrada. Y si no, cuéntenme como se llegan a hacer las locuras que se hacen por escaparse a jugar unos hoyos. Ningún estamento antes conocido por el principiante, le obligaba a la sarta de mentiras, juegos malabares y equilibrios que hace el golfista con su agenda, su familia y amigos para cuadrar el tiempo libre. Ese virus es poderoso y de influencia creciente. Y es que el golf, de entrada, es un psicólogo que de una forma firme y tajante te saca lo mejor y lo peor de ti mismo. Dicho de una manera sencilla, te pone en tu sitio. No hay como jugar una partida de golf para saber que tipo de persona eres. Será por eso que en Estados Unidos es tan habitual realizar negocios en los campos de golf. Si somos impacientes, en el juego quedara reflejado, si tenemos nervios de acero, en los momentos difíciles quedara demostrado. Se verá si somos generosos ó tacaños, de reflejos lentos o rápidos. Un buen observador, puede sacar conclusiones muy fidedignas de la personalidad de un jugador de golf. Sabremos si eres meticuloso, si respetas el medio ambiente, si estas en buena forma, si comes mucho o poco, si te gustan las chicas, si tienes pulso, si cuidas tu forma de vestir, si eres ordenado y limpio con tus cosas, si eres previsor, y así hasta tropecientos detalles más que aparecen a lo largo de las 5 horas que suele durar un partido. Cinco horas en las que tienes que sortear muy diferentes situaciones. Es, como si dijéramos, un examen de personalidad. Si mandamos tres bolas seguidas al agua, y estamos delante de gente que no te conoce muy bien, ¿como reaccionaras? Puedes estallar con un ataque de indignación, arrojando el palo contra el suelo y renunciando a terminar el hoyo. Puedes, con una sonrisa, seguir tirando bolas al agua hasta quedarte sin reservas. Ó puedes, asumir tu desgracia, renunciar a terminar el hoyo, y seguir hacia el siguiente tee con la mejor actitud posible. La primera reacción, revelaría en nosotros un tipo que rompe definitivamente la baraja cuando hay problemas. La segunda actitud, es la del demasiado conformista, peligroso por acostumbrarse a perder. La tercera demostraría la personalidad más equilibrada. Sabemos perder, pero hasta cierto punto, y siempre con buen humor. Cada situación que se nos presente en un campo de golf, dirá mucho de cómo somos en función de si reaccionamos de una manera o de otra. Claro que no debería ser esta una de nuestras preocupaciones. En principio uno va al campo de golf a evadirse y disfrutar de muchas cosas, no a que le psicoanalicen, pero, no esta de más saber que en este jodido juego salen a relucir muchos de nuestros defectos, y algunas de nuestras virtudes. No seré yo quien asegure que no hay individuos capaces de dar una imagen falsa de si

mismos en un campo de golf, evidentemente, pero son pocos. El guarro que va impecablemente vestido a jugar, difícilmente demostrara que es un guarro, pero a poco que nos fijemos, veremos como no limpia la cara del palo cuando lo pone en la bolsa, o como tira al suelo el envoltorio del Kit Kat, o incluso como no es capaz de pasar el rastrillo por el bunker una vez usado. Tampoco quiero yo acusar a la gente por las primeras impresiones, pero los golfistas que me estén leyendo entenderán perfectamente de que les hablo.

En la película que les comentaba antes, hay una escena donde Jack Lemmon, se pelea con la bola interpretando a un anciano jugador. El poder del golf reside entre otras cosas en que puede jugarse a cualquier edad, y en esa escena Jack Lemmon no esta jugando (en solitario) por diversión, ni por afición, si no que juega simplemente porque esta esperando a la muerte, y no se le ocurre mejor forma de esperarla, que en un hermoso campo lleno de verdes y bañado por las luces tibias del atardecer. Un deporte que te pueda permitir esperar a la muerte mientras lo practicas, no me dirán que no tiene su encanto. Porque si, puedes también hacerlo con el ciclismo, pero si con 85 años, nos vamos a dar una vuelta en bici, más que esperar, lo que hacemos es ir a buscarla. Lo que intento explicar es que este bendito deporte da las mismas satisfacciones a cualquier edad. No necesitas competidores de tu mismo nivel, de hecho no necesitas competidores. Tú y el campo. Tengas 8 o 85. El campo espera igual, con sus laberintos, a grandes y chicos. Y allá, en lo alto de la colina, ves un instante mágico de aquellos que a veces se nos cruzan. Un momento donde han desaparecido los achaques, el mal rollo de la familia, las babas del cabrón de tu jefe, y ves como el sol, está reflejándose en el lago del valle, mientras dos patos realizan un largo y acompasado amerizaje. Es tan bello que te quedas pasmado como si tuvieras que fabricar una postal con todo aquello.

Dicen algunos, que el golf es capaz de extraerte de mil problemas. Otros en cambio dicen que para jugar bien a golf, es necesario tener la mente clara y exenta de problemas. Podría ser que ambos puntos de vista tuvieran algo de razón. Sé de buena tinta que el golf ha servido para solucionar infinidad de problemas de integridad emocional. Como si de un bálsamo se tratara, el hecho de sumergirte en este deporte, con sus múltiples facetas, especialidades, tensiones, penas y alegrías, tiene la capacidad de dejar fuera del tee del uno, bastantes de los problemas cotidianos que llevamos encima. Para simplificar, el deporte del golf es tan intenso emocionalmente que es capaz de desbanicar, aunque sea por unas horas, las inquietudes que habitualmente habitan en nuestro "coco". Y eso, que yo lo he vivido en propias carnes, hace que seas un poco más feliz. Por otro lado, aquel que le pida al golf resultado, éxito, ó triunfo, deberá tener también un equilibrio emocional óptimo. Sin saber como, el día que tienes dolores de cabeza, no das pie con bola, que aquí seria, palo con bola. Si no tenemos la mente fresca el buen golf no sale, pero claro, eso solo le afecta al que pretende ganar o jugar bien. Yo me

quedo con la faceta terapéutica de este deporte, porque el hecho de no hacer las cosas bien cuando tenemos problemas, es habitual en muchas actividades humanas. Claro que no todo es salud en el golf. Que podemos decir de las numerosas lesiones que produce ese swing terrorífico que tenemos. Hemos de entender que el giro que da nuestro cuerpo con espalda brazos, caderas y piernas al hacer el swing, no puede presagiar nada bueno, y más cuando nuestra inexperiencia provoca que hagamos un movimiento extremadamente violento. Las lesiones de espalda, codos, muñecas y caderas son las más frecuentes, y créanme, no hay pesadilla más terrible para un golfista que el médico le diga que debe estar varias semanas sin jugar. Tanto profesionales como aficionados coinciden en que uno de los aspectos más tristes del golf, son las lesiones. El pro porque tiene que comer, y el amateur porque no puede vivir sin él. La cuestión es que aun no siendo un deporte de alto riesgo, sus característicos movimientos de palo hacen obligatorio que tomemos unas mínimas precauciones. Sobretudo en invierno merece la pena dedicar unos minutos al calentamiento de las partes implicadas, y es que aunque parezca mentira, hay gente que tiene una ansiedad tan elevada por empezar a dar garrotazos que no prestan atención a esas medidas de precaución. A pesar de ello, a medida que nos hacemos mayores, nos acabamos acostumbrando a los achaques propios del golf, y a convivir con ellos. En una encuesta realizada a los profesionales del circuito senior europeo, más del 85% de los jugadores, reconocían jugar con dolor en alguna parte de su cuerpo, y un 10% aseguró que seguirían jugando después de muertos. Bien, esto último es una exageración, pero no crean que la cosa está mucho más para allá. El proceso del achaque es el siguiente: Un día te duele mucho la muñeca al realizar el golpe. No le das importancia y sigues jugando. El siguiente día vuelve a aparecer el dolor al dar el primer golpe. Que raro, piensas, en toda la semana no me había dolido. A pesar del dolor puedes seguir jugando y cuando llevas unos cuantos hoyos parece que la articulación se calienta y no molesta tanto. Sin embargo, pasan las semanas y cada vez molesta más al dar los primeros golpes. Finalmente, los amigos te dicen, mejor que te lo hagas mirar, no sea que tengas algo que pueda agravarse. Vas al médico, te mira y te receta un anti-inflamatorio, tranquilizándote. Te recomienda calentar un poco antes de dar los primeros golpes. Pasan los días y sigue doliéndote, así que los amigos, te recomiendan la visita a un fisio-terapeuta con fama de hacer milagros. El fisio, te da unos masajes y te cuenta que hay un no sé cuantos que roza con no sé qué y que provoca dolor. Te dice que de momento dejes de jugar. Asistes durante 15 días a las sesiones de masaje y acupuntura del especialista, pero el dolor sigue allí. Es más, con el meneo que te da, aun sales más dolorido. Cansado y nervioso por no poder ir con tus amigos al campo, vuelves al médico y le cuentas la aventura con el fisio. Finalmente y viendo la mala evolución del tema te manda al hospital a hacer radiografías. Estas demuestran que no tienes

absolutamente nada en la muñeca. El medico te dice que te sigas tomando el anti-inflamatorio y que vuelvas a jugar al golf. Y de esta manera adoptamos el achaque, porque si bien es cierto que al dejar de prestarle atención a la muñeca, esta dejó de molestar en gran medida, no es menos cierto que de vez en cuando vuelve el dolor para recordarnos que vamos en el mismo barco, muñeca, molestia y nosotros. Imagino que solo cambiando la muñeca por cualquier otra parte del cuerpo, más de uno se habrá sentido identificado con la historieta, y es que quien más quien menos, va acompañado de las heridas de "guerra", sobretodo los que ya llevamos más de 40 años celebrando la Pascua.

Como deporte el golf tiene estos inconvenientes, pero también tiene virtudes, y muchas. A pesar de los que lo acusan de no ser un deporte en si, el golf requiere buena forma física. Existen campos donde debes estar fuerte, muy fuerte para afrontar un recorrido de 18 hoyos. Si dejamos aparte a los que utilizan medios mecánicos para su práctica, el golfista en general, es un hombre/mujer en buena forma física. El promedio de 5,5 kilómetros que tienen los recorridos de golf, a los que debemos sumar los enlaces entre hoyo y hoyo, más el kilometraje necesario para encontrar la bola, más las curvas que hacemos para llegar a green, nos da una bonita suma de metros, que ponen en forma a las más pintadas de las piernas. Otra ventaja es que el pulmón encuentra en todo ese recorrido, oxígeno por doquier, bien, y algún que otro polen alérgico, todo hay que decirlo, pero en cuanto a la pureza del aire, pocos competidores tiene el golf, y si no, que se lo pregunten al ciclista que chupa rueda del Pegaso del 82, que suelta más humo que la banda de Bob Marley. Pero como hemos comentado en otro momento, la virtud terapéutica más importante del golf, bajo mi modesta opinión, es la capacidad anti-estrés que tiene. Alguien me dirá: ¿Anti estrés?, ¿Y ese tío que está jurando en hebreo, y lanzando el palo contra el pino?

Exactamente, le diré. La capacidad que tiene el golf de absorber nuestra atención y de mover resortes que muchas veces no utilizamos, por normas sociales, o por una natural contención emocional, en el campo se desatan en una tormenta de autenticidad. Nadie se imagina lanzando una sartén contra la campana extractora porque se le ha roto un huevo al freírlo, o si nos entra la tentación, nos frenamos. Pero en el campo he visto yo a los más calmados, a los más cerebrales y fríos, como escupen adrenalina a borbotones. Ese proceso de llenar de energía a uno para luego soltarla de un hachazo, produce en nuestro ánimo un relax difícil de explicar. Es como las baterías del teléfono móvil, que a base de ir cargando un día tras otro sin llegar a descargar nunca, produce el llamado efecto memoria, que impide una carga realmente efectiva. Como las baterías, el golfista va al campo a descargarse completamente de los problemas cotidianos y a cargarse de diversión y todo tipo de emociones, que muchas veces desembocan en una descarga eléctrica de mala leche que nos deja listos y frescos para volver a la cruda realidad. Ese proceso es

extremadamente beneficioso, sobretodo para los que dedican sus actividades a trabajos sedentarios y con gran carga intelectual. A ver, tampoco les iría mal un par de horitas de squash, para que vamos a engañarnos, pero contra gustos no hay disputas, además, al abuelo no podemos llevarlo al squash, porque se nos clava en el tercer minuto.

