

HRGA

COURSE MANAGEMENT / MANEJO DE CAMPO



TEMAS A DESARROLLAR



- PREPARACIÓN ANTES DEL TORNEO - RONDA DE PRÁCTICA
- CAPACIDAD DEL JUGADOR
- CÓMO ANALIZAR QUÉ ES UN BUEN GOLPE
- DISPERSIÓN
- CÓMO ELEGIR EL OBJETIVO
- QUÉ HACER POST GOLPE
- CÓMO LLEVAR ESTADÍSTICAS Y SU IMPORTANCIA



ANTES DE JUGAR

- CUADERNO EN BLANCO/ LIBRO DE CANCHA
- BRÚJULA
- LÁSER
- BANDERAS AÑOS ANTERIORES





ANTES DEL TORNEO

(TENGO EL CONTROL)

- CAMINAR EL CAMPO
- BRÚJULA PARA DIRECCIÓN DE VIENTO
- SABER CUAL ES LA PARTE MAS ANCHA DEL FAIRWAY EN CADA HOYO
- DÓNDE CONVIENE FALLAR CON CADA BANDERA
- CUÁNTO REBOTA LA PELOTA EN LOS GREENS
- CÓMO REACCIONA LA PELOTA DE DISTINTOS LIES (TIPO DE GRAMA - CONDICIONES)
- ALTITUD
- TEMPERATURA Y CÓMO AFECTA



RONDA DE PRÁCTICA

- CUÁNTO TENGO AL COMIENZO/FINAL DE LOS BUNKERS, HAZARDS, MONTE (DOGLEG)
- DE QUÉ LADO DEL TEE ME PARO
- QUÉ DISTANCIA Y EN QUÉ LÍNEAS VOY A PEGAR
- DONDE TIRAR A BUENA Y DONDE DEJAR LA PELOTA EN EL GREEN
- TENDENCIAS DE LOS GREENS (CAIDAS Y MEJORES LUGARES PARA DEJAR LA PELOTA)





ANÁLISIS DE HOYOS

<https://earth.google.com/web/>

[@28.43934584,-81.6267393,33.46251363a,662.93014699d,35y,160.79123781h,44.99839355t,360r](https://earth.google.com/web/@28.43934584,-81.6267393,33.46251363a,662.93014699d,35y,160.79123781h,44.99839355t,360r)



Tag Heuer

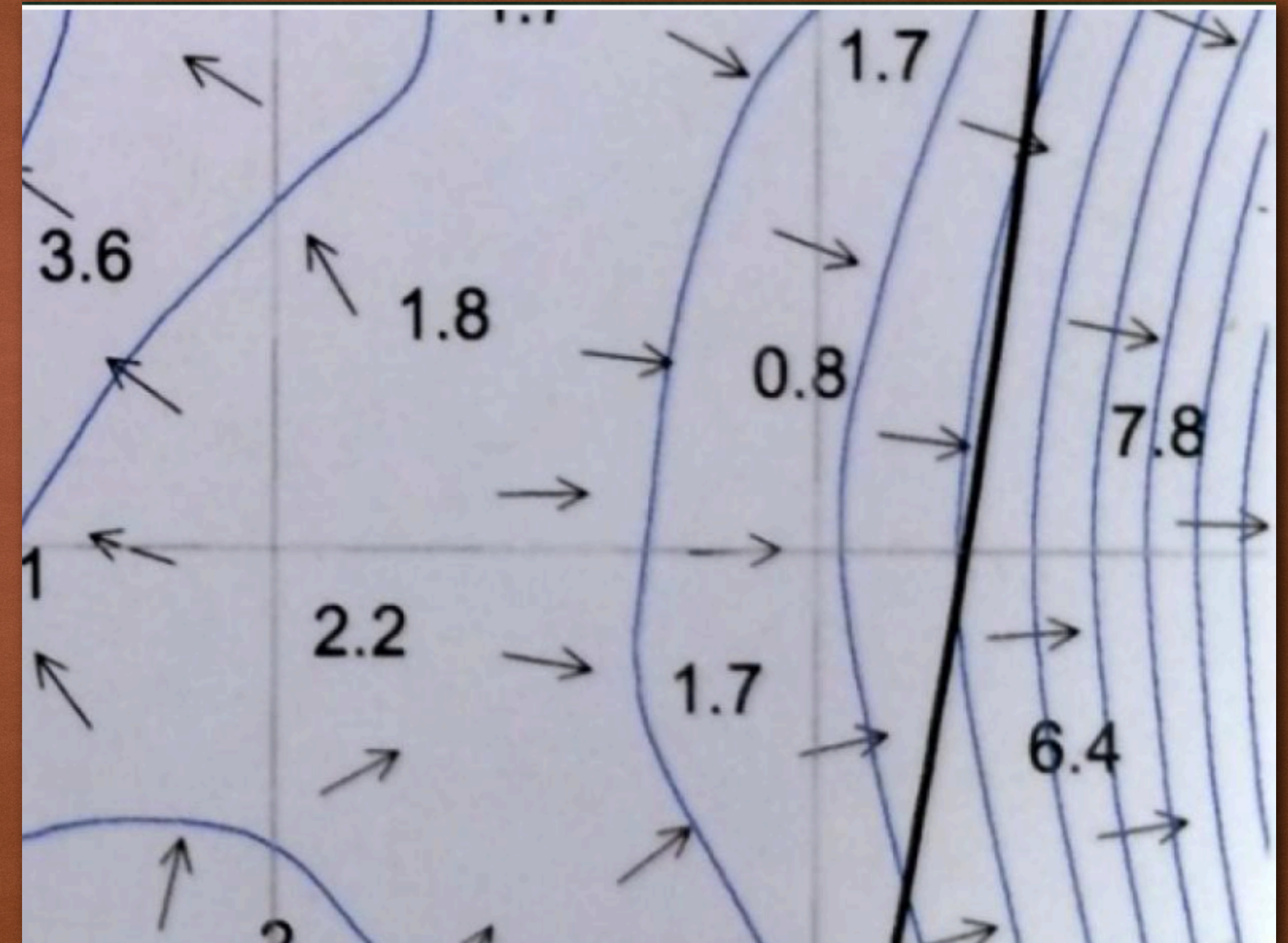
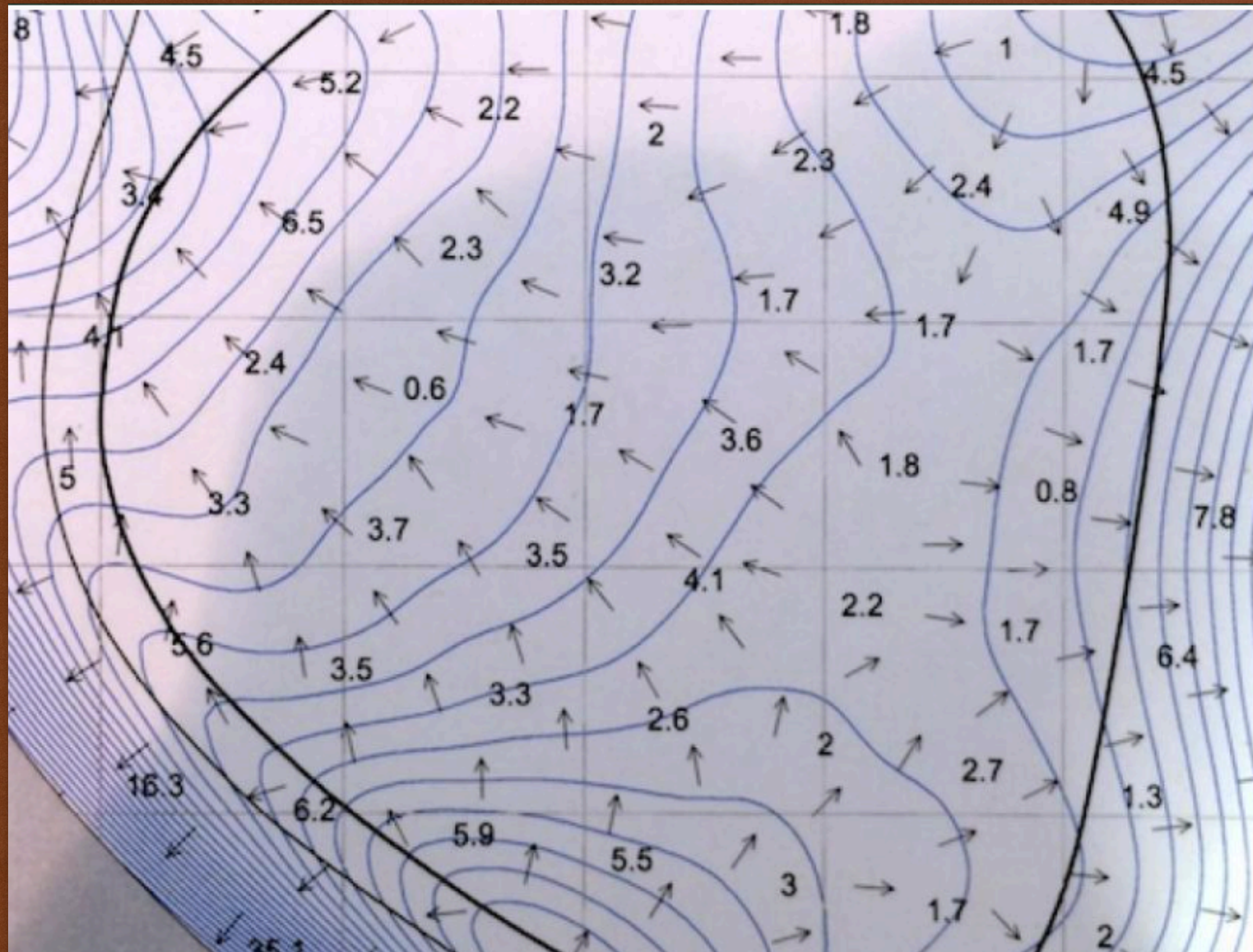


ANÁLISIS DE LOS GREENS





LIBRO DE GREENS



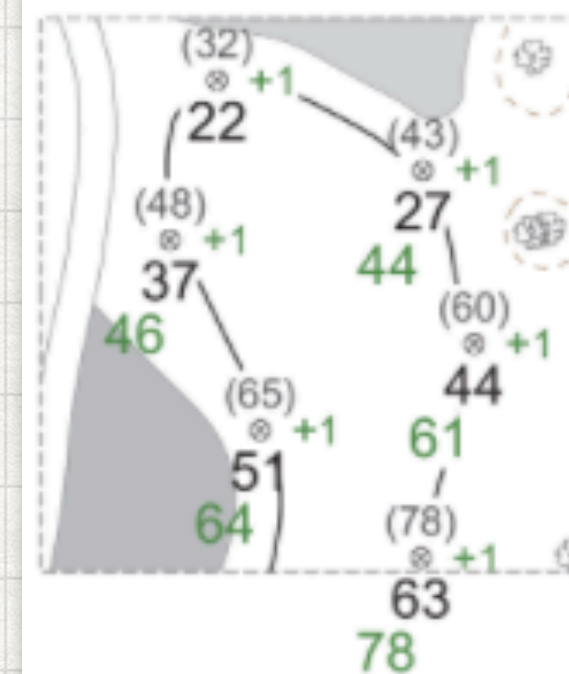
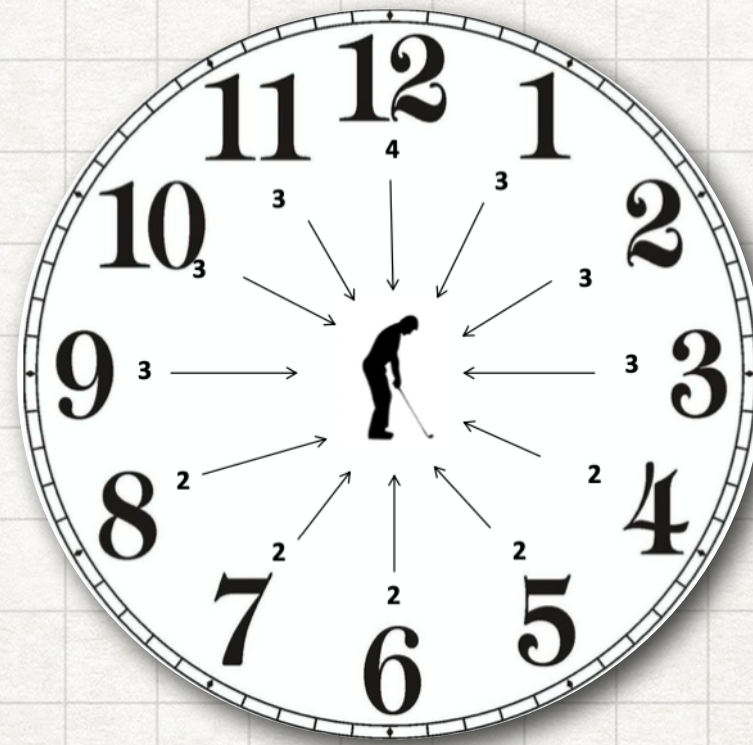