Lo que esta claro es que el golf tendrá siempre amigos y enemigos. Acérrimos amantes y empecinados detractores, pero quizás es de todos los deportes el que más "enemigos" tiene. A la cabeza de los anti-golf, están los colectivos que defienden la naturaleza, (como si un campo de golf fuera de asfalto) con argumentos como el impacto medio ambiental, el consumo de agua y/o la especulación urbanística. Esta claro que las posturas están muy enfrentadas, y yo creo que no deberían estarlo tanto. Entiendo que si se produjera una aproximación, si los verdes visitaran campos de golf, incluso si dieran unas bolas, si quedase claro el impacto que puede tener en una zona concreta la construcción de un campo de golf, muchas opiniones se acercarían. Pero muchas veces se opina, se lucha sin conocimiento de la realidad del otro. Si un ecologista no quiere saber nada de golf porque está convencido que es un deporte elitista y sectario, y tiene la firme convicción que no pisará en su vida una instalación de ese tipo, difícilmente podrá estar a favor de la construcción de campos de golf. Será estéril que le expliquen que el impacto al medio ambiente podrá tener más o menos incidencia, o que se tomarán medidas de cualquier tipo, que su predisposición será siempre negativa. Es como si yo tuviera una espina clavada con los bancos, y por una extraña razón tuviera algo que decir sobre la construcción de nuevas sucursales. Pues a la mierda, si yo no tengo un duro, pues a pelear por impedir nuevos sacacuartos. Al otro lado del ring está el especulador inmobiliario, el millonario que quiere apostar al 25 a la ruleta y que le den 35 veces su inversión. A este le preocupa muy poco el jilguero de pico colorado, los pinos de 80 años o el riachuelo que baja cristalino por la cañada. Este quiere meter 200 chales de alto standing rodeando un campo de golf, que muchas veces también importa poco. La cuestión es ganar billetes y por la vía rápida. Este piensa que los verdes son todos un grupito de flipados que lo que buscan es meterse en sus propiedades para hacer de okupas. Y claro, frente a estas posturas tan radicales poco entendimiento puede haber. Unos tienen que entender que el golf puede ser un importante motor de la economía turística y de servicios, y que en muchas ocasiones no solo respeta el medio ambiente si no que lo potencia notablemente. Y los otros tienen que entender que el negocio puede hacerse igual pero con respeto. Respeto a los recursos naturales, al equilibrio territorial, en definitiva al sentido común, que por desgracia es el menos común de los sentidos.

El golf es grande. Grande y bueno, y no debe ser usado ni por especuladores ni por soplagaitas. Solo debe jugarse.



VII - Los 34 mandamientos

Con un total de 34 reglas, el Royal and Ancient y la USGA, nos ponen las condiciones para que todo este bajo control. Dentro de esta espesa sarta de condiciones, penalidades y recomendaciones, encontramos auténticas perlas de las que merece la pena enterarse, para saber hasta que punto esta atado y bien atado el desarrollo del juego. Dentro de cada uno de esos 34 capítulos normativos existen innumerables sub-reglas y apéndices que intentan controlar hasta la última situación que se de en el campo. Aun así, podemos encontrar auténticas biblias, donde se desarrollan cada una de las reglas, en el firme propósito de abarcar cualquier situación. Sin embargo, y como muy bien recoge el libro oficial de reglas, siempre nos encontraremos situaciones no previstas, o con varias interpretaciones de la ley, con lo que no nos quedara más remedio que llevar el problema a un arbitro, si es que esta presente, o al comité de competición, que de eso si que hay en todos los torneos. A veces, acudir a un árbitro, o al mismo comité puede ser imposible o poco práctico. En esos casos, se suele aplicar el principio de equidad o de sentido común, que es en definitiva la filosofía que persiguen las reglas. Cuando tú dices blanco, y tu marcador dice negro, lo que también se suele hacer, es jugar dos bolas, cada una con uno de los criterios contrapuestos, anotando en la tarjeta de juego los resultados de las dos bolas. Una vez terminado

el torneo, se procede a consultar al comité de competición cual de los dos procedimientos era el correcto, y sin ningún problema, se asume el resultado adecuado.

Por si no hubiera bastante con las reglas federativas, también existen las llamadas reglas locales. Reglas estas que pueden hacer variar algunas interpretaciones de las reglas madre. Vamos, que si no estas un poco puesto, el lío puede ser monumental.

Por ejemplo, casi todos los golfistas saben que dentro del bunker no se puede quitar ningún impedimento suelto, es decir, piedrecillas, ramitas, o cualquier cosa de origen natural. En cambio hay alguna regla local que si te permite quitar por ejemplo las piedrecillas que puedan interferir en el golpe dentro del obstáculo de arena.

Aquí la gente se hace verdaderos líos. Y claro, falta que el listillo de turno ande un poco inspirado para tener conflicto seguro. En los torneos importantes, suele haber siempre un juez listo para intervenir inmediatamente, pero en los torneos de andar por casa, las trifulcas por diversidad de opiniones llegan a extremos importantes.

Una vez, Mariano Doblebugi, jugador enteradillo, jugo en el campo El Pino Joven, en el que había una regla local que protegía los numerosos árboles de reciente plantación. Así pues, los jóvenes árboles estaban rodeados de una alambrada pintada de color azul y en las tarjetas de juego se disponía que en caso de que la bola reposara dentro de esa zona se podría aliviar sin penalidad.

A partir de aquel día, el amigo Mariano empezó a aliviarse en todos los campos donde jugaba y en las situaciones donde la bola le quedaba cerca de un árbol, asegurando que existía una regla llamada del "árbol en crecimiento". Y claro, ¿quien le discute que un árbol esta en crecimiento, aunque tenga 8 metros de altura? Como el ejemplo de Mariano hay miles. Gente que conoce la ley a medias y que no admite discusión. Es bastante violento llamar la atención de alguien que se esta saltando las reglas. Suelen ser los principiantes los que aplican su particular librillo con más frecuencia, en parte porque aun desconocen muchas reglas, en parte porque son los que más necesitados andan de "ayuda extra". Por esa razón hay jugadores que son tolerantes con el jugador que marcan, si este es novato e incumple alguna regla de las llamadas "tocahuevos", sobretodo porque el hombre lleva 34 golpes de más y no tiene posibilidad de perjudicar a nadie. O si no, ¿quien se atreve a decirle al jugador que emboca de 16 en el par 5, que debemos ponerle dos golpes de penalidad porque su bola ha tocado la bandera cuando ha dado su primer putt y se ha pasado 6 metros hasta tocar el mástil que reposaba en el suelo? De hecho estamos en la obligación de castigarle, porque entre otras cosas, nos aseguramos que entiende la regla y que en el futuro ira con más cuidado, pero claro, con el cabreo que lleva el hombre, decirle que le apuntamos 18 en lugar de 16, es ser un poco cabrón.

Las reglas también contemplan ese tipo de actuación, y un tercer jugador puede denunciar al segundo por no denunciar al primero. Con

lo que el pobre hombre quedaría con 18 golpes, o descalificado junto al benefactor, en caso de que este último no quisiera aplicar las reglas. No hace falta decir que el tercer jugador también tendría penalidad, no del Royal&Ancient, sino del tortazo en los dientes. También está en el otro lado del espectro, el jugador que incumple las reglas sabiendo lo que hace. Suele ser un jugador ya experimentado, pero que no soporta que un golpe de mala suerte le estropee un recorrido. Es superior a ellos, buscan el penalti con descaro, llevan las interpretaciones del reglamento a extremos cómicos y se pelean con quien haga falta en su particular traducción de la ley. Abusan de su experiencia y hacen callar a los novatos, dando un lamentable ejemplo de mala conducta. Una de las filosofías más importantes del golf, es que la bola debes jugarla como repose. Pues créame que hay muchos jugadores que tienen mil excusas para jugarla como quieren que repose. No dudan en aplicar todo tipo de interpretaciones para mejorar la posición. Puede ser un aspersion, una valla, una piedra, un camino, o cualquier otra excusa para aliviarse o dropar, en definitiva en buscar ventaja.

La verdad es que las reglas del golf, ya sean las generales o las locales, dan mucho de sí a la hora de buscar ventajas, pero hay que entender que esto no es un juego de abogados, si no de deportistas que deben superar las dificultades únicamente con su habilidad. Las reglas están para desfacer entuertos y si, para ayudar al jugador, pero los que se dejan caer en el área, deben dedicarse al fútbol, que por suerte, es de los pocos deportes donde se aplaude el fraude para ganar. Mi amigo Valiente es muy aficionado al fútbol, y juega al golf. Por sus venas corre un extraño virus llamado "Dalepatada". No puede hacer nada, le domina, y no existe vacuna conocida. Si su bola está en el Rough más alto y denso, con una habilidad más propia de Pelé que de Seve, le da una coza inapreciable para sus compañeros, pero suficiente para que la bola dé un saltico y quede limpiamente colocada para el siguiente golpe. Cuando va a bunker y la bola queda enterrada en la arena, mi amigo tiene una técnica infalible para sacarla a la primera. Se agacha con una naturalidad pasmosa, desentierra la bola, la acerca y la mira, y se pregunta en voz alta: ¿Es la mía?, Ah, sí, dice mientras la coloca perfectamente sobre la arena. En el green, simulando limpiarla, es capaz de marcar y desmarcar la bola 6 veces. A 3 centímetros por marca nos da una bonita suma de 18 centímetros. Un palmito que le hemos ganado al campo, debe pensar. Si alguna vez se ha metido en un bosque o hazard peligroso, siempre encuentra su bola. A veces la marca del esférico ha cambiado, pero de eso se da cuenta poca gente. Es en definitiva, un amante del ilusionismo, ahora me ves, ahora no me ves. Lo dicho, que no puede hacer nada por impedirlo.

Su vicio llega a tal extremo, que incluso cuando juega solo, se hace trampas. Los putts de medio metro están dados. El los tira, pero si falla, asume que estaba dado. Cuando una salida del tee no le convence, hace "mulligan", o lo que es lo mismo, lanza una segunda

bola y elige la que más le conviene. Aunque aquí, mi otro amigo, el Irlandés Martín, pionero del Pich&Putt en España, nos diría que Mulligan es un Pub inglés, que no debe practicarse nunca, y que en todo caso ha de practicarse bien, esto es, cuando lanzas la segunda bola, es porque renuncias definitivamente a la primera.

De esta forma mi amigo Valiente realiza recorridos de práctica realmente espectaculares. Cinco bajo he hecho hoy, te dice tranquilamente. Yo dudo que en su fuero interno interprete que realmente ha hecho muchos más, más bien lo veo convencido que si el árbitro no le ha visto, el penalti es lícito. Valiente se sabe muchos más trucos, pero aún no se los he pillado.

Por suerte, en esos campos de Dios, es habitual encontrarse gente que se autoaplica las reglas con una rigidez casi heroica. La primera vez que te encuentras con uno de esos tipos, generalmente buenos jugadores, no das crédito a lo que pasa. Cuando tu estas convencido que han dado cuatro golpes en aquel hoyo, te dicen con naturalidad que no, que son seis, porque ha tocado la superficie del bunker haciendo un swing de prueba. Sorprendido le dices: ¡Pero si no he visto nada! Lo he visto yo, te responde. Este hecho sorprende aún más cuando ese tipo se ha aplicado dos golpes de penalización cuando estaba luchando por ganar el torneo con un resultado excelente, aquí Valiente diría: ¡¡Menudo jilipollas!! A partir de ahí te das cuenta de la verdadera alma del golf. Un deporte donde tú lucha es contra el campo, y por tanto donde, de engañar a alguien, es a ti mismo. Muchos serán los que sobre la chimenea tengan trofeos que han ganado por un golpe o dos, y que cada vez que los ven, recuerdan como le "robaron" tres golpes al campo. Ahí esta el testimonio en forma de metal que les recordara durante años su escasa talla moral.

Dentro de las 34 reglas del golf, encontramos normativas para prever casi todas las circunstancias que se nos puedan presentar, desde nuestro trato con las condiciones climatológicas y sus consecuencias, hasta la forma, medidas y demás características del material, o sea bolas y palos.

La regla numero 1 es muy escueta y de Perogrullo (no hay que olvidar que esto es un poco posterior a las tablas de Moisés). Nos dice que el juego se basa en golpear una bola desde la salida y meterla en el agujero de la llegada. También dice que no se puede conspirar contra las reglas, y que no se puede ejercer influencia sobre la bola. O sea que no podemos decirle a la bola que como no se meta en el hoyo le aplastaremos la cabeza, porque seremos penalizados con dos golpes. La regla numero 2 esta íntegramente dedicada a la modalidad match play, y sus múltiples particularidades. La numero 3 a la modalidad stroke play, o juego por golpes, el formato más extendido en el golf. La cuarta regla se refiere a los palos. Su forma, construcción, el uso, y otros aspectos son los que encontramos en ese punto. Y también una nota de la federación en la que se anima a los constructores de palos a que manden dos juegos de sus modelos

a efectos de garantizar que dichos palos cumplen perfectamente con las características especificadas en el apéndice II de la regla 4. Diles tontos a los de la federación. Eso si, aclaran que solo en caso de que existan dudas razonables de que puedan no ser conformes a las reglas. Pero bueno, en todo caso, si les mandamos el modelo que acabamos de construir por duplicado, ya nos avisan que se lo quedaran para tener un registro que sin duda, debe ser extensísimo. En esta cuarta regla, ya encontramos alguna perlita que vale la pena comentar. Si durante un recorrido se nos estropea un palo, podremos sustituirlo por otro similar. Eso si, siempre que la rotura no sea fruto del golpetazo que le hemos dado a la enorme encina, cabreados por haber fallado nuestro golpe. Vamos, que solo lo podremos cambiar si la rotura se ha producido en la práctica normal del juego. Y yo me pregunto, ¿el ataque de ira no es parte habitual del golf? Muchos sé que estaréis conmigo. Tampoco le puedes pedir prestado un palo a nadie que este jugando, por tanto, solo te queda la opción de ir a la tienda del club, pero como también te dicen que no puedes causar demora indebida en el juego, si se te rompe un palo, vete olvidando de sustituirlo, a menos que seas Tiger Woods, que el otro día partió una madera tres y a los tres minutos ya le proporcionaban seis idénticas.