PREPARACIÓN PREVIA

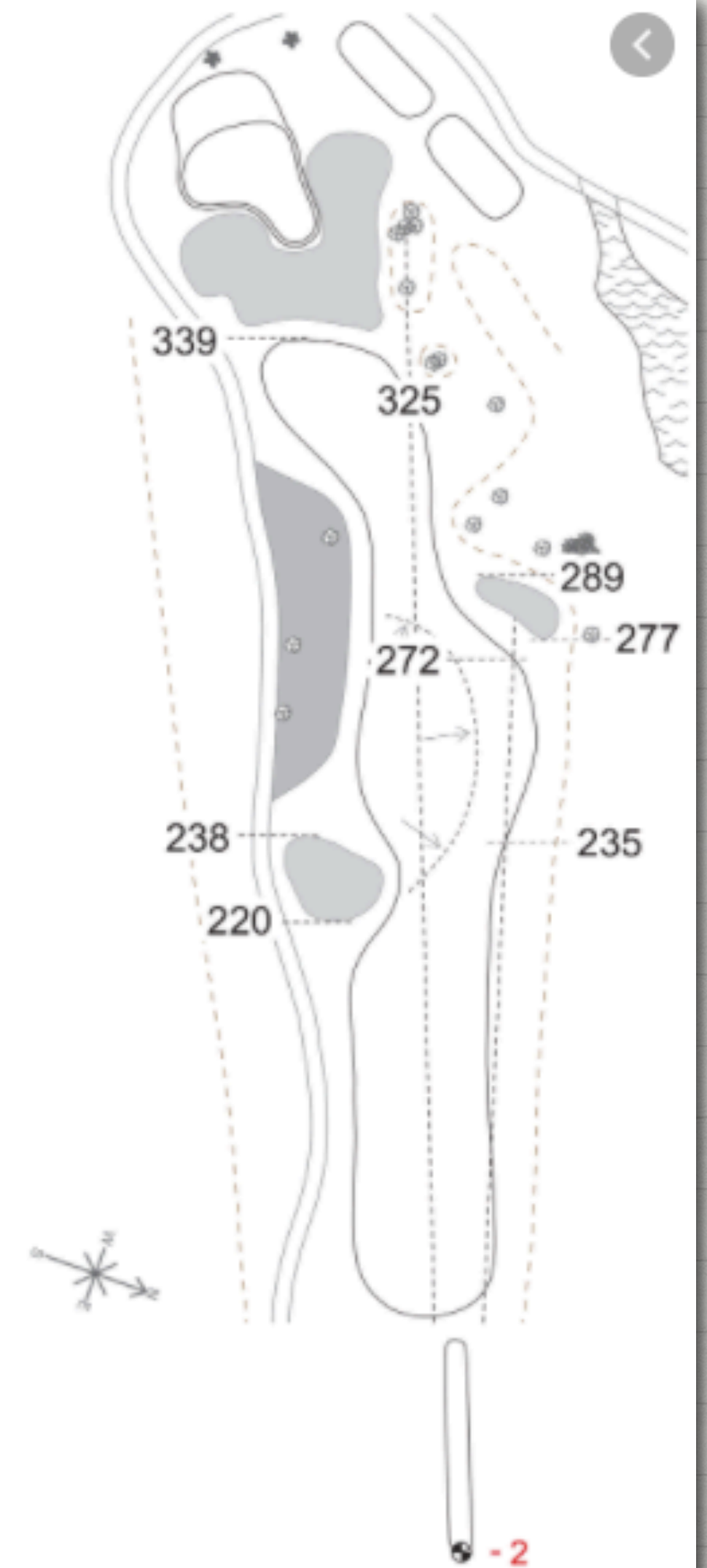
- Brújula - Reloj
- Tee de salida y fairway
- Pronóstico dirección/intensidad del viento a lo largo del día

Ej.: S, SSE - 6 a 14 mph de 7 a 9 am

- Hierro 6 - cuánto me afecta viento a favor/viento en contra



Par 4 373



EJEMPLO DE COMO AFECTA EL VIENTO



Mid-Trajectory ▾ CLUB SPEED 94.0 mph WIND SPEED 0 mph

6-Iron ▾

Headwind ▾

INPUT	BALL SPEED	LAUNCH ANG.	SPIN RATE	CARRY	LAND. ANG.
CLUB SPEED 94.0 MPH	133.1	13.3	6089	189	47
CLUB TYPE 6-IRON					
WIND SPEED 0 MPH					
WIND DIRECTION HW					

Mid-Trajectory ▾ CLUB SPEED 94.0 mph WIND SPEED 10 mph

6-Iron ▾

Tailwind ▾

INPUT	BALL SPEED	LAUNCH ANG.	SPIN RATE	CARRY	LAND. ANG.
CLUB SPEED 94.0 MPH	133.1	13.3	6089	203	39
CLUB TYPE 6-IRON					
WIND SPEED 10 MPH					
WIND DIRECTION TW					

Mid-Trajectory ▾ CLUB SPEED 94.0 mph WIND SPEED 10 mph

6-Iron ▾

Headwind ▾

INPUT	BALL SPEED	LAUNCH ANG.	SPIN RATE	CARRY	LAND. ANG.
CLUB SPEED 94.0 MPH	133.1	13.3	6089	171	58
CLUB TYPE 6-IRON					
WIND SPEED 10 MPH					
WIND DIRECTION HW					

Sin viento 189 yds

Viento en contra - 171 yds (18)

Viento a favor - 203 yds (14)



RONDA DE PRÁCTICA

- Parte mas ancha del fairway
- Determinar distancia que debo pegar del tee
- DISTANCIA NO PALO - cambios de tee, dirección/intensidad del viento, condiciones de la cancha
- Donde fallar con cada bandera





PREPARACIÓN PREVIA

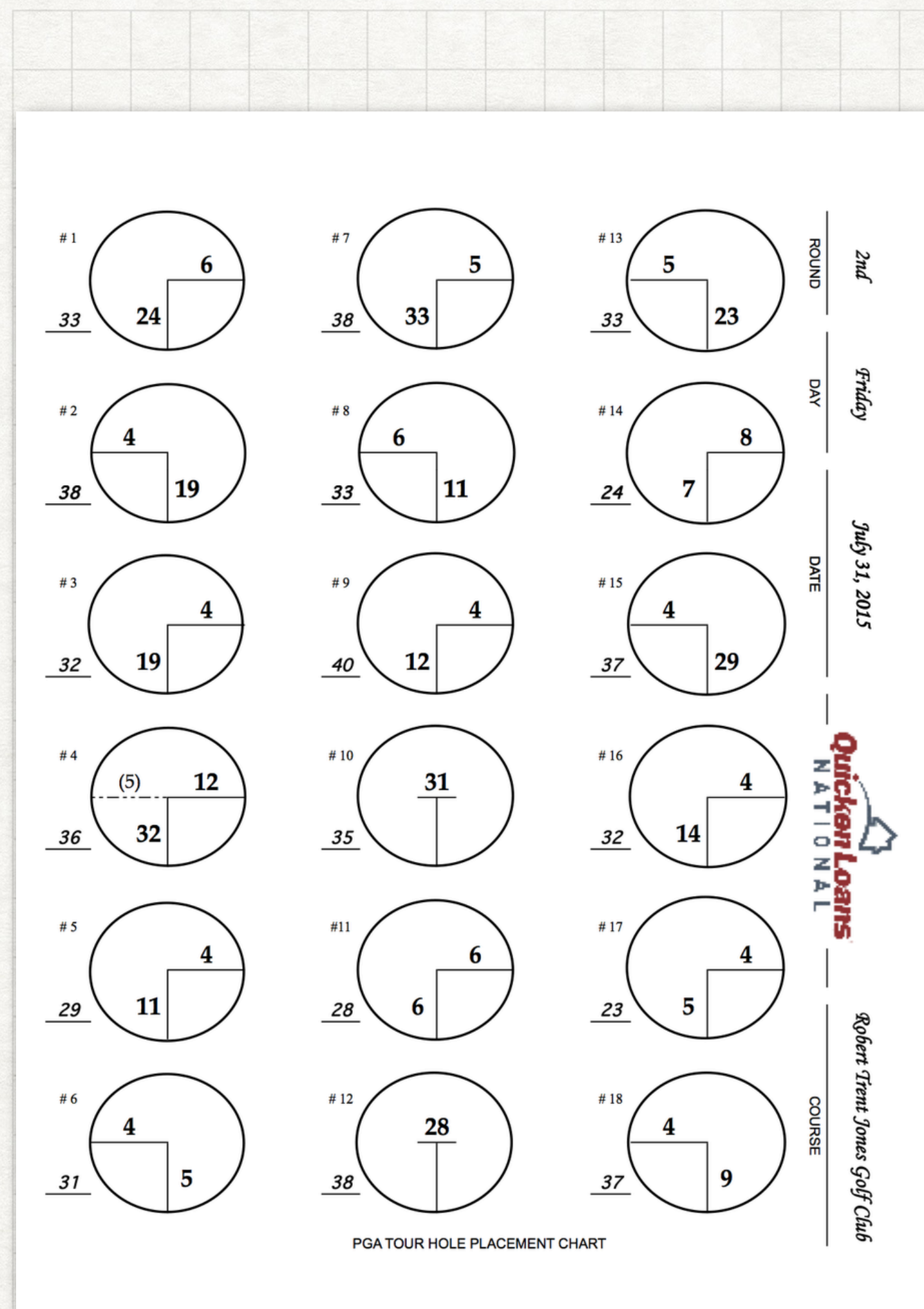
- Lectura de lies
 - Fairway - Subida/Bajada/Costado
 - Rough - Húmedo/Seco/Largo
- Entender como cada lie cambia trayectoria, spin y distancia que vuela la pelota
- Rebota/recibe el green
- Cuánto me afecta la temperatura y altitud (verano/invierno)





DISTANCIAS DEL JUGADOR (CARRY)

- Números de cuánto pego con cada palo
- Entender que las distancias cambian dependiendo temperatura/altitud
- Jugar con un vuelo de pelota (salvo excepciones)
- Conocer mis tendencias
- Controlar trayectorias y spin (medio tiro vs full mismo palo)
- Importancia de lie y loft

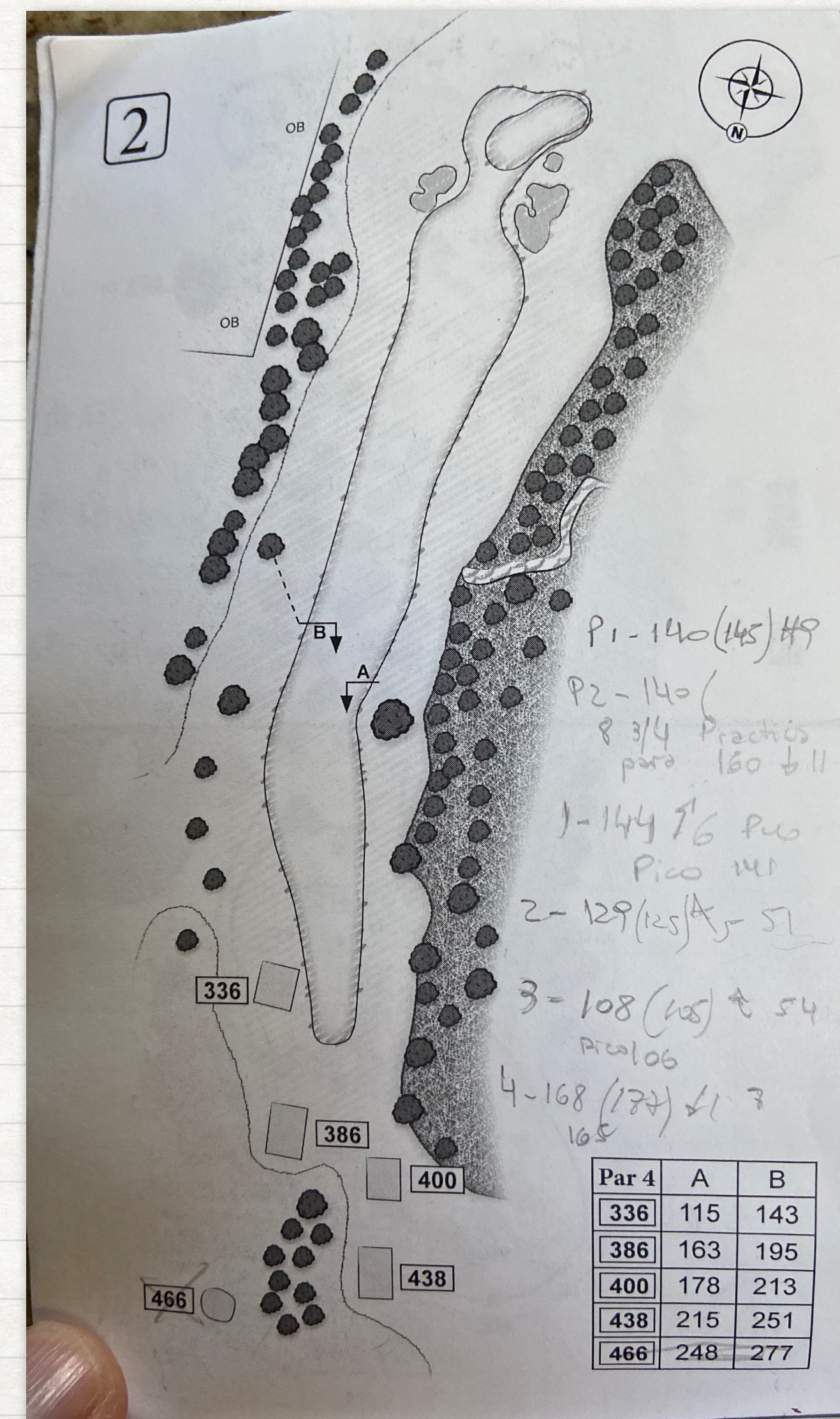
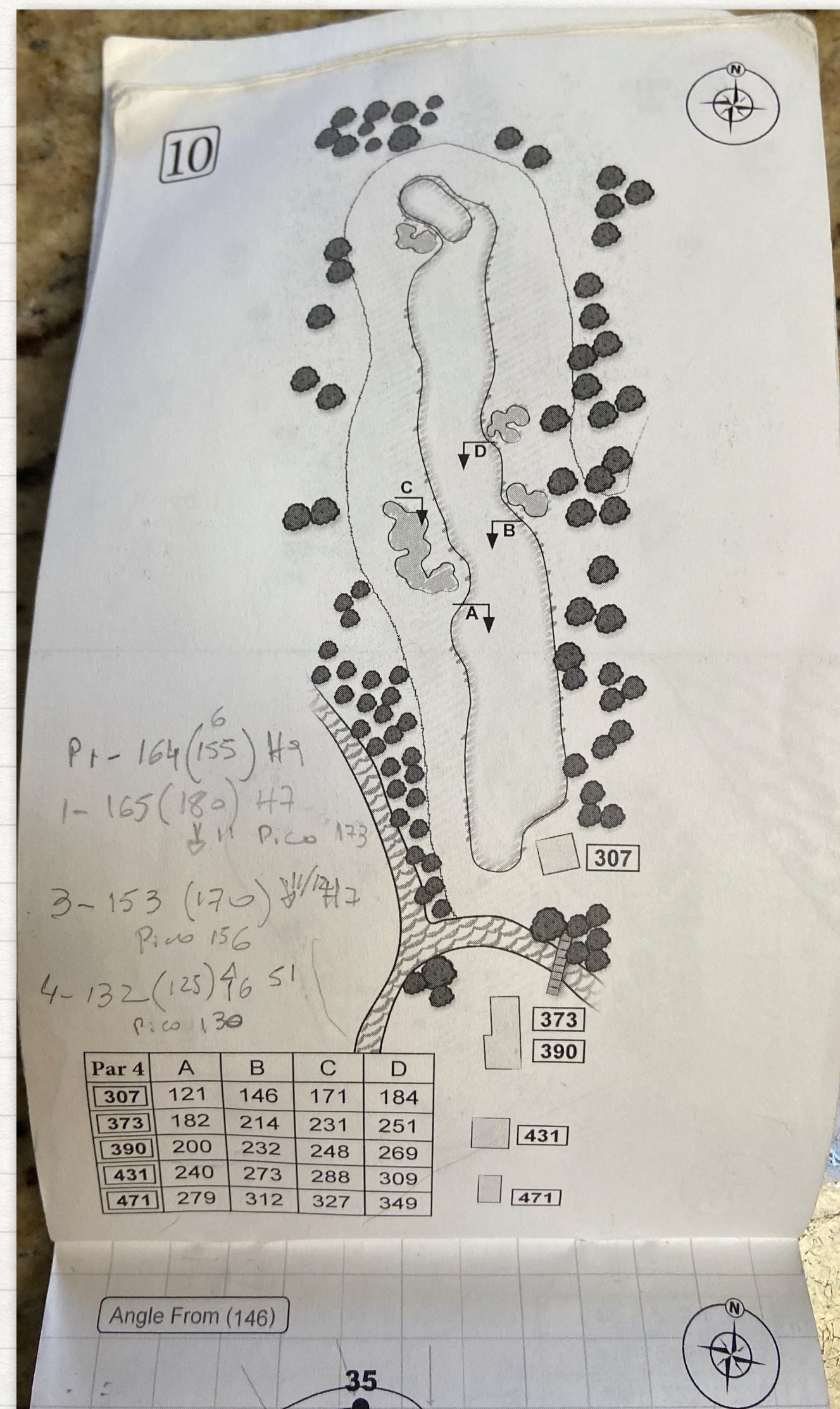