La regla numero cinco, como no podría ser de otra forma, nos habla de las bolas. Las bolas, pobres bolas, siempre bajo el ojo del huracán. Les controlan el tamaño, peso, diámetro, simetría, velocidad de salida y lo lejos que llegan. Y esto no ha hecho más que empezar, ya que la tecnología evoluciona sin parar. Y por si fuera poco, en caso (poco probable), que reventemos literalmente la bola al golpearla, las reglas nos dan la opción, sin penalidad, de volver a tirar desde donde hemos "matado" a la gordita. Somos tremendamente injustos con nuestras bolas. Las insultamos cruelmente cuando van, desviaditas ellas, hacia el barranco o la laguna, como si esa dirección la hubieran decidido ellas, pobres. Otras veces les regalamos los oídos. Vuela pequeña, frena cariño, vuelve preciosa. Pero no nos engañemos, la mayoría de las veces es el objetivo de nuestra impotencia. Ante un mal golpe, por este orden, reciben verbalmente la bola, y físicamente el palo. Y nosotros, los únicos jilipollas responsables del golpe, quedamos al margen de culpa.

La regla numero 6 nos habla del jugador, de sus deberes y obligaciones, de las responsabilidades y de la figura del caddie, del que se dice en esta regla que deberá de ser unico. Vamos que no podemos llevar tres caddies, ni seis. La regla 6-3a dice que el jugador saldrá a la hora que decida el comité. No a la hora que le salga de las narices, ni diez minutos antes, ni diez minutos después. Pues menos mal que lo avisan, porque menudo caos se armaría si cada uno saliera cuando le diera la gana.

La siete esta dedicada a limitar las practicas que pueden hacerse antes y durante una competición. Aquí encontramos una de las trampas donde caen más a menudo los jugadores aficionados de golf.

Esta regla dice en su punto 7-2, que el jugador no dará un golpe de prácticas durante el juego de un hoyo, bajo la penalidad de dos golpes. Evidentemente que nadie se pone a practicar mientras esta jugando un hoyo, pero lo que si que hace, irremediabilmente, es cuando se pasa por la calle adyacente al campo de prácticas, uno se encuentra bolas de entrenamiento que por error han ido a parar a la calle donde nos encontramos. Por un impulso natural, el 95% de los jugadores le dan golpe a la bola de practicas para devolverla a su lugar de origen, y ahí esta la trampa, porque ese golpe que acabamos de dar, inocentemente, es interpretado por el reglamento como golpe de practicas, y ello lleva a recibir un castigo de dos golpes de penalidad. Claro que, volvemos a lo de antes, la mayoría de marcadores que se sepan la ley, te advertirán de la irregularidad sin aplicarte el castigo, y el mamón de turno te enchufara el par de puyas.

La regla ocho dedica sus preceptos al tema de los consejos.

¿Consejos? Efectivamente, consejos. No se puede ir por la vida dando consejos sin ton ni son, ni mucho menos a quien no debemos, y el golf, claro, prohíbe según que y de según quien, vengan los consejos. Un jugador no puede dar consejos a nadie, excepto a su compañero si se encuentran jugando en el mismo equipo. Así mismo el jugador no puede pedir consejo a nadie que no sea su compañero ya citado o a su caddie. Todos los demás consejos serán penalizados. Oye mira, que yo el pollo lo paso primero por la sartén para que coja color.... 2 golpes de penalidad.

La realidad es que un partido de golf, es el escenario más surtido de consejos de todo tipo que puedan imaginar. Cualquiera que sea el nivel del jugador, se cree en disposición de aleccionar al jugador que acaba de cagarla. A veces los consejos que dan son más peligrosos que una puñalada, y por eso mismo creo yo que están prohibidos. La regla nueve intenta impedir el mamoneo que existe a la hora de informar a tus competidores del resultado que llevas. Si bien en stroke play, se trata de recomendaciones, en match play, el no informar correctamente del resultado que llevamos puede conllevar penalizaciones. Y es que hay mucho listillo que cuando le preguntas como va, te dice que muy mal, y cuando estáis en la casa club, el muy zorro ha hecho un resultado espectacular. Eso son argucias que usan algunos para despistar al contrario, pero que no pasan de ser anécdotas, y demostraciones del diverso nivel de mala leche que tienen nuestros amigos.

La décima regla del golf hace referencia al orden del juego. Aquí se especifica quien debe jugar primero y quien ultimo. En la primera salida, el "honor", que así se llama al derecho de salir primero, viene determinado por la organización, que basa la decisión en el handicap, o en la posición en ranking del jugador. A partir del hoyo dos, el honor lo obtiene el que mejor resultado obtiene en el hoyo anterior. En caso de empate, el honor, sigue siendo de su anterior propietario. En los golpes de calle, siempre juega primero el jugador que tenga la

bola más alejada del hoyo. La infracción a esta regla no tiene consecuencias en el juego por golpes, mientras que en match play, el hecho de no respetar el honor, puede provocar la obligación de repetir el golpe. Mi amigo Jaume, un día en que alguien le obligo a bajar del tee, donde se disponía a salir sin tener el honor, dijo ceremoniosamente: Si es feo salir sin tener el honor, más feo es hacer bajar a alguien del tee porque no le toque.

Alrededor de green, esta cláusula se interpreta diferente, en el ánimo de acelerar el juego, y en ese caso juegan primero los que están fuera de green, para de esta manera poder quitar la bandera del hoyo una sola vez, y patear todos seguidos. En match play, la dureza llega a conservar pura esta regla, y sin tener en cuenta quien esta dentro o fuera de green, juega siempre primero quien esta más lejos del hoyo. La regla 11 trata del lugar de salida, o sea del tee. Aquí se explica en que consiste esta parcela, sus características, lo que podemos hacer en el, y lo que no podemos hacer.

Regla doceava. Búsqueda e identificación de la bola. Aquí nos vienen a explicar que es necesario tener la absoluta seguridad de que la bola que jugamos es la nuestra, por tanto, debemos conocer como mínimo, que tipo y marca de bola estamos usando. Mucha gente marca su bola con pequeñas señales para su clara identificación. Esto es muy aconsejable, pues es habitual que nuestros competidores utilicen el mismo modelo de bola que nosotros, y a menudo se dan casos de confusión, donde nos maldecimos por no haberle puesto un corazoncito a nuestra bola, mientras discutimos de quien es la bola que esta dentro del campo y de quien es la que no se encuentra. En el otro lado del espectro se encuentran los listillos que raramente te dicen que bola juegan. De esta forma en cuanto van al bosque o zonas donde las bolas se pierden, lo mismo da que encuentren la suya o cualquier otra que estuviera ya pérdida, que sin reparo la adoptan y siguen jugando. Si el que la encuentra es un compañero competidor, se pueden dar situaciones cómicas, o patéticas, según se mire. Aquí hay una, gritas al que ha perdido la bola. Que marca es, te pregunta el muy zorro. Tú dices, Srixon numero 3. Es la mía, te dice sin ningún rubor. Tengo un amigo que es un cabroncete para estas cosas y cuando se da una circunstancia como esta, el tío pone a prueba la integridad moral de la gente. En cuanto se pone a buscar la bola de algún compañero, y encuentra una, empieza un examen para determinar si la bola es realmente la que están buscando. Por ejemplo, si se encuentra una Titleist, grita: Aquí hay una bola. Oye, ¿tú jugabas con Callaway, no? Si el otro pica y responde que si, le dice tranquilamente: Pues esta no es, y al bolsillo (a veces se ha quedado bolas de jugadores a los que ha pillado mintiendo). Para evitar esto lo mejor es saber en cada momento qué tipo de bola juega cada jugador, pero si no se trata del jugador al que marcamos, puede ser que desconozcamos su marca de bola, así que al iniciar la búsqueda lo mejor es preguntarle al dueño de la bola extraviada, que marca y numero tiene la que estamos buscando.

También encontramos en esta regla la forma correcta de proceder en caso que nuestra bola se encuentre en un obstáculo, un lago, o una zona de densa vegetación.

La 13. La bola se jugara como se encuentre. Ese es el principio, Luego están las mil y una excepciones que son capaces de encontrar los jugadores. De hecho, lo bonito del golf, es que a veces tienes que dar golpes imposibles, y con ayuda de San Socket, se convierten en posibles. Pero existe una aburrida tendencia a mejorar la posición de la bola, con la vana esperanza de que le darán mejor si queda limpita, elevadita, y bendita. Bendita sea la regla de invierno, dicen algunos, en alusión a una extensa regla que permite en los meses fríos, colocar la bola con la mano, para su correcto golpeo una vez liberada del barro que se supone lleva en invierno.

El dueño de mi club, nunca declara la regla de invierno, y estoy con el. Si realmente no hay problemas de mantenimiento en el campo, como zonas embarradas, o sin hierba, no hay razón para aplicar una regla que parece hecha para los usuarios de la guardería.

Otro punto interesante de esta regla es el que indica que el jugador no podrá construirse una colocación. Eso quiere decir que uno no puede ir rompiendo ramas del joven pino a los pies del cual ha quedado escondida nuestra bola. Uno puede colocarse de forma natural para poder dar el golpe, pero sin acondicionar el lugar ni la zona por donde se supone que tiene que pasar la bola. Pues bien, he dicho que es interesante, porque ni Dios hace caso de esta pobre regla. Los ves como auténticos Rambos pisando ramas, apartando follaje, empujando con la cabeza, en un número contorsionista que tiene por fin dejarse un golpe limpio de polvo y paja.

Es una lastima que este aspecto lleve a la gente a buscar ventajas donde debería haber habilidad únicamente.

Regla catorce. Golpear la bola. Esta regla te advierte que la bola debe ser golpeada y no empujada ó acucharada ni arrastrada, y que si le damos dos veces a la bola en un golpe (situación más habitual de lo que parece), tendremos un golpe de penalidad. Es decir que si en el transcurso de un golpe, le damos seis veces a la bola tendremos la misma penalidad que si le damos dos. Siempre he tenido la duda de que ocurriría si a mi amigo Olivillas, que es capaz de dar más de doscientos toques de bola con un Blaster sin que se caiga al suelo, le diera por salir del tee golpeado la bola sin parar hasta llegar al green y la dejara caer en el agujero. ¿Que resultado tendría en ese hoyo? ¿Seria un hoyo en uno, más un golpe de penalidad? O sea un dos, que si es en un par cinco, pues Albatros, ahí es nada. Pero me temo que no colaría esta interpretación de la regla. Seguramente te aplicarían infracción por jugar la bola en movimiento, que es otro de los puntos que contempla la regla 14. Únicamente podemos jugar la bola moviéndose, cuando esta ha ido a parar a un río o corriente de agua, y la bola se marcha. Además, nos invitan a jugarla enseguida, sin esperar a ver si la corriente la deja en mejor situación. Pero no se

asusten, podemos si queremos sacarla del agua y proceder como se contempla en las reglas cuando vamos a un obstáculo de agua.

Regla 15, jugar bola equivocada. Si por error confundimos nuestra bola con la de otro jugador, o simplemente, con cualquier bola que se cruce en nuestro camino, y nos liamos a jugar con ella, no solo seremos objeto de castigo, sino que deberemos desandar el camino que hayamos hecho con la bola intrusa. Aquí me asalta otra duda maliciosa. Si en el hoyo uno, al dar el segundo golpe nos equivocamos de bola cerca del Rough, seguimos jugando hasta el green del 18, y visto que vamos 32 arriba del par, decidimos damos cuenta de nuestro error, asumir el castigo de 2 golpes, y volver al uno a realizar nuestro segundo golpe, que será nuestro cuarto por la penalidad, ¿seria legal? Esto significaría en la práctica realizar todo un segundo recorrido, porque los golpes dados con la bola equivocada no cuentan. Claro, estamos hablando de un caso casi imposible, por lo poco practico y porque la gente no tiene tanto rostro, pero factible, ¿no?

La regla 16 hace referencia al green y a todo lo que se cuece en su interior. Su delicada superficie es la zona donde sin excepción, siempre podemos marcar y levantar la bola para limpiarla, o simplemente para no estorbar a los compañeros. Dada su fragilidad el green se ve a menudo con daños, ya sea de la misma bola, "piques", de anteriores hoyos, o de marcas de zapatos. También a veces se observa como el ser humano puede llegar a tal punto de estupidez, que es capaz de golpear violentamente la alfombra natural provocando horribles heridas a la sensible superficie. Las reglas únicamente permiten al jugador reparar los piques de las bolas y los restos de antiguos hoyos. Cualquier otro daño, incluidas marcas de clavos, no se pueden tocar. Otra curiosidad es que si nos queda la bola colgando del hoyo, indecisa en la caída, disponemos de 10 segundos desde que hayamos llegado a su altura para ver si finalmente cae. Pero si la bola cae después de esos 10 segundos, no habrá servido de nada porque nos castigaran con un golpe. Así, que si hemos contado hasta nueve y no ha caído, ya lo mismo da darle el último empujoncito. Ni que decir tiene que todos esos que dan saltos, pisotean con fuerza, soplan con la mano y otros intentos artificiales de hacer caer a la bola, están más prohibidos que meterla con la mano. Tramposos.