	3/4	Full	MAY
1w		310	
8w	270	275	285
3	243	250	260
4	227	230	236
5	212	218	225
6	198	205	209
7	186	194	200
8	170	178	183
9	157	166	170
Pw	136	148	153

	SM	MD	3/4	Full	MAY
MW	88	205	117	130	138
SW	76	86	100	119	126
LW	64	80	90	105	110

CAPACIDAD DEL JUGADOR

- Juzgar lie y golpe - Cuánto hay/juega/a dónde?
- Control de distancia viene de la mano de interpretar el cuánto juega un golpe
- Controlar trayectoria y spin (según banderas, viento y condiciones de la cancha)
- Generalmente el jugador está entre palo (elegir dónde quiero dejar la pelota)



CÓMO CALCULAR TANTAS VARIABLES



- Frente del green
- Elevación (Sube/Baja)
- Posición de bandera
- Número total al hoyo
- Láser (Calcular a cuánto del frente y del fondo está la bandera)
- FRENTE - ELEVACIÓN - BANDERA = TOTAL
- Dónde la quiero picar
- Frente falsos/lomas
- Cuánto me va afectar el lie
- Cuánto me va afectar el viento
- Número final de lo que juega el golpe
- PIQUE - LIE - VIENTO = LO QUE JUEGA

165 yds (frente) + 4 yds (subida) + 11 yds (bandera) = 180 yds

175 yds (pique) - 5 yds (lie) - 10 yds (viento) = 160 yds (lo que juega)

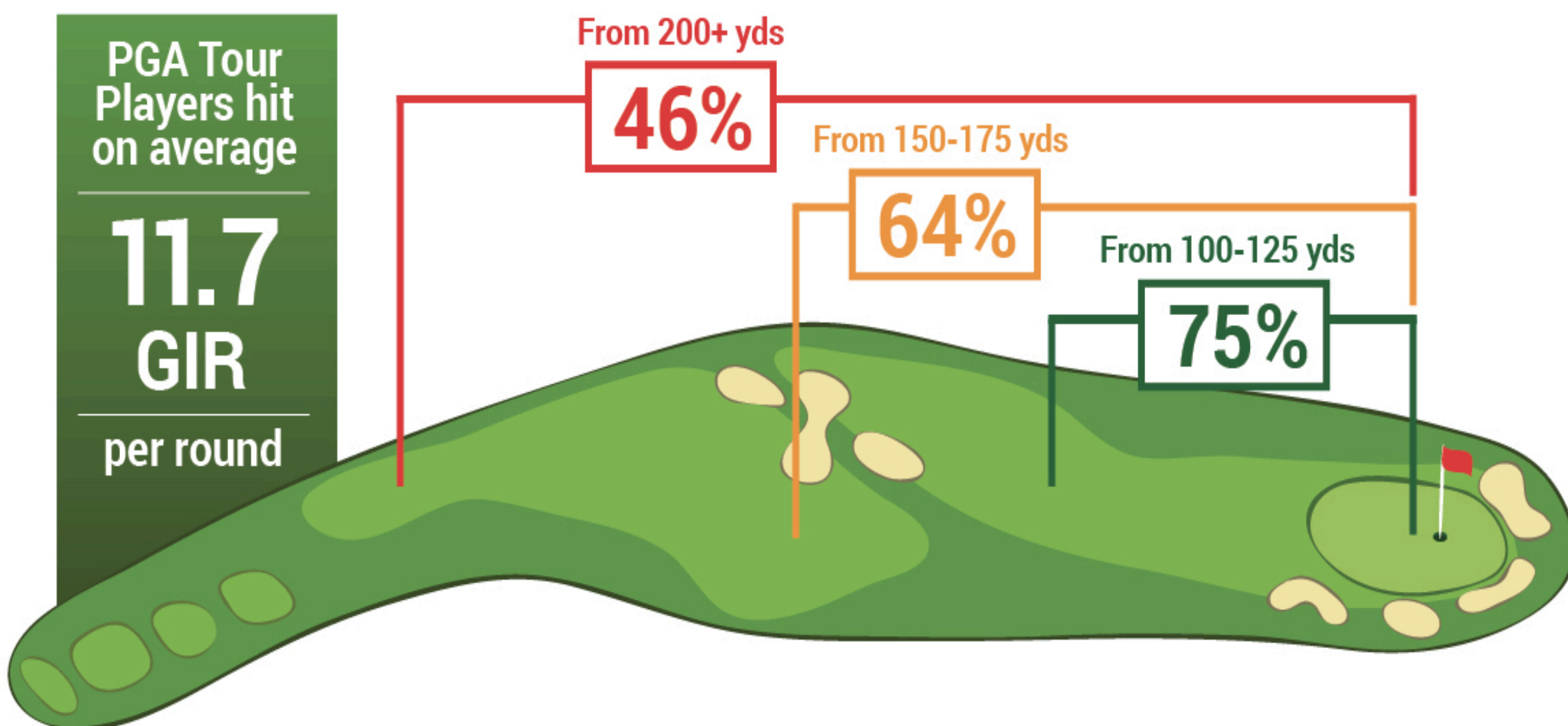


ESCENARIOS

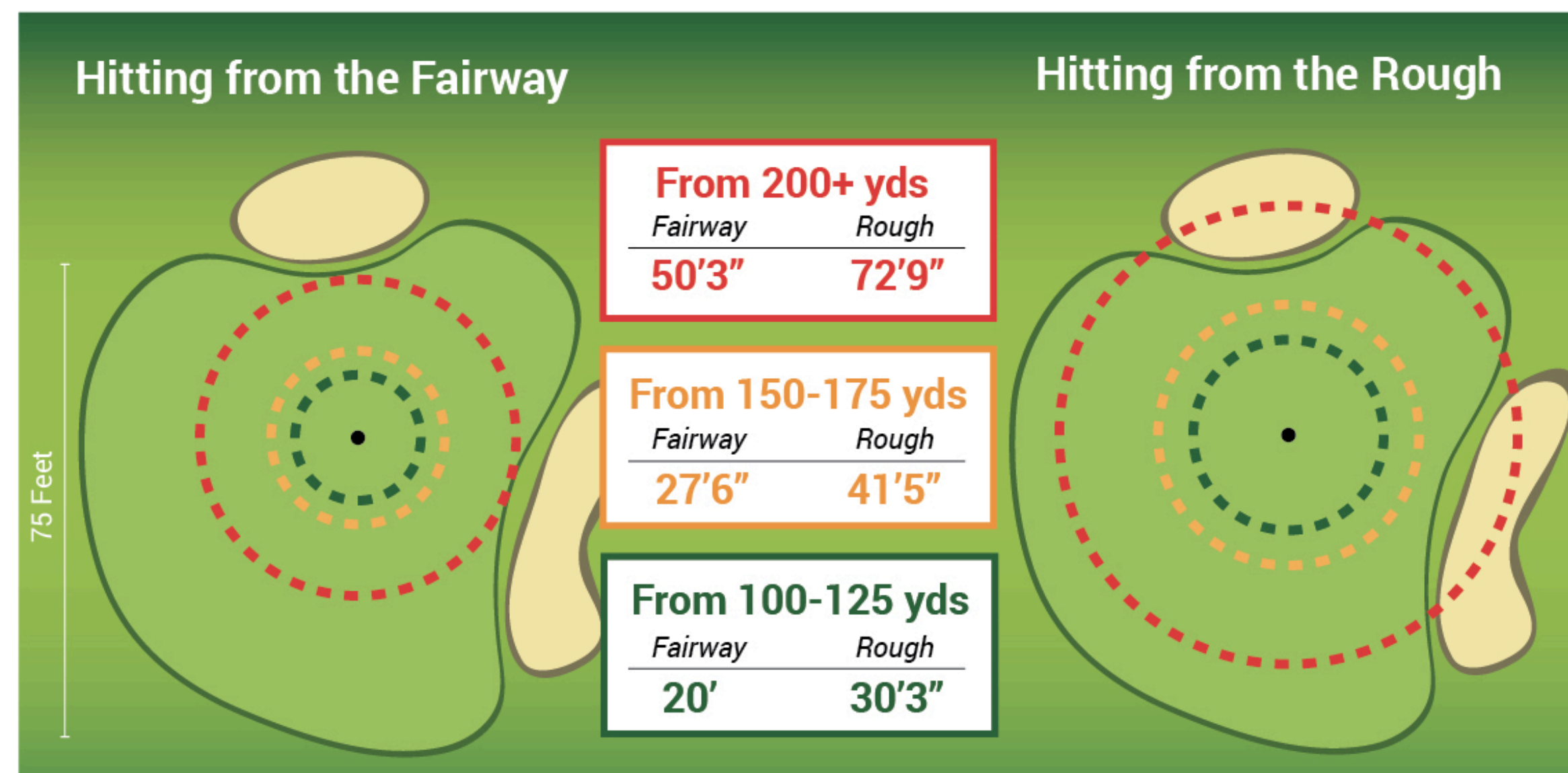
- Rough a una bandera larga
- Viento y flyer
- Bandera corta, viento en contra y greens blandos.
- Green elevado/bajada. Qué sucede? Trayectoria
- Lie de la pelota. Pendiente arriba/abajo
- Horario en el que juego. La pelota no vuela lo mismo a la mañana que a la tarde
- Altitud. No a todos le afecta de la misma manera

EXPECTATIVA VS REALIDAD

Greens in Regulation: 2016 PGA Tour Player Averages



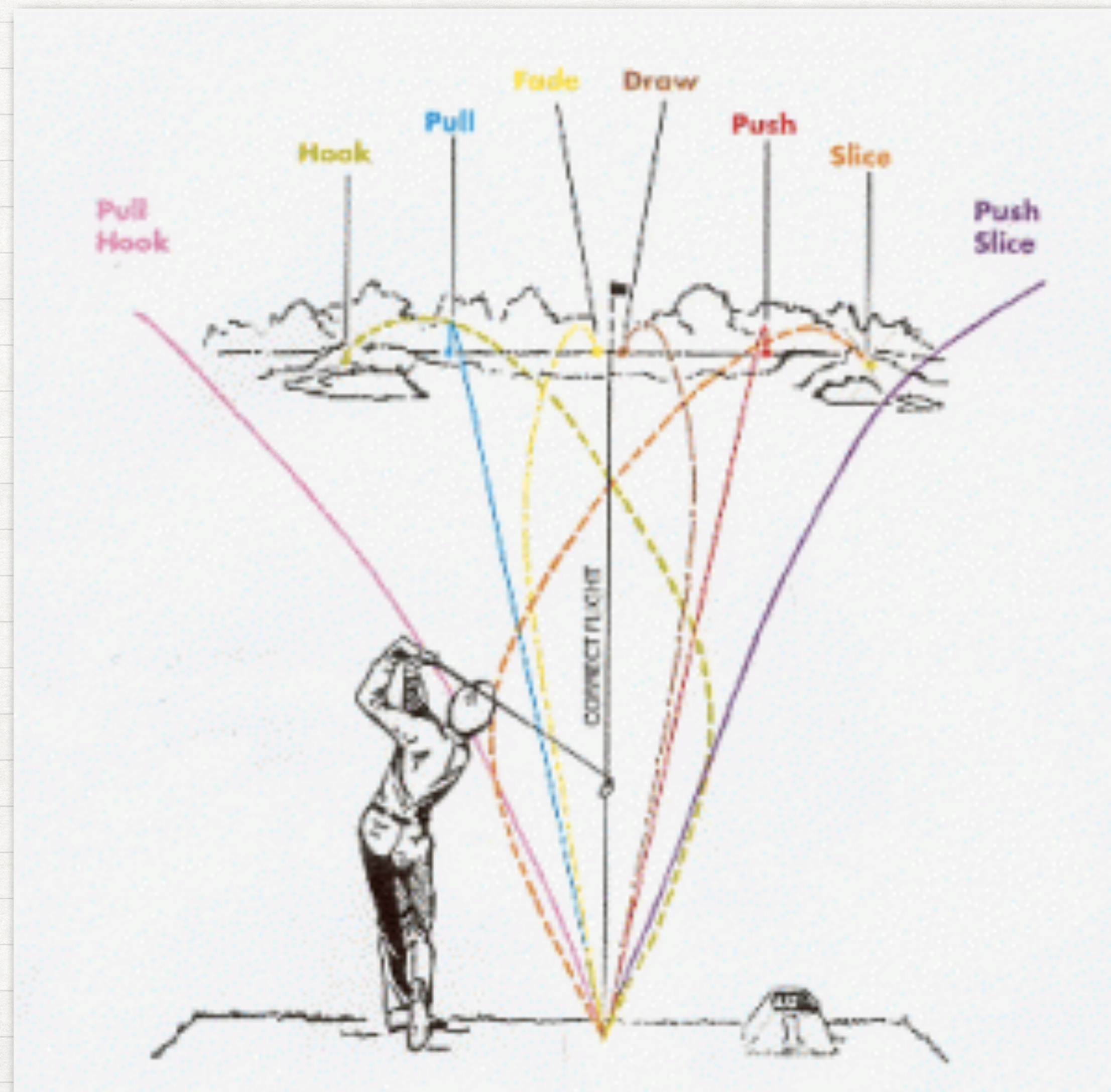
Proximity to Hole: 2016 PGA Tour Player Averages



- No pegar golpes que no tengo
- Las estadísticas nos ayudan a juzgar mejor lo que hacemos
- Muchas veces son más las decisiones incorrectas que malos swings