Con el numero 17 tenemos la regla que habla de la bandera. No, no se trata aquí de banderas patrias, ni nada por el estilo. La bandera en el golf tiene poco de sentimental, es más, anda por el suelo cada dos por tres, y queda, pobrecita mía, hecha unos zorros. Pero, bueno. La utilidad se le reconoce, y mucho. Desde la distancia, la bandera nos indica donde esta el hoyo, hacia donde sopla el viento en el green y algunas veces si el hoyo y ella misma esta delante, atrás, o en el centro del green. El libro de las reglas nos dice que la bandera, y por extensión su mástil, no puede ser tocado por la bola una vez entremos en green. Si tocar la bandera desde fuera de green suele

ser indicador de un gran tiro, desde green nos puede traer problemas, así que este donde este la bandera, mejor no golpearla con la bola si estamos pateando.

Las reglas 18 y 19, nos hablan del movimiento involuntario de la bola. También nos describen qué forma parte del equipo del jugador, y qué es causa ajena. Estos dos principios, delimitan la responsabilidad de mover, tocar o influir en la bola de forma accidental. Para que nos entendamos, si le damos bastonazo a la bola y esta rebota contra nuestra bolsa de palos, la ley nos castigara. Si el mismo golpe, abre la cabeza del árbitro, la ley nos ignorará, más que nada porque el árbitro es causa ajena, y nuestra bolsa, parte de nuestro equipo. Una vez, cuando empezaba a jugar, en un torneo, salio de entre las matas un mozalbete que había visto mi bola desde un sendero que bordeaba el campo. En un visto y no visto, desaparecieron bola y chaval. Mi cabreo fue mayúsculo, en parte porque era el tee del uno y mi bola solo tenía un solo golpe de antigüedad, y en parte porque el capullo que me marcaba, era un listillo que aseguraba que debía repetir el golpe. Dado que ese primer golpe había sido excelente, pedí la presencia de un árbitro. Como de árbitros andábamos escasos y se estaba produciendo una aglomeración de jugadores, me obligaron a jugar de nuevo desde la salida. Por supuesto que la repetición fue lamentable. Suerte que a alguien se le ocurrió sugerir que también jugara otra bola, ésta dropada desde la zona donde el chaval había cogido mi primera bola. Una vez embocadas las dos bolas, apareció el juez, que dio por valida la primera bola, ya que el chaval, era causa ajena del juego. También era causa ajena mi marcador, ajenado del todo, a quien desde ese día, he tenido un cariño especial.

Siguiendo con la regla 20, diremos que ésta nos alecciona sobre el bello arte de dropar y de aliviar. Si uno quiere saber como aliviarse, debe leer la regla 20. No es lo mismo aliviarse detrás de una encina, que tras unas cañas. Aliviarse con o sin papel. Lo mejor es venirse a jugar aliviado del todo, ya que no siempre encontraremos las condiciones ideales en el campo. Aun así, si nos vemos en la obligación de hacerlo, aquí os cuento las cuatro líneas básicas. El jugador puede dropar, colocar, y/ó reponer la bola, en determinadas circunstancias. Fundamentalmente esa posibilidad se ofrece al jugador cuando su bola reposa en lugares donde por causas ajenas al juego y al campo, realizar el siguiente golpe tal como reposa representaría una injusticia. Es el caso de la "regla de invierno" donde se permite colocar la bola en calle, debido al mal estado de la hierba. Otros casos son cuando un elemento artificial, impide nuestro golpe o dificulta nuestra colocación. Así mismo debemos dropar cuando vamos a un obstáculo de agua, cuando perdemos la bola, y cuando se declara injugable, entre otras situaciones. Colocar la bola, difiere de dropar, en que cuando colocamos, lo hacemos con la mano, directamente en el suelo. Al dropar, debemos dejarla caer desde la altura de los hombros con el brazo extendido. Reponer la bola, es lo

que hacemos en el green, o sea, la marcamos, la levantamos, la limpiamos, y finalmente la reponemos en el mismo punto donde estaba. O dos dedos más adelante, en el caso de Valiente.

Precisamente de limpiar la bola, habla la regla 21. Quien no ha visto alguna vez su bola fantásticamente colocada en calle, lista para el siguiente golpe, pero con un pegote negro de barro justo donde debemos dar el golpe. Lo primero que haces, es mirar a derecha e izquierda, a ver si eres objeto de atención por parte de tus compañeros. El diablillo que llevamos dentro nos dice, empújala un poco capullo. Solo con dar un cuarto de vuelta para cualquier lado, el pegote ya no molestaría. Pero, no. No te atreves. Lanzas la pregunta del millón: ¿Sabéis si se coloca? Evidentemente, estamos en julio, y no, no se coloca. Como que las reglas te permiten levantar una bola previamente marcada, para identificarla, o comprobar su estado, o para no interferir en el juego de otro compañero (regla 22), algunos, a pesar de la prohibición expresa de limpieza, simplemente al reponerla le dan un simple giro de 90 grados, con lo que el pegote ya mira a las antípodas. Pero vamos, malo si te ven marcar una bola en medio de la calle. Como si no hubieras visto que es la tuya. A los que buscan ventajas en el campo se les ve a la milla, y no es precisamente simpatía lo que despiertan. Solo podemos limpiar la bola en el green y en determinadas circunstancias, y creanme, tampoco influye tanto como parece el pegote de las narices.

Regla 23. Impedimentos sueltos. Bonita frase. La preferida de algunos. Los impedimentos son cosas que podemos retirar de nuestro camino, vamos, del camino de la bola. Se definen como pequeños objetos naturales como piedras, ramas, hojas, insectos y similares. Algunos jugadores suman a la lista, cualquier cosa que les moleste, incluida arena, tierra, chuletas y cualquier vegetal vivo de menos de un palmo, que es pisado, o arrancado directamente. Oye Valiente, que no puedes arrancar esa mata, gritas. Como que no, si está suelta, te dice con la mata en la mano. Todo lo considerado impedimento suelto, puede retirarse de nuestra línea de juego. Cosas como la arena, o montoncitos de tierra no son impedimentos sueltos, excepto en el green, donde podrán ser retirados. Como curiosidad las reglas nos hablan en este punto de que el hielo manufacturado, no es impedimento suelto, si no que se considera una obstrucción. Como que de esta ultima también nos podemos aliviar, no vale la pena ir dejando cubitos de hielo para perjudicar al contrario.

Precisamente es la regla 24 la que define las diversas formas de obstrucción. Si el impedimento tiene raíces naturales, la obstrucción las tiene artificiales. De obstrucciones las hay movibles e inamovibles. Las movibles pueden ser, a parte de cubitos de hielo, carretillas, bancos, automóviles, maquinaria, o una bolsa de palos, dentro de la cual me quedo una bola en el 2001. Lanzaba yo a green en el hoyo 18 de Vallromanes, cuando mi bola, demasiado palo, golpeo violentamente en el soporte que llevan los carritos de golf para llevar la tarjeta, y con una parábola perfecta se introdujo en la bolsa de

palos de un jugador que había terminado ya su recorrido. Suerte que ese día teníamos la presencia de un arbitro, porque dudo que nadie hubiera sabido que hacer. Las obstrucciones inamovibles son igualmente artificiales, pero fijas. Vallas, bancos, cajas de ahorro, aspersores, carreteras y bordes de camino artificiales, etc. Tanto si se mueve como si no, la obstrucción nos permite aliviarnos, una moviendo la propia obstrucción, otra moviendo la bola. Si te queda dentro de la obstrucción, como mi caso, se coge la bola se retira la obstrucción, y se repone la bola en el suelo. Eso si, la obstrucción inamovible debe impedirnos la colocación, o el propio golpe, no vale decir que la valla de publicidad que tenemos a 100 metro nos molesta. Eso lo podremos hacer cuando seamos profesionales.

Regla 25. La regla 25 nos habla de fenómenos extraños. Situaciones anormales con resultados anormales. ¿Que pasa cuando por culpa del barro mi bola desaparece tragada por la tierra? ¿Y si la lluvia ha dejado charcos a lo largo del campo? Estas y otras situaciones son contempladas por esta regla. Y como en todas, la gente las usa para desmarcarse un poco de sus competidores. Algunos ventajistas, cuando notan el terreno un poco húmedo, aprovechan la más mínima oportunidad para aliviarse por "agua accidental". Otros, intentan convencer a su marcador, que aquel hoyo que le molesta para el swing es producto de un animal de madriguera, extremo contemplado por la regla, y no un hoyo natural del campo. Aún así, esta regla es muy útil para solucionar problemas con el mal tiempo, que donde inventaron esto del golf, tenían mucho.

La siguiente en el libro de reglas es la 26. Aquí nos explican las particularidades del obstáculo de agua. Bajo este topónimo se encuentran, lagos, charcos, océanos, embalses, ríos, pantanos, arroyos y cualquier otra zona que decida el club, tenga o no tenga agua. Se diferencian dos tipos de obstáculo de agua, el frontal y el lateral. Su diferencia es que en uno puedes dropar por donde ha entrado la bola, y en el otro debes dropar detrás del obstáculo. O sea que es más jodido el frontal. Este se delimita por estacas amarillas, y el lateral con rojas. En ambos casos se puede, a parte de dropar, jugar la bola dentro del obstáculo. Si tiene agua lo tendremos mal, pero siempre hay un valiente que se descalza y que intenta sacar esa bola que tiene un palmo de agua porque lo vio en la tele y allí la sacaron a la primera. Después de tres golpes y de chorrearle hasta el carné de identidad, se rinde y la dropa a dos palos. Existe una extraña ley que hace que cuando mandas una bola al agua, la siguiente se solidariza y también va al agua. Si eliges una tercera, sigue teniendo ese sentido corporativo, y así hasta que dejas las Pro-Uves de a 6 la pieza y coges la Boomerang, hay que joderse ponerle ese nombre a una bola de golf. La bola mala nunca va al agua. Pero mi amigo Carlitos, no quiere creerlo, y es la alegría del buzo coge-bolas.

Peor es el fuera límites, que ahí no se dropa, si no que se repite el tiro y ya estas de tres. De eso y de perder bolas nos habla la regla 27.

Como dice su nombre estar fuera de límites es estar en la nada, en el limbo. No sirve, no hay nada que hacer. Todo el perímetro del campo esta delimitado por unas horribles estacas blancas, y en su defecto con muros o alambradas que lucen sus pinturas de guerra, todas con el blanco de protagonista. Casi siempre ir fuera límites, es sinónimo de perdida de bola, o lo que es peor, de 5 minutos de rastrear matorrales, acantilados o campos de patatas para ayudar al infeliz a recuperar su bola. Independientemente de que se pueda encontrar, el fuera límites siempre comporta obligatoriamente la repetición del tiro con un golpe de penalidad, vamos, que perdemos golpe y distancia. Podemos asegurar que es la situación que más miedo da de todas las que se producen en un campo de golf. Algunos campos tienes más zonas de fuera de límites que otros, y en el mundo profesional, raramente encontramos esos límites. En parte porque juegan en campos más grandes, en parte porque se quejan y les cambian el apellido al limite, en parte porque el publico hace de barrera humana que aprieta pero no ahoga.

Otra situación que jode mucho y que también se contempla en esta regla es la perdida de bola. No hay nada más frustrante que ver claramente que nuestra bola ha ido a la zona de arbustos bajos, y que al llegar allí no demos con ella. A veces parece que las muy zorras se escondan de nosotros. Y era buena, dice el infeliz dueño, como alentando a sus compañeros a que no abandonen la búsqueda. En todo caso, las reglas no nos permiten buscar más allá de 5 minutos, pero muchos de nuestros compañeros de partido no invertirán más de un par de minutos en ayudarnos, y si la zona de pérdida es de fuerte subida o bajada, ni eso. Si perdemos la bola, debemos repetir el tiro desde el punto donde la jugamos por última vez, excepto cuando la hemos perdido en un obstáculo de agua.

También se contempla en la regla veintisiete, la figura de bola provisional. Esta la podemos jugar siempre que tengamos dudas de que nuestra primera bola pueda estar perdida o fuera de límites. También la usamos para realizar golpes de prueba. Es decir, tienes un golpe de cine para llegar de dos en el par cinco, tienes que sobrevolar un lago y tres bunkers. Ante la imposibilidad de éxito jugamos un hierro 8 a colocar. Tan pronto como ha aterrizado la bola, anunciamos nuestro deseo de jugar una bola provisional, por si hemos perdido la primera. El novato que juega por vez primera con nosotros nos mira atónitos y nos dice: Pero, pero, si su bola esta en medio de la calle. ¿Que dices? le dices. Me parece que te confundes. Y le arreas a la madera 3 con una bola de recuperación para probar si algún día te saldrá el golpe de tu vida. De momento no. Ha ido al agua. Renuncias a jugar más provisionalidades y te diriges a tu bola buena, que sigue esperándote tranquilamente. El novato empieza a

entender que te gusta probar ese golpe, y que la formula de hacerlo es esa.

Regla 28. Bola injugable. En cualquier momento podemos declarar que una bola es injugable. Únicamente contará nuestra opinión en ese sentido. Si estamos a tres dedos del hoyo, a punto de embocar y decidimos dar la bola como injugable, tenemos derecho a hacerlo. El unico lugar donde no podemos declarar nuestra bola inútil es en el obstáculo de agua. Pero ¿para qué declarar un bola injugable? Pues muchas veces es un ahorro de golpes importante. Imaginemos que nuestra bola ha ido a parar a una zona de densos arbustos bajos. Tenemos la seguridad de que estaremos dando palos dos horas y la bola no saldrá de la mini selva. Entonces, antes de dar el primer golpe, declaramos la bola injugable y bajo un golpe de penalidad podremos dropar la distancia de dos palos, hacia una zona más limpia. Vamos, es como hacer un cortafuego, perdemos un golpe, pero sabemos que la sacaremos a la primera. Para el bunker tampoco vale, excepto si nuestra decisión se basa en repetir desde el punto donde dimos el ultimo golpe.

De la regla veintinueve hasta la treinta y dos, el reglamento nos habla de diversas modalidades de juego, como el Threesomes, el Foursomes y diversas variantes de Match Play y juego por grupos. La penúltima regla, eso es, la 33, especifica el ámbito de actuación, y responsabilidades del comité de competición, máximo órgano disciplinar en cualquier campeonato. Aún así, el comité no tiene potestad para incumplir o excluir ninguna regla de golf. Otra cosa es la aplicación de las reglas locales, aunque estas deberán seguir el criterio de la autoridad rectora del país, en este caso de la federación de golf.

Finalmente, la última regla hace referencia a reclamaciones, disputas y decisiones. Vamos, al departamento de justicia del golf. El árbitro, si ha sido designado por el comité de competición, es la máxima autoridad sobre el campo, siendo sus decisiones definitivas. O sea que cuidadín con los jueces en el campo. Vale más darles un traguito de agua cuando aprieta el calor, que discutir con ellos y hacernos los enterados. Si no existe arbitro, es el comité de competición el que tiene la última palabra. Solo si este no se pronuncia o no sabe pronunciarse, el problema puede llegar a instancias más altas. De todas formas, cada año hay cuestiones que dada su compleja forma de entenderlas, provocan discusiones y reclamaciones a las más altas instancias normativas del país.

A estas 34 reglas, se le suman unos cuantos apéndices donde se contemplan diversos temas como las reglas locales y condiciones de la competición, además de diversas modificaciones a las reglas en si que se van produciendo año tras año. Por ejemplo antes no podías embocar con el putt mientras sostenías la bandera en la mano y esta se apoyaba en el suelo. Ahora ya si puedes hacerlo. Poco a poco, las antiguas reglas del golf se van modernizando, van dejando de lado siglos de inmovilismo y se adaptan a los nuevos tiempos. El sentido

común aún nos dice que queda algún ejemplo de inoperancia, como que no puedas arreglar unas marcas de clavos en el green, o que puedas penalizar por tocar con tu bola la bolsa de palos. Leyes todas ellas confeccionadas hace mucho tiempo y que conviene ir poniendo al día.



Yo juego al drow.
En cambio mi hermano
juega al fade.

VIII – Diccionario canalla

Agua accidental: Líquido no previsto en el plano y que molesta. Algunos la ven incluso con los ojos cerrados, y por supuesto dropan. Si se te tumba la cerveza, ésta pasa a convertirse milagrosamente en agua accidental.

Agujero: Tiene 108 milímetros de diámetro, pero podría tener 300 que cuando tenemos la tontería con el putter no la metemos ni con lavativa. A veces no lo depilan y se reducen sus dimensiones. Uno de los elementos que más esfuerzo físico provoca en el jugador al recoger la bola.

Albatros: Nombre de un ave, no se parece al gorrión y es bastante más grande. 2-Define un golpe de tres bajo par, es decir, hacer un par tres en cero golpes. Algo tan difícil para la mayoría de mortales como hacer uno en un par 4, ó 2 en un par cinco. En los USA le llaman Doble-Eagle, pero sigue siendo jodidamente difícil.

All Square: Estado de equilibrio en un partido Match Play. Sueles ir All Square en el primer hoyo, luego la cosa ya se complica. 2-Empate.

Approach: Golpes cortos, que cuanto más cortos, más nos cabrea fallarlos. Puedes hacer 450 metros en dos hermosos golpes, y para hacer los 35 miserables metros que te faltan para llegar al hoyo

tienes que emplear 7. Golpe que con mayor frecuencia termina con palo volando y ataque de ira.

Arbitro: Juez, representante de la ley y el orden. Se sabe todas las reglas e interpretaciones. Suele estar al otro lado del campo en el que te encuentres. No puedes pedirle que te lleve el carro. Su palabra vale más que la tuya.

Arregla-Piques: Extraño artefacto metálico que se suele llevar en el bolsillo y que al disparar el detector de metales del aeropuerto te pone en el compromiso de explicar al guardia para que sirve. Trasto inútil para el principiante. Lo primero que se pierde en el golf.

Back spin: Curioso efecto de retroceso al caer la bola, provocado por la rotación que se le imprime al golpearla. Cuando no sabes, te gustaría hacerlo porque tus golpes sobrepasan el green botando. Cuando sabes más, te gustaría evitarlo, porque las dejas muy cerca y el puto backspin, te las echa fuera.

Back-swing: Cuando al principio vas a dar clases con el profe, u oyes hablar a algún enteradillo, escuchas por primera vez esta palabra. Al cabo de unos meses, porque tú también vas de listillo, te enteras que significa el movimiento de subida del palo. Momento justo donde se estropean la mayoría de golpes.

Bandera: Cada green tiene una y algunos dos. Generalmente dispone de un mástil para que se vea de lejos. Aunque a la mayoría no les sirve de nada verla ni a 5 metros.

Bandera, tirar a: Golpe que se anuncia como tal y que va a parar directamente a bunker. Lo mejor es no anunciar nunca que vamos a tirar a bandera, y si por casualidad la dejamos cerca, podemos pronunciar la famosa frase: He ido a por la bandera. Mientas, tus compañeros pensarán: A la mierda podrías irte, ¡fantasma!

Bando: Tus compañeros cuando juegas en equipo. La mejor manera de arruinar una amistad es jugar y perder en equipo en el golf.

Birdie: Orgasmos pequeños y esporádicos. Como los otros, son difíciles de conseguir y se presentan cuando menos te lo esperas. Hay una frase hecha que dice: Después de Birdie, Mierdie. Lo que viene a corroborar la similitud de marras.

Bogey: Gatillazo. Resultado de una más, que cuando eres handicap 36 saben a gloria. Cuando eres 18 no están mal, y cuando eres 9 empiezan a estropearte el día. Resultado habitual cuando pateas valiente para birdie.

Bola: Esférico generalmente blanco que debería ir recta y alta, y que suele hacer todo lo contrario. Objeto de nuestras iras con una rara tendencia a perderse, sobretodo cuando es nueva y de buena familia. Las vulgares son más fieles, más cuanto más vulgares y viejas.

Bolazo: Impacto de una bola en cualquier parte del cuerpo. No suele matar pero pica un huevo. Suele venir precedido de un grito que se produce 3 segundos antes del impacto, en el mejor de los casos.

Bola Nueva: Brillante pelotita de 6 euros a la que dibujamos pacientemente nuestra marca para reconocerla en caso de duda. Suele perderse al primer o segundo golpe, preferentemente en obstáculos de agua y zonas de fuera límites. Bola que se deja en la bolsa para cruzar acantilados, lagos y otros campos de batalla. Bola de jugador malo. Bola de jugador con billetes.

Bola Vieja: Bola valiente. Suele tener que afrontar los peores golpes y las situaciones con más riesgo. Sus marcas demuestran que ha pasado por muchos greens y por muchos bunkers. Bola de jugador bueno. Bola de jugador agarrado. Bola de jugador pobre.

Bola injugable: Bola que esta en tan mala situación que hay que tener dos dedos de frente y declararla injugable. Si nos las damos de Tiger y queremos hacer milagros con nuestro hierro siete, estaremos dando palos hasta que se ponga el sol. Para algunos, cualquier clase de bola.

Bola Perdida: Estado natural de muchas bolas. De hecho hay empresas que viven de las bolas perdidas. Algunas bolas, a pesar de que se encuentren, se pueden denominar también bolas perdidas, por su errático comportamiento y falta de responsabilidad hacia el pobre jugador. 2-Estado de la bola de tu competidor, que te obliga a regañadientes a su búsqueda solidaria por la empinada pendiente del 16, donde has llegado ya con las fuerzas justas. 3-Bola feliz.

Bolaaaaa: Grito de intensidad variable que se emite para prevenir a alguien de un bolazo. Se puede efectuar el grito en tres momentos distintos. Los más responsables lo emiten justo al salir la bola desviada hacia uno o varios jugadores, los más pasotas gritan al ver claramente que les vamos a dar, y finalmente los jilipollas, emiten su graznido cuando ya prácticamente les hemos dado. Existe un cuarto espécimen, que no grita.

Bola Provisional: Buena manera de ahorrarnos pesadas caminatas. 2-Segunda bola que se juega para quitarse el mal gusto de boca de la primera. 3-Bola que casi siempre se convierte en definitiva. 4-Bola que muchas veces da paso a otra bola provisional.

Bunker: Playa sin hamacas ni parasoles. 2-El unico lugar en la tierra donde el capullo del Sr. Director General tiene que coger el rastrillo. Al principio raramente se puede salir de el y cuando por fin sales, te sales del termino municipal. 3-Lugar de procedencia de la arena que encontramos en el green. 4-Trampa de arena o asfalto donde nuestra bola busca pisadas para instalarse.

Caddie: Compañero, amigo, amante. El de Tiger gana más que muchos... Golfistas. El que te dice que tires el putter tres dedos a la derecha cuando tú lo ves al contrario. Personaje con tendencia a decirte que ya te lo había dicho. Conviene no cabrearle no sea que te deje tirado a mitad de la prueba.

Caída: Resbalón con nuestros flamantes zapatos antideslizantes, bochornoso para nosotros y cómico para el resto de mortales. 2-Curva increíble que toma la bola en el green a consecuencia de milimétricos y no siempre visibles desniveles. Leer correctamente la caída supone la mitad del trabajo de un buen putt. Peor que no verla es verla al revés.

Campo de practicas: Territorio de entrenamiento. Lugar donde casualmente siempre damos bolas espectaculares. Zona donde se acude con menos frecuencia de la que deberíamos. Lugar de trabajo de los profesores de golf.

Causa ajena: Ni el viento ni el agua son causa ajena. Los rayos si, con lo que si nos cae un relámpago en el cogote mientras pateamos, podremos repetir el golpe sin penalidad. Un Yorkshire también es causa ajena, así que si aparece y se nos lleva la bola en la boca, podemos darle un pisotón y dropar a un palo de distancia. Todo aquello que no forma parte del partido. La resaca de la juerga del día anterior, es causa ajena, así que a joderse.

Chip: Patata que te sirven en la casa club y que debería ser crujiente y sabrosa. 2-Pequeño golpe cerca del green que suele preceder a otro pequeño golpe cerca del green. Golpe que después de darlo te hace recordar que tienes un putter. Si lo metes te conviertes por unos minutos en el rey del mambo.

Chipper: Palo engañabobos. Especie de putter cruzado con Wedge. Se vende con la vitola de solución al aproach fácil y practico. Lo compras lo pruebas unos días y lo metes en el armario. El que tiene suerte puede revenderlo. 2-El que elabora chips, o sea patatero.

Colocarse: Ponerse bien. Colocarse correctamente tiene una influencia decisiva en el resultado del golpe. Unos se contentan con colocarse bien con los pies, otros intentan alinear también los

hombros, y algunos ya vienen colocados de casa. Unos pocos se contentan con colocarse en la junta directiva del club.

Comité: Esta palabra esta un poco difamada en nuestro país, sobretodo por el comité de árbitros, el comité de competición, y el comité de disciplina de la Federación Española de fútbol, donde se han dado casos dignos de los hermanos Marx, pero en golf, es diferente. Son los que dicen lo que hay que hacer, con muy buen criterio casi siempre. Donde vas a protestar cuando has hecho más 21.

Compañero: El que sufre nuestros bogeys. El que jode nuestros birdies. El que va diciendo por ahí que ha llevado el peso del partido. El que va oyendo por ahí como dices que has llevado tú el peso del partido. El que te gorrea el tabaco. El que te ofrece tabaco cuando tu ya llevas paquete y medio y te has quedado sin. El que te da de beber cuando tienes sed. Un amigo. El tonto que pierde 10 euros cada partido. El cabronazo que te gana siempre.

Competidor: Señor maleducado. Sujeto que se cree que sabe mucho y no sabe una mierda. Tío que apunta tus resultados y te discute cuando le dices que has hecho par, y te recuenta los golpes y el muy desgraciado te demuestra que has hecho bogey.

Cohetillo: Misil tierra-tierra producto de un filazo, topazo, o golpe de driver, que viaja a tremenda velocidad a la altura del ombligo y que mantiene esa elevación en toda su trayectoria. Golpe peligroso para la fauna y la flora. También puede llamarse así al golpe dado con el driver y que sube verticalmente unos ciento cincuenta metros cayendo antes de la salida de las señoras.

Corbata: Complemento de vestir que no se suele llevar para jugar a golf. 2-Putada en forma de parábola que la bola se empeña en hacer cuando ya ves la bola dentro del hoyo. Gustazo que te da cuando tu competidor hace una, aunque de una forma extraña siempre nos sale una exclamación de pena.