DISPERSIÓN

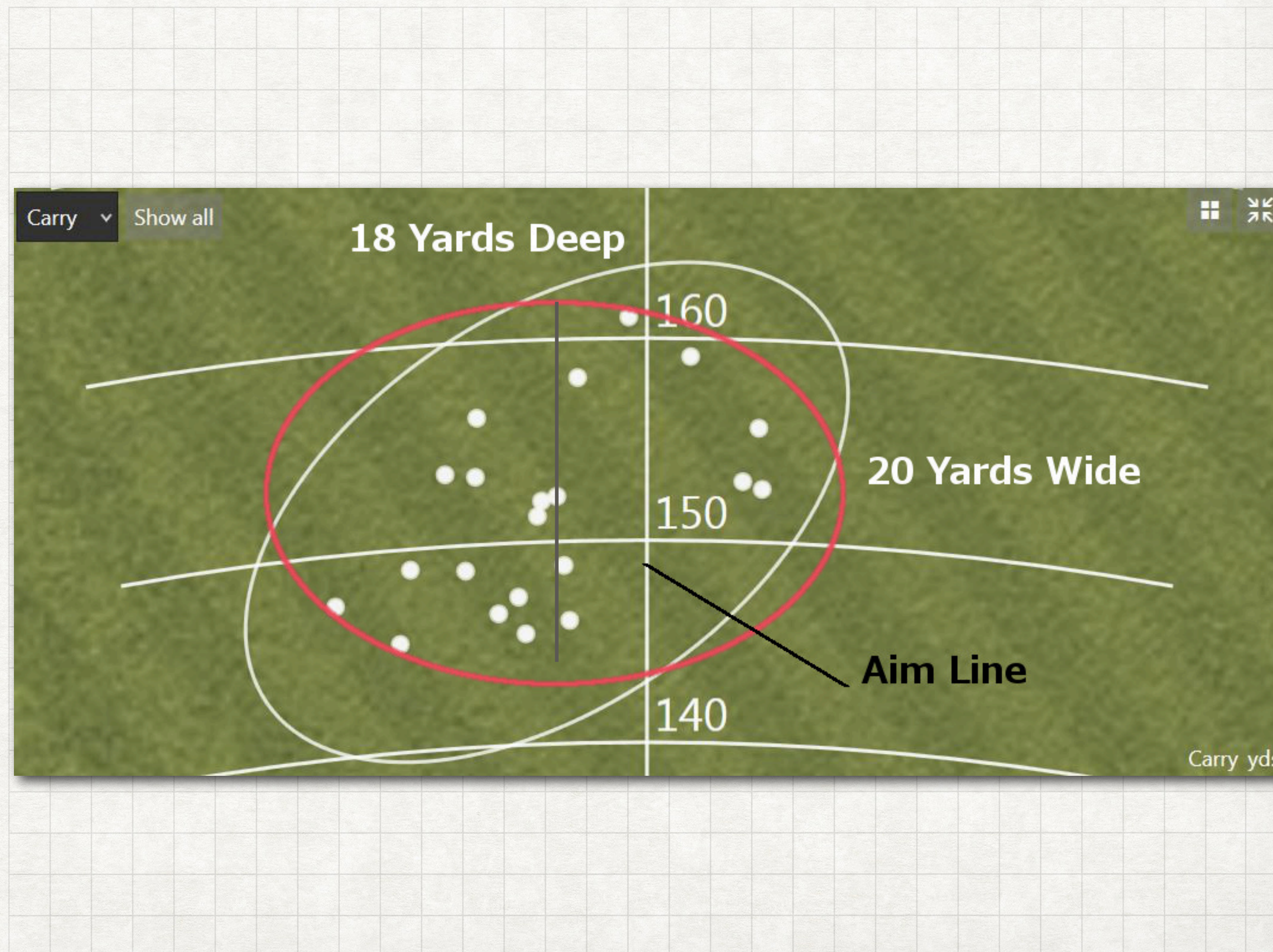
- Conocer tu vuelo y tu errada
- No importa el nivel del jugador, que tan bueno sea mi swing/técnica ni cuánto practiquemos SIEMPRE va a existir una variabilidad debido al contacto y timing fino/Micro del día
- Esto genera un "patrón" de dispersión.
- Conocer nuestro patrón es importante





EJEMPLO PATRON DE GOLPES

- 21 golpes con una dispersión de 20 yardas de ancho y 18 yardas de profundidad
- Línea blanca vertical donde apunta el jugador. Línea negra vertical mitad del patrón
- Importante entender cuál es mi línea inicial, el medio de mi dispersión y cuánto pego para un lado o para el otro





DÓNDE ESTÁ LA DIFERENCIA?

- La diferencia más grande entre un pro y un aficionado está de tee a green
- El profesional emboca en una semana 2.5 putts fuera de 21 pies
- PGA pro pega la mitad de sus golpes desde 125 yardas a 21 pies del hoyo
- Jugador promedio-90 pega la mitad de sus golpes desde 125 yardas a 45 pies del hoyo
- Imagen - promedio de golpes para embocar por distancia

Distance (yards)	Tee	Fairway	Rough	Sand	Recovery	Distance (feet)	Green
20		2.40	2.59	2.53		3	1.04
40		2.60	2.78	2.82		4	1.13
60		2.70	2.91	3.15		5	1.23
80		2.75	2.96	3.24		6	1.34
100	2.92	2.80	3.02	3.23	3.80	7	1.42
120	2.99	2.85	3.08	3.21	3.78	8	1.50
140	2.97	2.91	3.15	3.22	3.80	9	1.56
160	2.99	2.98	3.23	3.28	3.81	10	1.61
180	3.05	3.08	3.31	3.40	3.82	15	1.78
200	3.12	3.19	3.42	3.55	3.87	20	1.87
220	3.17	3.32	3.53	3.70	3.92	30	1.98
240	3.25	3.45	3.64	3.84	3.97	40	2.06
260	3.45	3.58	3.74	3.93	4.03	50	2.14
280	3.65	3.69	3.83	4.00	4.10	60	2.21
300	3.71	3.78	3.90	4.04	4.20	90	2.40
320	3.79	3.84	3.95	4.12	4.31		
340	3.86	3.88	4.02	4.26	4.44		
360	3.92	3.95	4.11	4.41	4.56		
380	3.96	4.03	4.21	4.55	4.66		
400	3.99	4.11	4.30	4.69	4.75		
420	4.02	4.15	4.34	4.73	4.79		
440	4.08	4.20	4.39	4.78	4.84		
460	4.17	4.29	4.48	4.87	4.93		
480	4.28	4.40	4.59	4.98	5.04		
500	4.41	4.53	4.72	5.11	5.17		
520	4.54	4.66	4.85	5.24	5.30		
540	4.65	4.78	4.97	5.36	5.42		
560	4.74	4.86	5.05	5.44	5.50		
580	4.79	4.91	5.10	5.49	5.55		
600	4.82	4.94	5.13	5.52	5.58		

CÓMO ELIJO EL OBJETIVO?