Chuleta: Porción de terreno que a veces alcanza más distancia que la propia bola. Por su forma los listillos del golf te sabrán decir de qué pecas. Reponerlas a veces da pereza, pero dice mucho de la educación del golfista. Si la haces con el putter vale más que te dediques a la petanca.

Dog leg: Curva peligrosa. Los hay a derecha e izquierda. Si eres capaz de jugarlo correctamente vuelves a ser durante unos minutos el rey del mambo. Se aprecian mejor cuando tu bola va absolutamente recta.

Doble bogey: Duele el doble que el bogey ordinario. A nivel estadístico es el peor resultado ya que se contabilizan dobles bogeys o peor, y aunque puede haber resultados infinitamente peores que este, el doble bogey empieza a doler.

Draw: Ligero efecto de la bola hacia la izquierda que al principio solo ves en la tele. Más adelante ya ves alguno en vivo. Sumamente útil para jugar como Dios manda los Dog Leg, o sea las curvas. Dominarlo cuesta sangre, sudor y lágrimas. Efecto para alcanzar la máxima distancia con el driver, o con cualquier otro palo.

Drive: Golpe dado con el Driver. Lo dice la leyenda, el driver te dará gloria. También te da la miseria, la humildad, el bochorno, y es uno de los mejores aliados de las empresas recuperadoras de bolas. Un golpe bueno de driver vale por toda una jornada de golf.

Driver: Llamado también perro gordo, cabezón, máquina de matar, etc. Herramienta para conseguir la máxima distancia posible. El palo más caro de la bolsa. Suelen ir enfundados con los motivos más horteras que nos podamos imaginar. Hay gente que lo lleva en la bolsa y no lo usa. Palo perfecto para dropar. Los de titanio sacan chispas.

Dropar: Acción de dejar caer la bola para ponerla en juego según las reglas. Arte de transformar una mala posición en una optima posición de tiro. Galimatías para principiantes, que no saben cuando, donde, como ni porque.

Eagle: Si el birdie tenía tintes orgásmicos, el eagle, o aguilucho, es ya rollo orgía total, o lo que es lo mismo, pocos lo han catado. Los que han tenido la suerte de probarlo ha sido más fruto de la casualidad, que de su habilidad intrínseca, y que conste que no hay trazas de envidia en estas palabras. O si. Resultado de dos bajo par que te arregla el año.

Entrar mal: Comentario de la dimensión desconocida que oyes decir a algún iluminado para definir un mal golpe que acabas de dar. Sensación que te da el tipo que pronuncia la frase refiriéndose al gancho que has dado y que ha salido fuera límites.

Fade: Ligero efecto de la bola hacia la derecha que de natural no es difícil de ejecutar. De hecho al principio casi todos vamos a la derecha, al contrario que en la ideología, para más tarde pasar al centro y finalmente acabar dando ganchos a la izquierda.

Fairway: Zona que conviene coger en los golpes de salida. En cristiano es coger calle, o sea ni bunkers, ni Rough, ni otras zarandajas. Con su traducción literal tenemos bastante para entender

que es por donde debemos ir siempre. En caso de colocarse, únicamente se coloca ahí. Los premios al drive más largo solo se dan si la bola no sale del Fairway.

Fuera de Límites: Campo de coles. Carretera nacional. Barranco espeluznante. Chalet de obra vista. Todo tipo de terreno que no es del club. El coco para el jugador. Si vas dos veces sales de cinco. En los grandes torneos profesionales hay una barrera humana que impide que la bola se meta en esa zona.

Globo: Lo que lleva alguno que yo me sé para evitar los nervios en los campeonatos. 2-Golpe agudamente elevado para sortear obstáculos altos. Cuando se intenta el globo suele producirse el Cohetillo. Parábola efectuada con el Lob Wedge.

Golpe: Cuando haciendo el burro con un palo te das en el tobillo derecho y ves 2.123 estrellas. 2-Impacto del palo en la bola. O en el suelo. 3-Estampar el Blaster contra tu bolsa de palos después de hacer un salto de rana.

Golpe al aire: situación a la que sigue a los pocos segundos una de nuestras mejores caras de jilipollas. Después de dar uno, algunos siguen haciendo swings intentando aparentar que están haciendo prácticas, pero no suele colar. Hay una variante que se llama golpe a la capa de ozono, que consiste en lanzar el palo al aire producto del ataque de ira que ha provocado nuestro último golpe. Se suelen alcanzar de 60 a 80 metros con un hierro 9.

Golpe de Penalidad: Van de uno en uno o de dos en dos. Hay multitud de circunstancias que te permiten obtener uno de ellos. Golpe extra, no ejecutado.

Green: Superficie redondeada donde primero tiras para birdie, luego para par y finalmente fallas el bogey. Lugar donde más corre la bola. Cada dos por tres los "pinchan", se supone que para aplicarles algún tipo de estupefaciente. Algunos tienen escalones redondeados a los que llaman pianos, como podrían llamarles tocacojones, porque con lo fácil que sería aplanarlos esta claro que los dejan así para fastidiar a los jugadores. Escenario donde los buenos hacen "piques" y "backspines".

Grip: Parte acolchada por donde agarramos el palo. 2-Forma, casi siempre poco ortodoxa, de coger el palo. Culpable de nuestro mal juego según algunos profesores con pocos recursos. Zona del palo que al sufrir nuestra exagerada sudoración de manos resbala como una pastilla de jabón.

Halved: En Match Play acuerdo para empatar un hoyo cuando ambos jugadores tienen putts similares. Suele proponerlo el que menos seguro está de embocar la bola, y el otro, que aun está más acojonado que tú, aunque no lo demuestra, acepta el empate. Algunos lo proponen estando en el bunker, pero esos son unos cachondos.

Handicap: Fórmula matemática por la cual el inútil de tu vecino no pierde la esperanza de ganar algún día un campeonato. 2-Galones en el golf aficionado. De 0 a 5 eres General, de 5 a 10 Coronel, de 10 a 15 Capitán, de 15 a 20 Teniente, de 20 a 25 Sargento, de 25 a 30 Cabo, y de 30 para arriba, carne de cañón. Los hay que viven para bajarlo y los hay que mueren por no bajarlo, ¿como se entiende?

Hazard: Obstáculo de agua al que también se le puede llamar de esta bonita forma, en parte porque muchos hazards están más secos que Perejil, y llamarles obstáculos de agua queda fuera de lugar. Parcela rodeada de estacas rojas donde no se puede apoyar el palo en el suelo. En algunos hay cocodrilos. Lugar donde más bolas se pierden.

Hook: Gancho potente a la izquierda. Raramente se produce queriendo, más bien es un accidente de resultados comparables a su primo el Slice. Si algún día lo necesitas y te sale, tendrás momentos de gloria.

Honor: En golf el honor ni se da ni se toma. Se tiene o no se tiene. El honor de salir primero, que es de lo que hablamos aquí, lo tiene el jugador que sale antes que nosotros, ya sea por su handicap o por el resultado obtenido en el último hoyo jugado. No respetar el honor, no tiene implicación en el reglamento, excepto en Match Play, pero produce situaciones de mosqueo mayúsculo.

Impedimentos Suelos: Larga lista de objetos naturales que podemos apartar de nuestro camino tanto si nos molestan como si no. 2-Para algunos jugadores, cualquier tipo de estorbo que impida la limpia ejecución del golpe, incluidos árboles, edificios, pensionistas y jueces de línea.

Jersey: Prenda de vestir que cuando la dejas en el coche la encuentras a faltar al cabo de tres hoyos mientras te mueres de frío. El hecho de llevarlo encima comporta sin posibilidad de equivocarse, que a partir del mismo hoyo tres, tendrás un calor sofocante y no sabrás donde meterlo.

Kilos: Con la peseta necesitabas varios para pertenecer a determinados clubes. Con el euro, con uno solo puedes ser socio de prácticamente cualquier club. 2-Cuando tengamos dificultades para

ver la bola al disponernos a patear, querrá decir que vamos sobrados de ellos.

Lie: Lugar de reposo de la bola. Ningún jugador podrá mejorar el Lie de la bola. Je,je. Mal Lie, lugar donde siempre va a parar nuestra estúpida bola. Si hay un pelado en 400 metros a la redonda, nuestra bola ira con total seguridad al pelado.

Línea de Putt: Zona por donde tú aspiras a que pase tu bola hacia el hoyo y donde tus compañeros de partido no deberían pisar, y que sin embargo es masacrada inevitablemente por el gordo del grupo. Línea que puedes estudiar por delante, por detrás, por ambos lados y por arriba y que una vez pateado te das cuenta que no has acertado ni una. Lugar por donde NO suele ir la bola.

Loft: Ángulo de la cara del palo. A más grados de abertura más elevación de bola, y más topazos, y más saltos de rana. El driver es el palo con menos Loft, aunque ello no implica que se puedan hacer tremendos globos y cohетillos con esa herramienta.

Marcador: Normalmente compañero competidor que emborriona tu tarjeta con los lamentables resultados que haces. También puede darse el caso que tengas un marcador que solo marque, o sea que no juegue, pero raro es el caso. 2-Pequeña moneda, medalla o similar que sirve para señalar el lugar donde reposa nuestra bola en el green cuando procedemos a levantarla para limpiar el esférico. Lamentablemente hay que volver a poner la bola en el mismo sitio, sin posibilidad de ganar unos palmos. Objeto que se pierde aun con más facilidad que el arregla-piques. 3-Euro.

Masters de Augusta: Torneo americano que se disputa en un campo que es el sueño dorado del 99% de jugadores de golf. Por hacer una chuleta en el Augusta National, muchos venderían su alma al diablo. Yo el primero. Campeonato que se disputa en un club donde no admiten a las señoras como socios. Ellos se lo pierden.

Mulligan: Empezamos mal. Fea costumbre que tienen algunos para camuflar un primer golpe defectuoso. Segundo tiro que cuenta como el primero. Pub inglés.

Obstáculo de Agua: Cementerio de bolas. Enorme lago que nos espera una y otra vez, porque hay que dropar una y otra vez delante del agua. A veces disponen de zonas de misericordia, o lo que es lo mismo, zonas de dropaje. Van vestidos con estacas amarillas de mal fario.

Obstáculo de Agua lateral: Riachuelo en el que afortunadamente pocas veces hay agua, pero del que salen unas matas de metrodiez

que esconden toda la fauna que salió en su día en El Hombre y la Tierra. Puede ser enorme, de hecho me consta que el océano pacífico es obstáculo de agua lateral de muchísimos campos de Estados Unidos. Suerte que al tener estacas rojas podremos dropar a dos palos de donde ha salido la bola, y así nos evitaremos tener que ir a dropar al Japón.

Obstrucciones: Las hay movibles e inamovibles, en todo caso, o las apartamos a ellas o nos apartamos nosotros, siempre sin penalidad. De naturaleza artificial, y por tanto ajenas al campo, a menos que los jefes digan lo contrario. Si son inamovibles, son inamovibles, no se puede pedir un pico e intentar desenterrar una boca de riego porque nos moleste para hacer el swing.

Par: Resultado que se supone que tiene que hacer un jugador normal en un hoyo o en el conjunto de dieciocho hoyos. Resultado casi imposible de realizar por un jugador normal en un hoyo y mucho menos en el conjunto de 18 hoyos.

Pitch: Palo que sigue al hierro nueve. Con este palo en la tele dejan la bola dada desde 100 metros. Con este palo algunos dejamos la bola a 100 metros de donde estaría dada. Hierro que junto al putter forman el conjunto de palos necesario para jugar la modalidad de Pitch&Putt.

Putt: Golpe dado con el "putter", que se suele utilizar en el Green y alrededores, y que no suele entrar en el hoyo al primer intento. Tres putts en un green es sinónimo de que hemos pateado mal. Más putts en un hoyo es que somos tontos del culo.

Putter: El nombre de palo que peor suena. Según la leyenda el palo que da la victoria. Herramienta de fabricar corbatas. Como los cazadores con su escopeta o los Sioux con sus flechas, los golfistas acusan al pobre putter de ser el culpable de su falta de puntería, con lo que es el palo que más se sustituye de la bolsa. Hay gente que compra un nuevo putter cada tres meses. Yo conozco a uno.

Roll Spin: Efecto de rotación de la bola hacia delante. Efecto tan raro que no sé si existe. Efecto que como no se si existe no sabría decir como se consigue. Back Spin visto al revés.

Rough: A pesar de escribirse así se pronuncia "raf". Cuando es denso fastidia un montón, Si eres valiente para salir de Rough, sueles tener otra oportunidad a los tres segundos. Los hay tan altos que se han llegado a perder jugadores en el.

Sand Blaster: Hierro corto muy abierto que se suele utilizar desde el bunker una y otra vez hasta que sacamos la bola. Sobre hierba

produce un golpe alto y corto con fuerte efecto de retroceso. A veces tan corto y alto que nos pasa la bola por delante de las narices y cae a dos pasos. También es un palo excelente para producir cohetillos.

Slice: Fuerte efecto de la bola hacia la derecha. El culpable de muchas pesadillas y abandonos en el mundo del golf. Este efecto natural en los principiantes es capaz de arruinar el juego del más pintado, siendo extremadamente difícil de corregir. Miles de profesores en todo el mundo se han puesto las botas gracias al Slice.

Socket: Golpe dado con la base de la varilla saliendo la bola totalmente a la derecha. Otro defecto habitual en los novatos. Más fácil de corregir que el Slice, pero con resultados más bochornosos ya que podemos perforar a cualquier espectador que este situado a nuestra derecha.

Stance: Posición del jugador frente a la bola al colocarse. Diversas modificaciones en el Stance, producirán diferentes resultados en nuestro golpe.

Swing: Movimiento fundamental para la practica del golf. De ejecución extremadamente compleja. Movimiento del palo para golpear la bola o ensayar el tiro. Arte de hacer efectivo un movimiento diabólico. Arte de hacer elegante un movimiento efectivo. Cosa que se pierde fácilmente. Cosa que se recupera difícilmente.

Tee: Pequeño pincho de madera, plástico o similar que se clava en el suelo y sirve de soporte para acomodar la bola. Al terminar el golpe puede quedar entero e intacto, entero y a pocos metros, roto y en el sitio, roto y volando o volando y con la bola donde estaba el tee.

Tee de Salida: Zona plana o ligeramente elevada que sirve para señalar el punto de partida del juego en cada hoyo. Existen tees de salida para diferentes tipos de jugadores y sexos. Bueno de todo tipo de sexos no hay tees de salida, algunos están mezclados. Una leyenda obliga al jugador que no sobrepasa el tee de las señoras con su tiro a pagar una ronda de cervezas a sus compañeros de partido.

Terreno en Reparación: Cualquier zona que el comité estime conveniente excluir del juego, ya sea por su deterioro, o para evitar que los jugadores la dañen por determinadas circunstancias. Zonas que deberían estar declaradas como terreno en reparación y que el comité ha pasado olímpicamente de marcarlas como tales. Zonas que claramente son terrenos en reparación y que como se han olvidado de marcarlas, algunos jugadores se toman la justicia por su mano y se auto-convencen que ahí se puede dropar.

Topazo: Lanzamisiles manual. Golpe de imprevisibles consecuencias. Cuando esta producido con un hierro muy corto son peligrosísimos, ya que se espera un golpe corto y alto, y sale baja y fuerte. El mejor ejemplo de esto último es el bunker. El swing amplio que se necesita para una salida efectiva de bunker, ha acabado alguna vez con la integridad de alguna ceja rival.

Último, quedar: Un mal sueño para cualquier jugador. De hecho en todos los campeonatos hay uno. Gracias al cielo, el ultimo muchas veces es alguien que se ha retirado o que no se ha presentado al tee de salida, con lo que el más malo de los jugadores que han terminado queda un pelín camuflado.

Viejo: Jugador de edad avanzada que cuando hace el swing se tira pedos. Como uno que yo conozco y que firmo donde sea para verme como el a su edad. 2-Golfista pizzero.

Wedges: Juego de hierros cortos con ángulos de cara de 45 a 60 grados. Los más conocidos son el Sand Wedge y el Pitch. En manos de Miquelson son un espectáculo de circo. Hierros que crean adicción y acabas teniendo uno por grado.

X, expediente: Todo el mundo ha visto donde caía la bola. No hay agujeros, no hay grandes arbustos, no hay posibilidad de no verla, pero no la encuentra ni Dios.

Yarda: En la mayoría de países anglófonos, miden las distancias con eso. Es un pelín más corta que el metro con lo que tienen la falsa impresión de que las calles son más largas. También son más espectaculares sus drivers de salida. Cuando llegan al green se olvidan de ella y usan el pie. Que ya me dirás tú.

Zona reservada para socios: Coto privado de caza. Members Only.



Cuidado con algunos
"Clubmakers"

IX – No te rías que es peor

Poca fe

Un hombre jugaba solo al golf en una tarde de primavera y se dispone a afrontar un espectacular hoyo 3 donde destacaba una impresionante laguna de más de 150 metros. Al ver el peligro nuestro hombre guarda su bola nueva en la bolsa y saca una vieja bola llena de arañazos colocándola en el tee. Cuando estaba preparándose para hacer un swing de práctica, siente una voz desde las alturas que le dice " hombre de poca fe, guarda la bola vieja y pon la nueva sobre el tee". El hombre extrañado, mira hacia arriba y obedece. La voz sigue diciendo, "haz un swing de prácticas", el hombre obedece y hace un swing de practicas. La voz finalmente dice, "sabes qué, mejor vuelve a poner la bola vieja".

Pecado

Después de ir a la iglesia un domingo, uno de los fieles se acerca al cura y le pregunta, ¿Padre, es pecado jugar al golf los domingos? Hijo, dice el cura, poniendo su mano en el hombro del muchacho, precisamente te vi el otro día jugando al golf, y es un pecado que juegues cualquier día.

Jesús del gran poder

Medio aburrido, Jesús decide un día salir a jugar al Golf con San Pedro como Caddie. Salen del hoyo 1 y Jesús hace un magnífico par.

Se dirigen al hoyo 2, un difícil par 3, donde sólo se aprecia el tee de salida, una gran laguna y como flotando en el medio de la misma, un hermoso green.

Jesús se para en la salida y le pregunta a San Pedro, ¿Dime Pedro, cuántos metros hay hasta la bandera? Cerca de 190 Señor, contesta Pedro.

¿Qué palo jugaría Tiger en este hoyo? Pregunta nuevamente Jesús. Señor... Tiger jugaría un hierro 6, pero Señor... Tiger es Tiger... Ningún comentario, dame un hierro 6. Dijo Jesús.

Pedro le da el hierro 6 y Jesús se para, hace un swing de práctica y tira. La pelota se eleva y cae en medio del agua, a cien metros del green. Jesús deja su hierro y se dirige caminando por encima del agua hasta recuperar su pelota. Justo en ese instante llega otro grupo de jugadores al tee de salida, donde aún permanecía Pedro esperando a Jesús a que regresara para su tercer tiro.

Cuando uno de los jugadores recién llegado ve a Jesús caminando por encima del agua, sorprendido, se dirige a San Pedro y sin saber quiénes eran ambos pregunta en voz alta:

Y ese, ¿Quién se cree que es? ¿Dios?

A lo cual San Pedro le responde, No... Es peor, El cree que es Tiger!!!

Golf celestial

Eran dos abueletes enamorados del golf que hacen un pacto para que el primero que muera comunique al otro si existen campos de golf en la otra vida. Después de unos meses muere uno de ellos. Pasan las semanas y evidentemente no hay noticias del fallecido. Pero una noche, mientras dormía en la cama, el viejo vivo tiene una aparición. Su compañero, vestido completamente de golfista le llamaba. Mi querido amigo, tengo buenas y malas noticias para ti. ¿Ah, si? Cuenta, cuenta, empieza por las buenas. Las buenas son que efectivamente, hay fantásticos campos en el cielo. La mala noticia es que tenemos salida mañana a las 8.

Cariño

Una mujer le pregunta a su marido,

-Pepe, si yo muriera, ¿te casarías de nuevo?

-Si, supongo que si

-¿Y ella viviría en mi casa?

-Pues, seguramente

-¿Y dormiría en mi cama?

-Mujer, es posible

-¿Y guardaría su ropa en mi armario?

-Sería lógico, ¿no?

-¿Y conduciría mi coche?

-Podría ser

-¿Y usaría mis palos de golf?

-No, eso no creo

- ¿Por qué no? - Pregunta emocionada.
- Porque es zurda

Castigo divino

Era un cura al que le encantaba jugar al golf, pero apenas tenía tiempo para ello. Un sábado por la mañana se levanta y decide jugar, así que llama al obispo y le dice que tiene un ataque de laringitis y que no puede dar misa. El obispo le dice que se tome unos días de descanso. El cura coge sus palos y se va al campo.

Se va al primer hoyo, asegurándose de que nadie lo ve. Golpea la bola con su madera 3. Le sale un golpe perfecto, La bola sale recta como una flecha, cae antes del green y va rodando hasta meterse en el hoyo. El cura empieza a dar saltos de alegría dando gracias a Dios y gritando aleluya.

Va al segundo hoyo y le ocurre lo mismo. Mete la bola de un golpe. El cura no se lo puede creer, mientras mira a todos lados.

Mientras, Dios y San Pedro lo observan desde las puertas del cielo. Señor, dice San Pedro, este sacerdote ha roto todos los votos de su congregación y ha caído en el vicio, y encima lo premia. ¿Por qué? Dios sonríe y dice:

-Lo estoy castigando

San Pedro lo mira confuso,

-No entiendo, dice.

-Mira, en cuanto acabe de jugar, habrá hecho 18 hoyos en uno, ¿crees que podrá ir a contárselo a alguien?

Pesada carga

Un hombre llega a casa un sábado por la tarde, después de jugar al golf. Según llega se mete en la cama y no se despierta hasta el día siguiente a las 3 de la tarde. Su mujer le pregunta por qué está tan cansado. El le contesta, Bueno, ¿te acuerdas de Domingo, mi compañero de golf?, pues le dio ayer un infarto en el hoyo 4.

-¡Eso es terrible! dice ella.

-Y que lo digas, dice él, los catorce hoyos siguientes fueron drive, arrastrar a Domingo, hierro 8, arrastrar a Domingo, putt, arrastrar a Domingo...

Ojos que no ven...

Willy y sus tres amigos están jugando una partida de golf. Desde el hoyo uno han tenido que esperar bastante tiempo en el tee de salida porque delante llevan un grupo de 4 que están jugando de una forma desesperadamente lenta. Al principio se lo toman con filosofía, pero a las 2 horas ya se empiezan a impacientar. 8 horas más tarde terminan el recorrido. Más tarde, en la cafetería se acercan amenazadoramente a los cuatro que les habían hecho ir tan lentos. El director del club ve la escena e interviene:

-Qué van a hacer, ¿no se dan cuenta de que estos cuatro hombres son ciegos?

Tras escuchar esto, los cuatro se sienten ridículos y tratan de arreglar la situación.

-Lo siento, dice el primero, yo pagaré sus green fees.

-Y yo pagaré sus carritos, dice el segundo.

-Yo les invitaré a lo que quieran, dice el tercero.

-¿Y usted? ¿No dice nada?, le pregunta el director a Willy.

-¡Al diablo con ellos! Podían haber venido a jugar de noche.

Perrito piloto

Un hombre y su amigo están jugando al golf. El amigo, que lleva consigo un perro pequeño tiene un putt de 2 metros y lo mete, el perro se pone a dar saltitos sobre sus patitas traseras.

El hombre, asombrado, dice:

-Oye, ese perro es increíble.

-Si, siempre lo hace cuando meto un putt, dice el amigo.

- Asombroso, ¿Y si lo fallas?, pregunta el hombre

-Si lo fallo da volteretas.

-¡¡No me digas!! ¿Y cuantas volteretas da?

-Bueno, depende de la patada que le dé

Genio

Una pareja de golfistas están jugando una tarde en un exclusivo campo, rodeado de lujosísimas mansiones de millones de euros. En el hoyo 3, el marido le dice a la esposa: -Querida, ten cuidado cuando golpees, porque si rompes una ventana nos puede costar una fortuna.

La esposa golpea y la pelota vuela hasta partir en mil pedazos el ventanal más grande de la casa más lujosa de la urbanización.

El esposo refunfuñando se dirige a la casa, toca la puerta y una voz desde adentro le dice:

-Adelante...

El hombre abre la puerta y mira que hay vidrio esparcido por toda la casa y una botella rota a un lado del salón. Un hombre, elegantemente vestido, sentado en un sofá les dice:

-¿Son ustedes los que han roto mi ventana...?

-Sssii..., en realidad lo sentimos mucho.

Bueno, la verdad me han hecho un favor... soy un genio que he estado atrapado en esa botella más de mil años, por lo que estoy dispuesto a conceder tres deseos, pero como son dos, haremos lo siguiente:

Les voy a dar un deseo a cada uno y el otro me lo guardo para mí...

A ver ¿que deseas...? Le dice al hombre...

-Quiero un millón de euros al mes el resto de mi vida.

-Dalo por hecho, responde el genio, a partir de mañana recibirás la primera transferencia; ¿y tu...? Le dice a la mujer.

-Quiero tener una casa en cada país del mundo.

-Es lo menos que puedo hacer por ti, a partir de mañana te llegarán los títulos de propiedad de las casas.

-Bueno y usted que desea, pregunta el hombre al genio.

Miren, yo he estado atrapado en esa botella más de mil años y en todo ese tiempo no he mantenido relaciones con ninguna mujer, por lo que mi deseo es acostarme con su esposa...

Se quedan mirando el uno al otro y finalmente el marido dice: Bueno, por un millón de euros mensuales y todas esas casas, yo creo que podemos hacer una excepción ¿no crees?...a mi no me importaría...

El genio se lleva la esposa a la habitación principal y después de hacer el amor durante dos horas, le pregunta a la mujer:

-Por cierto, ¿que edad tiene tu marido...?

-35, ¿por qué...?

-Porque parece mentira que con 35 años, todavía existan capullos que creen que los genios existen...