- Pocas veces el objetivo es el hoyo
- Si las condiciones lo permiten soy "agresivo"
- En general la dirección inicial no es el objetivo
- Conocer nuestro patrón dispersión y tendencias de golpes nos permite elegir mejores objetivos
- Conservatively aggressive (conservadoramente agresivo)



VARIABLES DE COMO ELIJO EL OBJETIVO

- Distancia de la que pego
- Efecto que pego
- Dirección/intensidad del viento
- Nivel del jugador
- Lie
- Condiciones de la cancha
- Posición en ese momento en el torneo
- ETC



CONSIDERAR

- Mi elección de objetivo va a variar según la distancia que pego y mi dispersion
- Usar el frente y fondo del green. Cuánto hay a pasar bordes y lomas?
- No pegar golpes que no tengo/no practico
- Generalmente estamos entre palo, tomar decisiones usando números al frente y fondo del green
- Imagen - mismo patrón de dispersión cambia el target





INFORMACIÓN POST GOLPE

- Distancia de la pelota (aire y final)
- Intensidad del viento
- Cómo está jugando la cancha (rápida/lenta)
- Cómo y cuánto está afectando la temperatura
- Probablemente vamos a pegar otro golpe con condiciones similares
- Minimizar errores

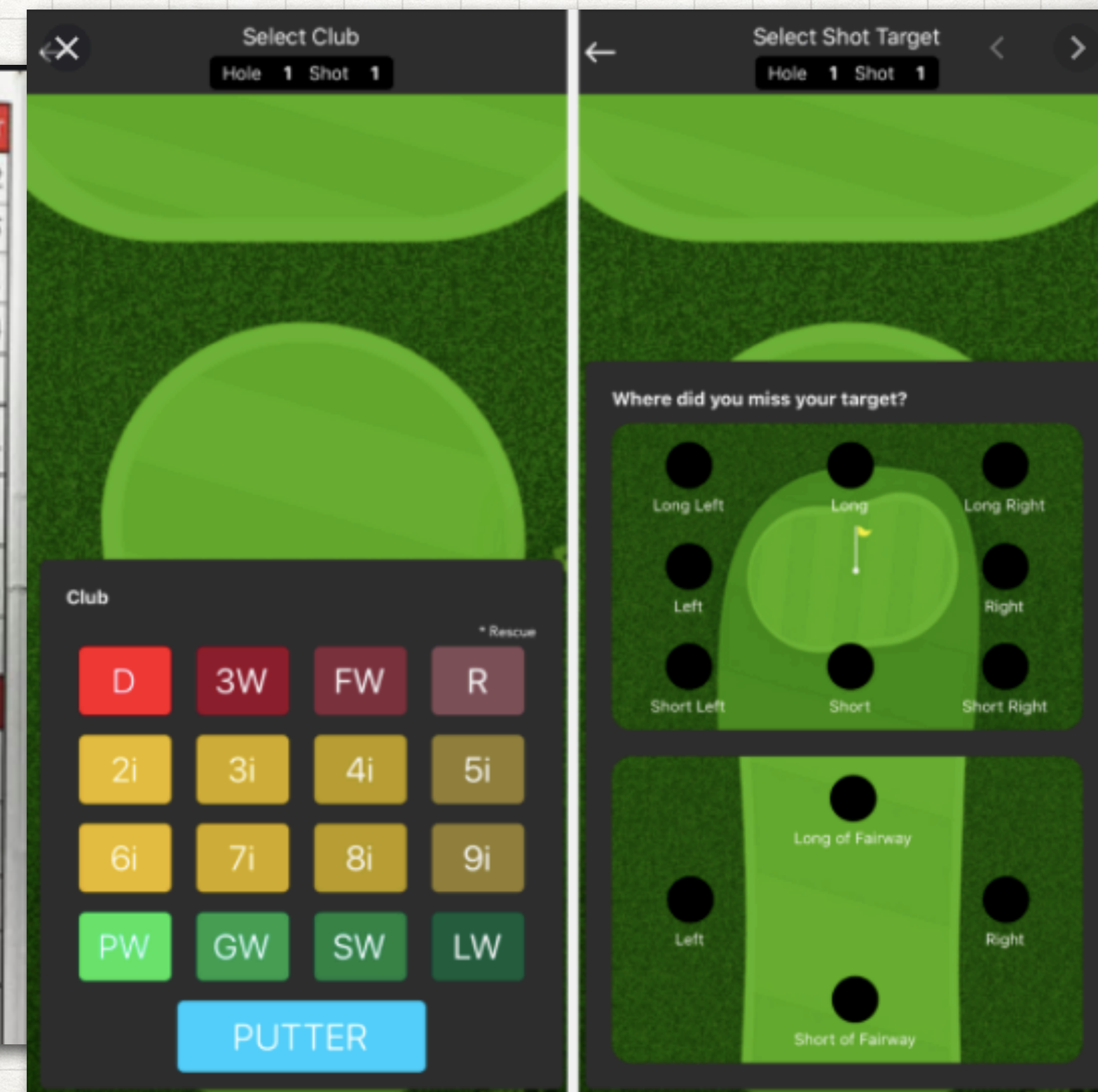




ESTADÍSTICAS PARA QUE ME SIRVEN

- Estadísticas vs strokes gained
- Medir donde me encuentro con mi juego
- Compararme con los mejores
- Entrenamientos más específicos
- Analizar cambios de swing
- Más productivo que X/O - anotar pies metidos, proximidad, distancias del tee, etc

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
CHAMPIONSHIP	653	154	428	500	479	251	583	311	483	3842
BLACK	630	150	423	471	466	219	558	305	463	3685
PAINTBRUSH	615	125	403	433	457	205	538	274	431	3481
WHITE	536	120	386	372	387	175	516	268	424	3184
HANDICAP	13	11	7	3	1	17	9	15	5	
NICK	6	3	4	4	5	4	4	3	4	37
FAIRWAYS	✓	-	✓	X	X	-	X	X	X	2/7
GREENS	X	X	✓	✓	X	X	✓	✓	X	4/9
PUTTS	2	1	2	2	1	2	2	1	1	14
PAR	5	3	4	4	4	3	5	4	4	36
+/-										
+/-										
WILDFLOWER	504	84	276	328	358	170	443	175	314	2652
HANDICAP	3	17	9	7	5	15	1	13	11	
DATE	COMPETITOR									





Distance (feet)	One-putt probability			Three-putt probability		
	Tour pro	Scratch golfer	90-golfer	Tour pro	Scratch golfer	90-golfer
2	99%	99%	95%	0%	< 1%	< 1%
3	96%	93%	84%	0%	< 1%	< 1%
4	88%	80%	65%	0%	< 1%	< 1%
5	77%	66%	50%	0%	< 1%	< 1%
6	66%	55%	39%	0%	< 1%	1%
7	58%	47%	32%	1%	1%	1%
8	50%	41%	27%	1%	1%	2%
9	45%	36%	23%	1%	1%	2%
10	40%	33%	20%	1%	1%	2%
15	23%	21%	11%	1%	2%	5%
20	15%	14%	6%	2%	4%	8%
30	7%	6%	2%	5%	9%	18%
40	4%	2%	< 1%	10%	15%	30%
50	3%	1%	< 1%	17%	23%	41%
60	2%	< 1%	< 1%	23%	30%	51%

Average percentage putts made by the best and worst player in each distance range compared to the tour average 2002-19 PGA Tour seasons.

	Best	Average	Worst
10-15ft =	41.2%	30.5%	19.9%
15-20ft =	30.5%	18.8%	9.2%
20-25ft =	24.8%	12.5%	3.2%
>25ft =	10.4%	5.6%	1.7%

3 pies = 1 metro aprox

PREGUNTAS???



BONUS: DIAS DE LLUVIA

- Extra guante
- Extra toalla
- Ropa de lluvia
- Cover
- Paraguas
- Actitud
- Paciencia