Abuelete

Un Octogenario, que era un golfista muy habitual, se mudó a otra ciudad y según llegó, lo primero que hizo fue asociarse al campo de golf local. Inmediatamente se dirigió a jugar, pero le decían que nadie podía jugar con él porque todo el mundo estaba ya en el campo de juego. El insistía que quería jugar con alguien. Finalmente, el Pro del club le dijo que jugaría con él y que cuántos golpes quería que le diera de ventaja para hacer una apuesta. El hombre de 80 años dijo, "No necesito golpes de ventaja, ya que llevo un tiempo jugando bastante bien. El único problema que tengo es salir de los bunkers". El abuelo juega de cine y ambos llegan al tee del 18 empatados y al par del campo. El pro puso su drive en calle y con el siguiente golpe se puso en green, con lo que tenía dos putts para el par del hoyo. El anciano también puso el drive en la calle, pero su segundo golpe se fue al bunker de al lado del green. Jugó desde el bunker, la bola se elevó limpiamente y cayó a plomo dos metros pasada bandera, con un back-spin infernal, la bola retrocedió y se coló en el hoyo golpeando el mástil. Birdie y partido ganado. El Pro se acercó al bunker, donde aún estaba su oponente. Le dijo, "Un bonito golpe, pero creía que había dicho que tenía problemas para salir de los bunkers". "Y los tengo. Por favor, ¿me das la mano?"

Pecera

Un hombre se encuentra en el salón de su casa, practicando chips elevados con su sand-Wedge desde una alfombra, mientras la asistente está limpiando.

Primer tiro y la pelota que cae en una pequeña pecera que hay sobre un estante. Segundo tiro y pluc! a la pecera. Tercer tiro, igual.

La chica lo mira y asombrada le dice: ¡¡¡Señor, qué buena puntería!!!

A lo que el golfista responde: Cállese, llevo tres tiros y no hay maneras de pasar el puto lago.....

Hormigas

Un golfista pega un drive que va a aterrizar justo en lo alto de uno de esos hormigueros que tienen la entrada en forma de montaña. En vez de mover la bola, decide jugarla como estaba. Hace un swing bastante malo. Levanta nubes de polvo, arena y hormigas, pero la bola, inmóvil sobre el hormiguero. Así que vuelve a colocarse y realiza otro golpe. Vuelve a lanzar nubes de polvo, arena y hormigas. La bola de golf ni se inmuta. Dos hormigas sobrevivieron. Una le dijo a la otra: "¡Vaya!, ¿Y ahora qué hacemos?". Y la otra le respondió: "No sé tú, pero yo me voy a subir ahora mismo a la bola".

Princesa

Un hombre golpea su bola y la envía al borde de un lago. Cuando llega a recogerla se encuentra una rana sentada encima de ella. Como podía golpear la bola ya que ésta sólo rozaba el agua intentó quitar a la rana de su bola. Al ir a hacerlo la rana dijo: "Bésame y me convertiré en una preciosa mujercita que permanecerá contigo el resto de tu vida". El hombre puso la rana en su bolsa de golf y golpeó la bola. Cuando iba a hacer su golpe de drive en el siguiente tee escuchó a la rana decir, "Señor creo que no me ha entendido, he dicho que si me besaba me convertiría en una preciosa mujercita que permanecería con usted el resto de su vida". El hombre se volvió y le dijo a la rana, "Lo siento preciosa, pero a mi edad prefiero una rana que habla".

Lenguaje soez

Un hombre estaba jugando solo detrás de un grupo de tres mujeres en un fin de semana que había mucha gente en el campo de golf, por lo que el juego iba lento. Cuando el hombre llega al siguiente tee las tres mujeres están a punto de salir y él las pregunta si las importaría que se uniese a ellas para acelerar un poco el juego. Todas están de acuerdo en que es una buena idea formar un grupo de cuatro. Todos hacen buenos golpes de salida y andan hacia sus bolas. Las tres mujeres hacen su segundo golpe a green y el hombre envía su bola al bunker y maldice "MIERDA". Entonces una de las mujeres le oye y le dice que no está dispuesta a tolerar ese tipo de lenguaje. El hombre se disculpa y terminan el hoyo. En el siguiente tee la mujer que le regañó hace su golpe de salida y le sale un poco hacia la derecha. Parece que la bola se va a quedar en la calle pero golpea en un árbol y sale rebotada hacia dentro del bosque. Entonces ella gritó "MIERDA" y empezó a pasear por el tee hecha un obelisco. El hombre, viendo todo esto, la dice "creía que no toleraba ése tipo de lenguaje". Ella se volvió y le dijo "Tu bola no golpeó en un PUTO ARBOL".

Bolas

Un golfista, al terminar su ronda de golf, se da cuenta de que su coche se ha roto y decide volver a casa en autobús. Se sienta al

fondo del autobús, con sus bolsillos llenos de bolas de golf, al lado de una ancianita. La ancianita le miraba sorprendida a sus hinchados bolsillos con expresión de duda. Finalmente, después de muchas miradas él la dijo, "Son bolas de golf". Ella rápidamente le contesto, "Que horror, ¿Y duelen tanto como el codo de tenista?".

Bolazo

Una mujer salió del tee del dos, y vio con horror como la pelota se dirigió directamente hacia unos hombres que jugaban en el siguiente hoyo.

La pelota golpeo a uno de los hombres quien de inmediato juntó ambas manos en su entrepierna, y cayo al suelo rodando "agonizante".

La mujer corrió hasta donde estaba el hombre e inmediatamente comenzó a pedir disculpas, le explico que era doctora y le ofreció su ayuda para calmar el dolor.

- Por favor, déjeme ayudarlo. Soy doctora y se como aliviarle el dolor si usted me lo permite.

- "Ouch, auuuu, noooo. Tranquila... el dolor se me pasara en unos minutos." Contesto el hombre mientras permanecía en posición fetal tirado en el césped y con las manos en su entrepierna.

Ella insistió hasta que finalmente el le permitió ayudarlo; ella gentilmente le separo las manos y lo acostó a su lado, le desabrocho los pantalones, y le bajó los calzoncillos.

- ¿Dónde le duele exactamente? -preguntó la dama-

- Verá, la bola me ha golpeado entre el índice y el pulgar -contestó el hombre, levantando la mano.

Luna de miel

Una pareja estaba en su luna de miel, a punto de consumar su matrimonio, cuando la mujer le dice a su marido: Tengo que hacerte una confesión, No soy virgen.

El marido dice: Eso no importa en estos días.

La mujer continúa: Sí, he estado con otro hombre.

El marido: Ya, ¿y quién es ese hombre?

Ella dice: Tiger Woods.

El: Tiger Woods, ¿el golfista?

Ella: Sí.

El marido dice: Bueno, él es rico, famoso y bien parecido. Entiendo por qué te acostaste con él.

Entonces, marido y mujer hacen el amor apasionadamente. Cuando han terminado, el marido se levanta y se dirige al teléfono.

"¿Qué haces?" le dice la esposa.

El marido le dice: Tengo hambre, voy a llamar al servicio de habitaciones para pedir algo de comer.

Ella le dice: Tiger no habría hecho eso.

El le contesta: ¿Ah no? ¿Y qué habría hecho Tiger?

Ella: Habría vuelto a la cama y me lo habría hecho una segunda vez.

El marido cuelga el teléfono, vuelve a la cama y le hace el amor a su esposa por segunda vez.

Cuando han terminado, él se levanta y se va al teléfono.

"¿Qué haces?" le dice la esposa.

El marido le dice: Aún estoy hambriento, voy a llamar al servicio de habitaciones para pedir algo de comer.

Ella le dice: Tiger no habría hecho eso.

El le contesta: ¿Ah no? ¿Y qué habría hecho Tiger?

Ella dice: Habría vuelto a la cama y me lo habría hecho otra vez.

El marido cuelga de un golpe el teléfono, vuelve a la cama y le hace el amor a su esposa una vez más.

Cuando han terminado, él está cansado y dolorido. Se arrastra hacia el teléfono y empieza a llamar.

Su mujer le pregunta, ¿Estas llamando al servicio de habitaciones?

"¡No! Estoy llamando a Tiger Woods para averiguar cuál es el par de éste hoyo..."

Excusas

Los cuatro miembros de una partida de golf estaban comparando lo que tenían que hacer para conseguir que sus mujeres les dejaran ir a jugar los sábados por la mañana.

Uno decía: "Yo tengo que comprarle a mi mujer alguna cosa de joyería cada año.

Otro dijo: Yo tengo que comprarle un coche nuevo cada año.

El tercero dijo: Yo tengo que llevar a mi esposa a Europa todos los años.

El último exclamó: ¡Con mi esposa es más sencillo! Yo sólo me levanto cada sábado por la mañana y la pregunto, bueno cariño, ¿juego en el campo de golf o jugamos dentro de casa? Ella siempre contesta, "Ilévate el jersey cariño que hace frío fuera.

Tres deseos

Una partida de cuatro jugadoras llega a un par 3 y la primera jugadora hace un hole in one. Cuando llega al green y coge su bola del hoyo aparece un genio. El genio la felicita por el hoyo en uno y le dice que puede pedirle tres deseos con la condición de que todo lo que pida le será concedido también a su esposo multiplicado por dos. La jugadora acepta y le pide al genio 1.500 millones de euros. El genio le dice: concedido, y tu esposo recibe 3.000 millones de euros. La mujer asiente.

Como segundo deseo la mujer le pide ser una gran golfista. El genio acepta y le dice que siempre que juegue al golf con su marido el la ganará. La mujer asiente.

Ahora el genio dice: Este es tú tercer y último deseo, por lo que te aconsejo que lo pienses con detenimiento. La mujer no duda y le pone al genio su palo de golf en las manos mientras le dice: dame, dame un golpe en la cabeza y déjame medio muerta.

Pecador

Un cura muere, sube al cielo y en la puerta le recibe San Pedro.

San Pedro le pregunta: ¿Qué es lo que hiciste en tu vida terrenal?, y el cura le contesta: Era sacerdote. San Pedro le dice: Ah, bien, puedes pasar. El cura dice: Bueno, hubo una vez que usé el nombre de Dios en vano. Ya veo, dijo San Pedro, ¿y cuando fue eso?

Verás, dijo el cura, Yo era jugador de golf con handicap 1 y un día estaba haciendo un recorrido magnífico en un campeonato cuando en el golpe de salida del hoyo 18 la bola se desvió hacia la izquierda y fue a parar entre los árboles.

Ja, Ja, dijo San Pedro, entonces es cuando usaste el nombre de Dios en vano. No, dijo el cura, la bola había caído en un sitio plano desde el que veía el green, con lo que elegí el hierro 4 y golpeé la bola hacia el hoyo. La bola voló recta hacia la bandera, botó en el green y salió por la parte posterior entrando en un bunker.

Ja, Ja, dijo San Pedro, entonces es cuando usaste el nombre de Dios en vano. No, dijo el cura, Era buen jugador desde el bunker, con lo que cogí mi Sand Wedge y saqué la bola del bunker dejándola a 25 centímetros del hoyo.

San Pedro dijo, ¡¡¡Por Dios, no me digas que fallaste el jodido putt!!!

Distancia

Un golfista novato sale al campo con un caddie y al acabar el recorrido le pregunta que cuál es el problema que le ve a su juego, a lo que el caddy le responde: Es muy sencillo, estás demasiado cerca de tu bola, sobretodo después de dar el golpe.

Cabeza

Un joven estaba jugando con un cura.

En un hoyo corto el cura le pregunta ¿Qué palo vas a usar?, a lo que el joven le responde, un hierro 8 padre, ¿y usted? El cura le dice, voy a usar un hierro 7 y a rezar.

El joven golpea su hierro 8 y deja la bola en green. El cura da un topazo con el hierro 7 y la bola avanza solo unos pocos metros.

El joven le dice, no sé en la suya padre, pero en mi parroquia cuando rezamos dejamos la cabeza quieta y mirando hacia abajo.

En corto

-Golfista: Usted debe ser el peor caddie del mundo.

-Caddie: No creo, señor, sería mucha coincidencia.

-Golfista: Este es el peor campo que he jugado en mi vida.

-Caddie: Esto no es el campo, señor. Nos salimos de el hace más de cuarenta minutos.

-Golfista: ¿Le gusta mi juego?

-Caddie: No esta mal, señor, pero la verdad es que personalmente prefiero el golf.

-Golfista: Deje de mirar el reloj continuamente. ¡Me distrae!

-Caddie: No es un reloj señor, es una brújula.

-Golfista: ¿Cree que me puedo ahogar en la laguna?

-Caddie: De la manera que levanta usted la cabeza no hay peligro alguno, señor.

-Golfista: Movería el cielo y la tierra para bajar de 100 en 18 hoyos.

-Caddie: Pruebe con el cielo...la tierra la ha movido casi toda.

¿Sabes porque un golfista se lleva dos calcetines al campo?

Porque si hace un hoyo en uno entonces se pone el otro.

Topazos

Después de estar toda una ronda jugando con un novato que topaba todos sus golpes, el profesor le indica que cree saber cuál es su problema."¡¡¡Este campo debe estar unos tres centímetros más bajo que el campo en el que sueles jugar!!!".

Caddie

Un día, un golfista fue a jugar al golf. Después de estar esperando un rato al lado del tee le pregunta al chico que está a su lado: "¿Eres tú mi caddie?".

"Sí", le contesta el chico.

"¿Y eres bueno encontrando bolas?".

"Oh sí, ¡las encuentro todas!".

"Muy bien, pues empieza a correr a ver si encuentras una para que podamos empezar".

Alabado sea el día en que el golf habitó entre nosotros.

Fin

Dedicado a Carlos, Albert, Willy y a una handicap 13 que me tiene loco; Maria.